

**T.C.**  
**İSTANBUL KENT ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**  
**ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI**  
**ÇOCUK GELİŞİMİ BİLİM DALI**



**İSTANBUL KENT**  
**ÜNİVERSİTESİ**

**DİJİTAL OYUN OYNAMA DAVRANIŞLARININ ÇOCUKLARIN**  
**SOSYAL YETKİNLİK VE DAVRANIŞSAL GELİŞİMLERİ İLE**  
**İLİŞKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**GİZEM ARSLAN**

**İSTANBUL – 2025**

**T.C.**  
**İSTANBUL KENT ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**  
**ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI**  
**ÇOCUK GELİŞİMİ BİLİM DALI**

**DİJİTAL OYUN OYNAMA DAVRANIŞLARININ ÇOCUKLARIN**  
**SOSYAL YETKİNLİK VE DAVRANIŞSAL GELİŞİMLERİ İLE**  
**İLİŞKİSİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**GİZEM ARSLAN**

**Tez Danışmanı: Doç. Dr. Gülçin GÜVEN**

**İSTANBUL – 2025**

## KABUL VE ONAY

Gizem ARSLAN tarafından hazırlanan “Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranışsal Gelişimleri ile İlişkisi” adlı tez çalışmasının savunma tarihi 30.04.2025 tarihinde yapılmış olup aşağıda verilen jüri tarafından oy birliği ile İstanbul Kent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı Çocuk Gelişimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Danışman

Doç. Dr. Gülçin GÜVEN

.....

Üye

Doç. Dr. Mehmet Nur TUĞLUK

.....

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin SARI

.....

İstanbul Kent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu’nun ..... tarih ve ..... sayılı kararıyla onaylanmıştır.

.....

Doç. Dr. Bülent DEMİR

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

## BEYAN

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.

GİZEM ARSLAN

30.04.2025



## ÖN SÖZ

Bu tezin hazırlanmasında, değerli hocam Doç. Dr. Gülçin GÜVEN'in katkıları büyük bir öneme sahiptir. Kendisi, yalnızca akademik bilgi ve deneyimiyle değil, aynı zamanda bana sağladığı sürekli destek ve yönlendirmelerle bu sürecin her aşamasında etkili olmuştur. Pozitif yaklaşımı, sorunlara çözüm odaklı bakış açısı ve motivasyonu, beni daha güçlü kılmış ve her zaman doğru yolda tutmuştur. Her aşamada gösterdiği sabır ve yardımsever tutumu sayesinde bu çalışmayı tamamlayabildiğim için bu süreçteki emekleri için kendisine teşekkür ederim.

Bu tezi tamamlamama katkı sağlayan, her zaman yanımda duran ve bana sonsuz destek veren canım annem Nahide ARSLAN ve canım babam Şaban ARSLAN'a en derin teşekkürlerimi sunarım. Beni her zaman cesaretlendirdikleri ve her durumda bana güven verdikleri için sadece bu süreçte değil, her adımında bana rehberlik ettikleri ve yanımda oldukları için her zaman en değerli kaynak oldular ve olmaya devam ediyorlar. Hayatıma kattıkları her şey için minnettarım.

Son olarak değerli arkadaşlarım ve meslektaşlarımın katkıları büyük olmuştur. Her birinin bilgi birikimi ve deneyimlerinden faydalanmamı sağladıkları için bana destekleri ve yardımları için hepsine teşekkür ederim.

GİZEM ARSLAN

30.04.2025

# İÇİNDEKİLER

|                                                                                |            |
|--------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>KISALTMALAR.....</b>                                                        | <b>i</b>   |
| <b>TABLO LİSTESİ.....</b>                                                      | <b>ii</b>  |
| <b>ÖZET .....</b>                                                              | <b>v</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                                          | <b>vii</b> |
| <b>GİRİŞ.....</b>                                                              | <b>1</b>   |
| <b>BÖLÜM 1: KAVRAMSAL ÇERÇEVE .....</b>                                        | <b>5</b>   |
| 1.1. Oyun Kavramı ve Çocuk Gelişimindeki Önemi .....                           | 5          |
| 1.1.1. Oyunun Tanımı ve Türleri.....                                           | 5          |
| 1.1.2. Geleneksel Oyunlar ve Dijital Oyunlar: Karşılaştırmalı Bir Bakış .....  | 5          |
| 1.1.3. Oyunun Bilişsel, Duygusal ve Sosyal Gelişime Katkıları .....            | 6          |
| 1.2. Dijital Oyunların Tanımı ve Tarihsel Gelişimi .....                       | 6          |
| 1.2.1. Dijital Oyun Kavramı ve Özellikleri .....                               | 6          |
| 1.2.2. Dijital Oyunun Tarihsel Gelişimi .....                                  | 7          |
| 1.2.3. Dijital Oyunların Kültürel ve Toplumsal Boyutları .....                 | 8          |
| 1.2.4. Teknolojik Gelişmelerin Dijital Oyunlara Etkisi.....                    | 9          |
| 1.2.5. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri .....                    | 10         |
| 1.2.5.1. Öğrenme, Problem Çözme ve Motor Beceriler .....                       | 10         |
| 1.2.5.2. Dikkat Eksikliği, Şiddet ve Sosyal İzolasyon.....                     | 11         |
| 1.2.5.3. Dijital Oyunların Ebeveyn ve Eğitim Süreçlerine Etkisi.....           | 12         |
| 1.2.6. Dijital Oyunların Sosyal Yetkinlik ve Davranışlara Etkisi .....         | 12         |
| 1.2.6.1. Dijital Oyunların Sosyal Beceri Gelişimine Katkısı.....               | 12         |
| 1.2.6.2. Empati, İş Birliği ve Problem Çözme Üzerindeki Etkileri.....          | 13         |
| 1.2.6.3. Sosyal İzolasyon, Zorbalık ve Diğer Olumsuz Davranışlar .....         | 13         |
| 1.2.7. Dijital Oyun Tabanlı Eğitim Uygulamaları .....                          | 14         |
| 1.2.7.1. Eğitimde Dijital Oyunların Kullanımı ve Yararları.....                | 14         |
| 1.2.7.2. Oyun Tabanlı Öğrenme Modelleri .....                                  | 15         |
| 1.2.7.3. Eğitimde Dijital Oyun Kullanımına Yönelik Yöntem ve Stratejiler ..... | 15         |
| 1.3. Okul Öncesi Dönemde Çocuk Gelişimi .....                                  | 16         |
| 1.3.1. Sosyal ve Duygusal Gelişim.....                                         | 16         |
| 1.3.2. Dil, Bilişsel ve Fiziksel Gelişim .....                                 | 17         |
| 1.3.3. Okul Öncesi Dönemde Çevresel Etkilerin Çocuk Üzerindeki Rolü.....       | 18         |
| 1.4. Ebeveynlerin ve Ailenin Rolü .....                                        | 19         |

|                                                                                      |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1.4.1. Ebeveynlerin Dijital Oyunlara Yaklaşımı .....                                 | 19         |
| 1.4.2. Aile Dinamikleri, Öğrenim Düzeyi ve Gelir Düzeyinin Etkisi .....              | 19         |
| 1.4.3. Ebeveyn Kontrolünün ve Dijital Medya Kullanımının Çocuk Üzerindeki Rolü ..... | 20         |
| <b>BÖLÜM 2: YÖNTEM.....</b>                                                          | <b>20</b>  |
| 2.1. Araştırmanın Modeli .....                                                       | 20         |
| 2.2. Çalışma Grubu.....                                                              | 20         |
| 2.3. Veri Toplama Araçları.....                                                      | 21         |
| 2.3.1. Demografik Bilgi Formu .....                                                  | 21         |
| 2.3.2. Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği .....                        | 21         |
| 2.3.3. Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme- 30 Ölçeği .....                   | 22         |
| 2.4. Verilerin Analizi .....                                                         | 22         |
| <b>BÖLÜM 3: BULGULAR .....</b>                                                       | <b>24</b>  |
| <b>SONUÇ ve ÖNERİLER .....</b>                                                       | <b>71</b>  |
| <b>KAYNAKÇA.....</b>                                                                 | <b>80</b>  |
| <b>EKLER .....</b>                                                                   | <b>96</b>  |
| <b>ÖZ GEÇMİŞ .....</b>                                                               | <b>100</b> |

## KISALTMALAR

|                |                                                        |
|----------------|--------------------------------------------------------|
| <b>Aİ</b>      | : Anksiyete-İçe Dönük Alt Ölçeği                       |
| <b>KS</b>      | : Kızgınlık-Saldırganlık                               |
| <b>SYDD-30</b> | : Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği |
| <b>TDK</b>     | : Türk Dil Kurumu                                      |
| <b>vd.</b>     | : ve diğerleri                                         |



## TABLO LİSTESİ

|                                                                                                                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tablo 1:</b> Çalışma Grubunun Kişisel Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzdelik Dağılım .....                                                                                   | 20 |
| <b>Tablo 2:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Bir Günde Dijital Oyun Oynama Sürelerine İlişkin Frekans ve Yüzdelik Dağılım .....                                                   | 24 |
| <b>Tablo 3:</b> Çalışma Grubundaki Çocukların Dijital Ortamda Oynadıkları Oyun Türlerine İlişkin Frekans ve Yüzdelik Dağılım .....                                                 | 24 |
| <b>Tablo 4:</b> Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranışsal Gelişimleri İle İlişkinine Yönelik Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları.....        | 25 |
| <b>Tablo 5:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Cinsiyet Değişkenine İlişkin T Testi Sonuçları .....                              | 26 |
| <b>Tablo 6:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik Ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan ortalamalarının cinsiyet değişkenine ilişkin t testi sonuçları .....                          | 27 |
| <b>Tablo 7:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Yaş Grubu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri .....          | 28 |
| <b>Tablo 8:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Yaş Grubu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları .....                               | 29 |
| <b>Tablo 9:</b> Tamhane Testi Sonuçları.....                                                                                                                                       | 30 |
| <b>Tablo 10:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Yaş Grubu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri .....     | 31 |
| <b>Tablo 11:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Yaş Grubu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları .....                          | 32 |
| <b>Tablo 12:</b> Tamhane Testi Sonuçları.....                                                                                                                                      | 33 |
| <b>Tablo 13:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Kardeş Sayısı Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri.....      | 34 |
| <b>Tablo 14:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Kardeş Sayısı Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları .....                          | 35 |
| <b>Tablo 15:</b> Tukey Testi Sonuçları .....                                                                                                                                       | 36 |
| <b>Tablo 16:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Kardeş Sayısı Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri ..... | 37 |
| <b>Tablo 17:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Kardeş Sayısı Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları.....                       | 38 |

|                                                                                                                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tablo 18:</b> Tamhane Testi Sonuçları.....                                                                                                                                              | 39 |
| <b>Tablo 19:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Yaş Grubu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri .             | 40 |
| <b>Tablo 20:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Yaş Grubu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları.....                               | 41 |
| <b>Tablo 21:</b> Tamhane Testi Sonuçları.....                                                                                                                                              | 42 |
| <b>Tablo 22:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Yaş Grubu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri .....     | 42 |
| <b>Tablo 23:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Yaş Grubu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları .....                          | 43 |
| <b>Tablo 24:</b> Tukey Testi Sonuçları .....                                                                                                                                               | 44 |
| <b>Tablo 25:</b> Tamhane Testi Sonuçları.....                                                                                                                                              | 44 |
| <b>Tablo 26:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Öğrenim Durumu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri.....     | 45 |
| <b>Tablo 27:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Öğrenim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları.....                          | 47 |
| <b>Tablo 28:</b> Tukey Testi Sonuçları .....                                                                                                                                               | 48 |
| <b>Tablo 29:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Öğrenim Durumu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri..... | 49 |
| <b>Tablo 30:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Öğrenim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları.....                      | 50 |
| <b>Tablo 31:</b> Tamhane Testi Sonuçları.....                                                                                                                                              | 51 |
| <b>Tablo 32:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Ailenin Gelir Düzeyi Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri            | 53 |
| <b>Tablo 33:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Ailenin Gelir Düzeyi Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları .....                           | 55 |
| <b>Tablo 34:</b> Tukey Testi Sonuçları .....                                                                                                                                               | 56 |
| <b>Tablo 35:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Ailenin Gelir Düzeyi Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri .....  | 57 |

|                                                                                                                                                                                                   |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tablo 36:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Ailenin Gelir Düzeyi Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları .....                              | 58 |
| <b>Tablo 37:</b> Tukey Testi Sonuçları .....                                                                                                                                                      | 59 |
| <b>Tablo 38:</b> Tamhane Testi Sonuçları.....                                                                                                                                                     | 60 |
| <b>Tablo 39:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Çocukların Dijital Oyun Oynama Sürelerine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri.....     | 61 |
| <b>Tablo 40:</b> Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Çocukların Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları.                      | 63 |
| <b>Tablo 41:</b> Tukey Testi Sonuçları .....                                                                                                                                                      | 64 |
| <b>Tablo 42:</b> Tamhane Testi Sonuçları.....                                                                                                                                                     | 65 |
| <b>Tablo 43:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Çocukların Dijital Oyun Oynama Sürelerine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri..... | 67 |
| <b>Tablo 44:</b> Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Çocukların Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları .....             | 68 |
| <b>Tablo 45:</b> Tamhane Testi Sonuçları.....                                                                                                                                                     | 69 |

# ÖZET

**İstanbul Kent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü**

**Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranışsal**

**Gelişimleri ile İlişkisi**

**Gizem ARSLAN**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı / Çocuk Gelişimi Bilim Dalı**

**Danışman: Doç. Dr. Gülçin GÜVEN**

**Mayıs, 2025 – 100 Sayfa**

Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisini belirlemeyi amaçlayan bu çalışmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırma 2024-2025 eğitim-öğretim yılında İstanbul’da özel ve devlet kurumlarına devam eden, 3-7 yaş arasındaki çocukların ebeveynleriyle gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya 324 ebeveyn gönüllü olarak katılmıştır. İlişkisel tarama modeline dayanan bu çalışma, dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisini incelemek için demografik bilgiler, Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği ve Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği veri toplama araçlarından yararlanılmıştır.

Araştırmada elde edilen veriler SPSS for Windows programı kullanılarak çözümlenmiştir. Verilerin değerlendirmesinde ilk olarak veri dağılımı incelenmiş ve normal dağılım gösterdiği saptanmıştır. Ardından çalışma grubundaki çocukların bir günde dijital oyun oynama süreleri ve dijital ortamda oynadıkları oyun türlerine ilişkin frekans ve yüzdelik analiz yapılmıştır.

Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisi Pearson korelasyon analizi ile test edilmiştir. Çocukların dijital oyunların etkilerinin ve sosyal yetkinliklerinin cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığının saptanması için bağımsız gruplar t testi kullanılmıştır. Çocukların yaş grubu, kardeş sayısı, ebeveyn yaş grubu, ebeveyn öğrenim durumu, ailenin gelir düzeyi ve çocukların dijital oyun oynama süresi değişkenlerine ilişkin farklılık olup olmadığının sınanması amacıyla tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Varyans analizine göre gruplar arasında anlamlı farklılık olduğu değişkenler için farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla homojen dağılım sağlama durumuna göre seçilen Tukey ve Tamhane Testleri yapılmıştır. Tüm çalışmada istatistiksel önemlilik düzeyi 0,05 olarak kabul edilmiştir.

Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının ebeveynlerin öğrenim düzeyi özelliğinin farklı olup olmadığı analiz edilmiştir ve ebeveyn öğrenim düzeylerinin değişkeninin anlamlı bir farklılık olduğu saptanmıştır.

Ebeveynin öğrenim düzeyine göre dijital oyunların sosyal yetkinlik ve davranışları incelendiğinde ilkököl mezunu ailelerin çocuklarının puan ortalamalarının, lise, lisans ve lisansüstü mezunu ailelerin çocuklarına göre belirgin şekilde daha düşük olduğu ortaya çıkmıştır. Ortaokul mezunu olan ailelerin çocuklarının puan ortalamasının, lise ve lisans mezunu olan ailelerin çocukların puan ortalamalarına göre belirgin bir şekilde daha düşük olduğu ortaya çıkmıştır. Bu sonuç ailenin eğitim seviyesi arttıkça çocuklara olan yaklaşımını da etkilemektedir.

Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri çocukların yaş, cinsiyet, kardeş bulunma durumu gibi değişkenlere göre farklılıkları incelendiğinde 6 yaş grubundaki çocukların 4-5 yaş grubuna kıyasla fiziksel alt boyutlarda daha yüksek puanlar aldığını göstermektedir. Ayrıca, iki kardeşi olan çocukların eğlenme ve öğrenme alt boyutlarında daha düşük, ancak fiziksel, sosyal ve duygusal boyutlarda daha yüksek puanlar aldıkları belirlenmiştir. Cinsiyet açısından, kız çocuklarının öğrenme alt boyutunda erkeklerden daha yüksek puanlar alırken, erkek çocuklarının fiziksel, sosyal ve duygusal boyutlarda daha yüksek puanlar aldığı gözlemlenmiştir. Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeğinde ise, kardeş sayısı ve cinsiyetin sosyal yetkinlik, kızgınlık-saldırganlık ve anksiyete-içe dönüklük gibi davranışsal ve duygusal gelişim üzerinde etkili olduğu bulunmuştur.

Bu araştırma, dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisinin nasıl sonuçlara ulaştığını gösteren önemli bulgular ortaya koymaktadır.

Çocukların oyun süreleri takip edilerek sağlıklı, uygun şartlarda teknoloji kullanımına teşvik etmek, dijital oyunların aşırı ve yoğun kullanımı, olumsuz etkileri, oyun tercihleri ve sosyal becerilerinin gelişimlerine katkı sağlanması önerilmektedir. Bu öneriler eğitim kurumları ve ebeveynlerin, eğitimciler tarafından bilinçlendirilerek rehberlik sağlanabilir. Gelecekte alana yapılacak çalışmalar için, farklı yaş grubunda çocuklar ve daha fazla ebeveyne ulaşılması, farklı demografik özelliklerin araştırılarak araştırmanın kapsamı genişletilmesi önerilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Okul Öncesi Dönem, Dijital Oyun, Sosyal Yetkinlik, Çocuk, Davranış

## **ABSTRACT**

**Istanbul Kent University Postgraduate Education Institute**

**The Relationship Between Digital Game Playing Behaviors and Children's Social  
Competence and Behavioral Development**

**Gizem ARSLAN**

**Master Thesis**

**Department of Child Development / Division of Child Development**

**Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Gülçin GÜVEN**

**May, 2025 – 100 Pages**

This study, which aims to determine the relationship between digital game playing behaviors and children's social competence and behavioral development, used the relational screening model. The study was conducted with parents of children aged 3-7 who attend private and public institutions in Istanbul in the 2024-2025 academic year. 324 parents participated in the study voluntarily. This study, based on the relational screening model, utilized demographic information, the Effects of Digital Games at an Early Age Scale, and the Social Competence and Behavior Assessment-30 Scale data collection tools to examine the relationship between digital game playing behaviors and children's social competence and behavioral development.

The data obtained in the study were analyzed using the SPSS for Windows program. In the evaluation of the data, the data distribution was first examined, and it was determined that the data exhibited a normal distribution. Then, frequency and percentage analysis were conducted regarding the time the children in the study group played digital games in a day and the types of games they played in the digital environment.

The relationship between digital game playing behaviors and children's social competence and behavioral development was tested with Pearson correlation analysis. Independent groups t-test was used to determine whether the effects of digital games and social competences of children differed by gender. One-way variance analysis was used to test whether there were differences in the variables of children's age group, number of siblings, parental age group, parental education status, family income level and duration of children playing digital games. According to the variance analysis, Tukey and Tamhane Tests were selected according to the homogeneous distribution status to determine which groups the difference was between for the variables that were significantly different between the groups. The statistical significance level was accepted as 0.05 in the entire study.

It was analyzed whether the mean scores of the Scale of the Effects of Digital Games at Early Ages of Children differed according to the education level of the parents, and it was determined that there was a significant difference in the variable of parents' education level.

When the social competence and behaviors of digital games were examined according to the education level of the parent, it was revealed that the average score of the children of primary school graduate families was significantly lower than the children of high school, undergraduate and postgraduate graduate families. It was revealed that the average score of the children of middle school graduate families was significantly lower than the average score of the children of high school and undergraduate graduate families. This result also affects the family's approach to children as their education level increases.

When the differences in digital game playing behaviors of children according to variables such as their social competence and behavioral development, age, gender, and sibling status are examined, it is shown that children in the 6-year-old group have higher scores in the physical sub-dimensions compared to the 4-5-year-old group. In addition, it was determined that children with two siblings scored lower in the fun and learning sub-dimensions, but higher in the physical, social and emotional dimensions. In terms of gender, it was observed that girls scored higher than boys in the learning sub-dimension, while boys scored higher in the physical, social and emotional dimensions. In the Social Competence and Behavior Assessment-30 Scale, it was found that the number of siblings and gender influenced behavioral and emotional development, including social competence, anger-aggression, and anxiety-introversion.

This research reveals important findings that show how the relationship between digital game playing behaviors and children's social competence and behavioral development reaches results. It is recommended to follow children's play time and encourage them to use technology in healthy and appropriate conditions, to contribute to the development of excessive and intensive use of digital games, their negative effects, game preferences and social skills.

Educational institutions, parents, and educators can raise awareness and provide guidance regarding these suggestions. For future studies in the field, it is recommended to reach children in different age groups and more parents, and to expand the scope of the research by investigating different demographic characteristics.

**Keywords:** Preschool Period, Digital Game, Social Competence, Child, Behavior

## GİRİŞ

Araştırmanın temel problemi, “dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisi var mıdır?” şeklinde belirlenmiştir.

Türk Dil Kurumu’na (TDK, 2023) göre oyun, “yetenek ve zekâ geliştirmeye yarayan, belli kurallar çerçevesinde vakit geçirilen eğlence” olarak tanımlanmaktadır. Huizinga’ya (2021) göre ise oyun, bireyin kendi isteğiyle katılım gösterdiği, belirli kurallar ve sınırlılıklar dahilinde, belirli bir zaman ve mekân çerçevesinde gerçekleşen; neşe, heyecan, endişe ve gerginlik gibi çeşitli duygu durumlarının etkili olduğu bir etkinlik türüdür.

Teknolojik gelişmeler ve internetin icadıyla birlikte oyunlar, dijital platformlara taşınarak farklı bir boyut kazanmıştır. Bu dönüşüm sonucunda dijital oyunlar, özellikle çocukların günlük yaşamlarının önemli bir parçası haline gelmiştir (Uzunoğlu, 2021). Covid-19 pandemisi sürecinde teknolojinin ve dijital oyunların kullanım oranı daha da artış göstermiştir (Aktaş ve Bostancı Daştan, 2021).

21. yüzyılda teknolojinin daha erişilebilir hale gelmesiyle birlikte, mobil cihazlar bile oyun oynama amacıyla tasarlanmaya başlanmış; bu da dijital oyun uygulamalarının geleneksel oyunlara alternatif olarak benimsenmesine yol açmıştır. Dijital oyunların tematik yapılarının klasik oyunlardan farklılık göstermesi, oyuncular üzerinde beklenmedik etkilere neden olabilmektedir. Bu bağlamda dijital oyunların aşırı ve kontrolsüz kullanımı, çocuklar ve gençlerin akademik başarılarını, uyku düzenlerini ve fiziksel sağlıklarını olumsuz yönde etkileyebilmekte; özellikle duruş bozuklukları gibi fiziksel sorunların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir (APA, 2013; ICD-11, 2018).

Gelişim, bir bütün olarak ele alındığında, bireyin farklı alanlardaki sorumluluklarını kapsayan çok yönlü bir süreçtir. Bireyin kendini gerçekleştirme sürecinde temel taşlardan biri olan sosyo-duygusal gelişim, yaşamın erken dönemlerinden itibaren önem arz etmektedir. Bu gelişim basamağı, çocukluk döneminin sağlıklı bir şekilde geçirilmesinin, bireyin yaşam boyu süren gelişimi açısından hayati bir rol oynadığını göstermektedir (Aral ve Kadan, 2019). Sosyo-duygusal gelişim süreci; çocuğun aile ortamını keşfetmesiyle başlayarak, çevresiyle iletişim ve etkileşim kurması yoluyla toplumsal bir birey haline gelmesiyle şekillenmektedir.

Tarihsel süreçte çocukluk dönemi değerlendirildiğinde, teknolojik gelişmelerin bu dönemi önemli ölçüde etkilediği görülmektedir. Önceki dönemlerde, çocukların maruz kaldığı çevresel uyarıcıların sınırlı olması, gelişim açısından daha sade bir yapı sunmaktaydı. Ancak günümüzde

sosyal, kültürel ve teknolojik alanlarda yaşanan hızlı değişimler, çocukların çevresel uyarıcılara olan maruziyetini büyük ölçüde artırmıştır. Bu değişim, özellikle teknolojik araçların yaygın kullanımıyla birlikte çocukların sosyo-duygusal gelişim süreçlerinde çeşitli sorunların ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Açık alanlarda fiziksel oyunlar oynayan çocukların yerini, zamanla kapalı alanlarda bilgisayar, tablet veya akıllı telefonlarla vakit geçiren bireyler almıştır. Bu araçlar aracılığıyla internet üzerinden video izleme ve dijital oyun oynama gibi etkinlikler çocukların gündelik yaşantılarında baskın hale gelmiştir. Bu dönüşüm, medya ve iletişim kültürünün çocukların davranış biçimleri ve öğrenme tarzları üzerinde belirleyici etkiler yaratmasına yol açmaktadır (Levin, 2013).

Oyun, yalnızca dijital ya da toplumsal edinim aracı olmanın ötesinde, aynı zamanda kültür endüstrisinin bir parçası olarak biçimlenen ve toplumsal değerleri yansıtan önemli bir olgudur. Özellikle İngiltere ve Amerika Birleşik Devletleri'nin liderliğinde şekillenen dijital oyun sektörü, günümüzde geniş bir kitleye ulaşarak kültürel bir fenomen haline gelmiştir (Karahisar, 2013).

Okul öncesi dönemde oyun, çocukların en kolay erişebildiği temel etkinliklerden biri olarak öne çıkmakta ve bilişsel, duygusal ve fiziksel gelişim açısından kritik roller üstlenmektedir. Bu dönemde oynanan oyunlar, çocukların zihinsel kapasitelerini, dikkat düzeylerini, hafıza becerilerini, hayal güçlerini ve motor yetilerini geliştirici niteliktedir. Aynı zamanda, oyun aracılığıyla çocuklar doğal bir disiplin anlayışı kazanmakta ve eğlenerek öğrenme deneyimi yaşamaktadırlar.

Teknolojik araçların günlük yaşantıya entegre olmasıyla birlikte, günümüz çocukları önceki kuşaklara kıyasla dijital oyunlara çok daha fazla maruz kalmaktadır. Bu durum, eğitim anlayışının da dönüşmesine neden olmuş; dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımlarında dikkat çekici gelişmeler yaşanmıştır. Özellikle son yıllarda, öğrenme sürecini daha cazip ve etkili hale getiren etkileşimli ve görsel açıdan zengin dijital uygulamalar giderek daha fazla ilgi görmekte ve eğitimde yaygın olarak tercih edilmektedir (Fang vd., 2022).

Bu bağlamda, dijital oyunların yalnızca eğlence aracı olmanın ötesinde; kültürel, bilişsel ve pedagojik etkiler barındırdığı görülmektedir. Dijital oyunlar, çocukların gelişim alanları üzerinde çok boyutlu etkiler yaratmakta, özellikle erken çocukluk döneminde bu etkiler daha belirgin hale gelmektedir. Oyun yoluyla öğrenme süreci, teknolojik gelişmelerle birlikte yeniden şekillenmiş; çocukların dikkatini çeken, etkileşimli ve görsel olarak zenginleşen dijital

oyunlar yaygınlık kazanmıştır. Ancak bu gelişmelerin çocukların sosyal yetkinlikleri ve davranışları üzerindeki etkilerinin ne ölçüde olumlu ya da olumsuz olduğu, daha derinlemesine incelenmesi gereken bir konu haline gelmiştir. Bu tez, okul öncesi dönemde çocukların oynadığı dijital oyunların, çocukların sosyal yetkinlik ve davranışları üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla bu çerçevede planlanmıştır.

### **Araştırmanın Amacı ve Önemi**

Günümüz dünyasında teknolojinin hızla gelişmesiyle beraber okul öncesi dönemde, çocukların dijital oyunlarla etkileşimi giderek artan bir durum haline gelerek günlük yaşamlarının önemli bir parçası olmaktadır. Çocukların erken yaşlarda kazandıkları sosyal beceriler, onların ilerleyen yaşlardaki toplumsal yaşam becerilerini doğrudan etkileyebilir. Bu çalışmada dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisini incelemek amacı ile planlanmıştır. Araştırmanın hedefi, dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisini değerlendirmek ve bu oyunların çocukların sosyal etkileşimleri, empati, iş birliği, problem çözme becerileri gibi sosyal yetkinliklerini nasıl etkilediğini belirlemeye yönelik bir katkı sunacağına inanılarak konu belirlenmiştir. Bu araştırma ebeveynlere, eğitimcilere ve literatüre katkı sağlayacaktır.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- a) Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisi ebeveynin öğrenim düzeyi ve aile gelir durumuna göre farklılık gösterir mi?
- b) Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisi, çocukların yaş, cinsiyet, kardeş bulunma durumuna göre farklılık gösterir mi?
- c) Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisi üzerinde etkisi var mı?

### **Araştırmanın Varsayımları**

- Kullanılan veri toplama araçlarının güvenilir olduğu varsayılmıştır.
- Araştırmada katılımcıların verdikleri cevapların doğru olduğu varsayılmıştır.
- Ebeveynler anket sorularını kendi çocuklarının davranışları ve günlük yaşamlarını düşünerek yanıt verdikleri varsayılmaktadır.

## Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma 2023-2024 eğitim öğretim yılında İstanbul ilinde olan okul öncesi eğitim kurumları ve ilkokul 1. Sınıfa devam etmekte olan 3-7 yaş arasında olan çocuklar ile sınırlıdır.

- Elde edilen sonuçlar, kullanılan ölçüm araçlarının içerdiği sorular ile sınırlıdır.
- Elde edilen sonuçlar, araştırmaya katılan katılımcı sayısı ve katılımcıların verdiği yanıtlar ile sınırlıdır.
- Elde edilen sonuçlar, yapılan istatistiksel analiz ile sınırlıdır.

## Tanımlar

**Çocuk:** TDK' ye (2025) Bebeklik dönemi ve ergenlik dönemleri arasında bulunan ve henüz bir alanda derin bilgi ya da beceri kazanmamış olan erkek ya da kız.

**Oyun:** Huizinga'ya (2021) göre oyun, bireyin kendi isteğiyle katılım gösterdiği, belirli kurallar ve sınırlılıklar dahilinde, belirli bir zaman ve mekân çerçevesinde gerçekleşen; neşe, heyecan, endişe ve gerginlik gibi çeşitli duygu durumlarının etkili olduğu bir etkinlik türüdür.

**Okul Öncesi:** Çocukların okul çağına girmeden önceki dönemi (TDK, 2025).

**Sosyal Yetkinlik:** Sosyal yetkinlik insanların doğduğu andan itibaren sahip olabileceği tüm yeteneklerin temel şartıdır. (Durmuşoğlu-Saltalı ve Arslan, 2012).

**Dijital Oyun:** Dijital oyunlar içerlerinde görsel bir ortam sunarak kullanıcılara giriş yapma imkânı sağlayan, ayrıca oyunun sunulduğu ortamda aşamalı olarak kullanıcıları manipüle eden, popüler bir kültür şeklini alan oyunlar olarak tanımlanabilir (Fleer, 2014).

# BÖLÜM 1: KAVRAMSAL ÇERÇEVE

## 1.1. Oyun Kavramı ve Çocuk Gelişimindeki Önemi

### 1.1.1. Oyunun Tanımı ve Türleri

Oyun, çocukların hayatla tanışmasını sağlayan ve edindikleri bilgileri günlük yaşamda doğal bir şekilde uygulama fırsatı sunan önemli bir ortamdır (Tuğrul ve ark., 2014). Ebeveynler çoğu zaman oyunu anlamsız bir etkinlik olarak görsele de bu yaş aralığında olan çocukların motor ve bilişsel becerilerinin gelişmesi açısından oyunun çocuk yaşamındaki yeri son derece büyüktür (Göncü ve Gaskins, 2007).

Oyun, çocuğun günlük yaşam tarzının bir parçası olmakla birlikte, gelişim sürecine doğrudan uygulanabilir olması sayesinde öğrenme ve öğretme amacıyla da kullanılabilecek bir uygulamadır (Kelly-Vance ve Ryalls, 2008). Eğitim sürecinde çocuklara yalnızca bilgi aktarmak yeterli olmayabilir; oyunlar, çocukların eğlenceli vakit geçirmesinin ötesinde, onların aktif katılımını sağlayarak bir öğrenme ortamı sunar (Akın ve Atıcı, 2015).

Oyun, doğal olarak meydana gelen, belirli bir amacı olmayan, insanların hayattan keyif almasını sağlayan serbest bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Oyun etkinliğinin temel özellikleri ise şunlardır:

- Doğal olarak meydana gelir.
- Duyu organları, sinirler, kaslar ve zihinsel düzeyde gelişimi destekler ya da ortaya çıkarır.
- Tecrübelerin tekrarlanmasını sağlar.
- Zaman ve mekân sınırlarını kendi içerisinde belirler.
- Süreklilik gösterir ve belirli aşamalarda ilerleyen bir gelişim sergiler (Akın, 2008).

### 1.1.2. Geleneksel Oyunlar ve Dijital Oyunlar: Karşılaştırmalı Bir Bakış

Günümüzde dijital ürünler, birçok alanda hızlı bir artış göstermektedir (Arnott, 2013; Lupton, 2015; Arslan, 2017). Geleneksel oyuncakların yerini uzaktan kumandalı ürünler, robotlar ve dijital oyunlar almaya başlamış, bu değişimle birlikte çocukların ekran başında geçirdikleri süre de artmıştır. Dijital oyunlara olan ilginin yükselmesi, çocukların açık alanda oynadıkları oyunlara olan ilgisinin ise zamanla azalmasına yol açmıştır (Yavuzer, 2003).

Bugünün çocukluk dönemi ile geçmişteki çocukluk deneyimleri karşılaştırıldığında, arada önemli farklar göze çarpmaktadır. Eskiden çocuklar daha sınırlı uyaranlarla büyürken, günümüzde sosyal, kültürel ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle çocukların karşılaştığı

uyaranların sayısı önemli ölçüde artmıştır. Bu durum, çocukların bakış açılarını genişletmekte ve bilgi edinme süreçlerini hızlandırmaktadır. Ayrıca, oyuncak seçeneklerinin çeşitlenmesiyle birlikte, oynanabilecek oyun türlerinde de büyük bir artış yaşanmıştır. Teknolojik gelişmelerin etkisiyle, çocukların hayal gücü de daha fazla beslenmekte ve piyasada daha ayrıntılı ve yaratıcı oyunlar ortaya çıkmaktadır.

Öte yandan, teknolojik ilerlemeler çocukların psikososyal gelişimi üzerinde olumsuz etkiler de yaratabilmektedir. Eskiden çocukların vakit geçirdiği eğlence ortamı daha çok dış mekânlar iken, günümüzde çocuklar ev ortamında bilgisayar, tablet gibi dijital cihazlarla zaman geçirmek, internet üzerinden videolar izlemek veya dijital oyunlar oynamak gibi etkinliklere yönelmektedir. Dijital ürünlerle birlikte şekillenen medya dünyası, çocukların davranışlarını ve öğrenme biçimlerini de etkilemektedir. Artık çocuklar, neyi, ne kadar ve nasıl öğrenecekleri konusunda büyük oranda dijital dünyanın etkisi altındadır. Çünkü bu çağda çocuklar, uyku dışında kalan vakitlerinin büyük bölümünü dijital ortamlarda geçirmektedir (Levin, 2013).

### **1.1.3. Oyunun Bilişsel, Duygusal ve Sosyal Gelişime Katkıları**

Oyun, çocuğun bilişsel ve psikomotor yeteneklerinin gelişiminde büyük bir öneme sahiptir. Çocuklar, oyun aracılığıyla pratik yapma ve tekrar etme fırsatı bularak psikomotor becerilerini geliştirmektedirler (Mallory, 2010). Özellikle okul öncesi dönemde kavram becerilerinin kazandırılmasında, oyun eğitimciler tarafından sıkça başvurulan etkili bir yöntemdir. Oyun sayesinde çocuklar, yeni yetenekler kazanır, mevcut yeteneklerini geliştirir ve günlük hayata daha kolay uyum sağlarlar. Ayrıca çocuklar, oyun yoluyla gerçek yaşamı değerlendirme ve anlamlandırma imkânı bulurlar (Piaget, 2013).

Oyun; coşku uyandıran, dikkat çekici, zengin ve derin anlamlar taşıyan, duygusal açıdan etkileyici bir öğrenme deneyimi sunma kapasitesine sahiptir. Bu süreç, çocukların zihinsel ve duygusal gelişimleri açısından dünyayı daha iyi anlamalarını sağlar. Bu nedenle, oyunların çocukların eğitim hayatının her aşamasında, amacına uygun şekilde kullanılması büyük önem taşımaktadır (Comley, 2016).

## **1.2. Dijital Oyunların Tanımı ve Tarihsel Gelişimi**

### **1.2.1. Dijital Oyun Kavramı ve Özellikleri**

Oyun, çocukluğun odak noktası olarak kabul edilmektedir. Oyunağı olmayan bir çocuk neredeyse yoktur. Çocuklar için, iki kelimenin kökensel benzerliğinden de anlaşılacağı üzere, hemen her etkinlik bir oyun olarak algılanmaktadır. “Oyun” kelimesinin kökeni, en az üç farklı kelimeye sahip olan eski Yunancaya dayanmaktadır. Oyun, insanlık tarihi boyunca en önemli

olgulardan biri olmuştur. Birçok bilim insanı, eski çağlardan bu yana oyunun, insanların hayatta kalmasında; sanat dünyasında bir sembol, edebiyat ve şiirde ise bir anlatım aracı olarak önemli rol oynadığını ifade etmektedir.

Oyun, uygarlığın ortaya çıkışından çok daha önce var olmuş bir gerçekliktir. Çünkü uygarlık her zaman belirli bir düzen, yapı ve amaca dayanırken; oyun ise genellikle amaçsız, özgür ve keyif için yapılan bir etkinlik olarak kabul edilmektedir. Oyunun temel amaçlarından biri keyiftir; keyif olmadan oyun olmaz. Çocuklar, oyun aracılığıyla hayattan keyif alır ve aynı zamanda hayatı tanımayı da oyun yoluyla gerçekleştirir. Oyun, iş ve görevlerden ayrılmış bir etkinliktir. Dinlenme, zamanı değerlendirme ya da kaygısız bir özgürlük alanı olarak görülür; serbest zamanın ve rahatlığın bir göstergesidir. Ancak yetişkinlerin birçoğu oyun oynamayı zaman kaybı olarak değerlendirmektedir.

Teknolojik devrim ve çağımızın sosyal koşulları, yaşamda önemli dönüşümlere yol açmıştır. Modern yaşamın getirdiği koşullar; apartman hayatı, park veya bahçelerin yetersizliği ve oyun için uygun alanların olmaması, çocukları daha az hareketli ve pasif hale getirmektedir. Ayrıca televizyon ve diğer dijital oyunların kontrolsüz ve bilinçsiz şekilde kullanılması, çocukların yaşam düzenini ve günlük aktivitelerini olumsuz yönde etkilemektedir (Chaidi ve Drigas, 2022).

### **1.2.2. Dijital Oyunun Tarihsel Gelişimi**

Dijital oyunların tarihsel gelişimi, 2. Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan teknolojik yeniliklerle başlamıştır. 1947 yılında geliştirilen Cathode Ray Tube Amusement Device (Katot Işınlı Eğlence Cihazı), tam anlamıyla teknolojik bir oyun olmasa da karşılıklı etkileşime dayalı ilk dijital oyun olarak kabul edilir. Dijital oyunların ilk örnekleri ise 1950’li yıllarda ortaya çıkmıştır. 1958 yılında tasarlanan Tennis for Two (Çift Kişilik Tenis), dijital oyunların öncüsü olarak görülmektedir. Spacewar ise, ticari ve sosyal anlamda iz bırakmış ilk dijital oyun türü olmuştur.

1960’lı yılların ardından, dijital oyunlara yönelik araştırmalar üniversite ortamlarından çıkarak toplum genelinde yaygınlaşmaya başlamıştır. 1968 yılında piyasaya sürülen ilk oyun cihazı olan “Brown Box”, dijital oyunların sokaktaki insanlar tarafından erişilebilir olmasını sağlamıştır. 1972 yılında ise Atari Inc., masa tenisi oyunları olan Pong’u tanıtmış ve oyun, büyük bir ilgiyle karşılanmıştır.

1980’de Namco tarafından piyasaya sunulan Pac-Man, şiddet ve korku yerine arkadaşlık ve komedi unsurlarını ön plana çıkaran ilk önemli projedir. Pac-Man, kullanıcıya kendini

bağdaştırabileceği bir kişilik öneren ilk oyun olması, gösterişli renkleri, eğlenceli düşman isimleri ve keyifli arka plan müziğiyle bir dönüm noktası olmuştur. Özellikle kız çocukları ve genç kadınları oyun merkezlerine çeken Pac-Man, dijital oyun sektörünün ilerlemesinde önemli bir rol oynamıştır (Kızılkaya, 2010).

1982’de Commodore 64, ilk şahsi bilgisayar olarak tanınmış ve müzik kasetleriyle televizyona bağlanarak oyun oynama imkânı sunmuştur (Yengin, 2012). 1989’da Nintendo, taşınabilir video oyun sistemi olan Gameboy’u piyasaya sürmüş ve cihazın içine önceden yüklenmiş Mario Bros oyunu ile büyük bir popülerlik kazanmıştır. 1992’de piyasaya çıkan ilk 3D oyun olan Wolfenstein, oyuncuya birinci şahıs bakış açısı sunmuş; yine aynı dönemde çıkan Doom, bilgisayar oyun sektörünü kökten değiştirmiştir.

1994 yılında Sony, Playstation oyun konsolunu tanıtarak dijital oyun dünyasında yeni bir dönem başlatmıştır. 1998’de Valve, Half Life oyununda oyuncuya izleyebileceği ya da atlayabileceği ara sahneler sunarak oyun deneyimini daha esnek hale getirmiştir. İlerleyen yıllarda Sony, Playstation 2 ve Playstation 3 modellerini piyasaya sürmüştür (Akın, 2008).

Cep telefonlarında oyun oynama deneyimi ise ilk olarak Nokia cep telefonlarında yüklü gelen Snake oyunu ile başlamıştır. Dijital ağların yaygınlaşmasıyla birlikte, özellikle Farmville gibi kısa süreli ve sosyal bağlantılı oyunlar popülerlik kazanmıştır. 2009 yılında Microsoft Kinect ve Sony PlayStation Move gibi hareket algılayıcı sistemlerin piyasaya sürülmesiyle, dijital oyunlar çok daha etkileşimli ve yenilikçi bir boyuta ulaşmıştır (Karahisar, 2013).

### **1.2.3. Dijital Oyunların Kültürel ve Toplumsal Boyutları**

Okul öncesi dönemdeki bireylerin dijital ürün kullanımları, literatürde farklı ülkelerde gerçekleştirilen ulusal araştırma raporlarıyla incelenmiştir. Özellikle İngiltere, Almanya, İspanya ve Amerika Birleşik Devletleri’nde yapılan kapsamlı çalışmalar bu alanda dikkat çekmektedir. ABD’de 2013 yılında 0-8 yaş grubundaki çocukların 1463 ailesiyle yürütülen bir çalışmada, çocukların %17’sinin akıllı cihazları en az bir kez kullandığı belirlenmiştir (Common Sense Media, 2013).

İngiltere’de 2013 yılında yapılan bir başka çalışmada, hanelerin %50’sinde tablet veya bilgisayar bulunduğu saptanmıştır. Ayrıca, tablet sahibi olan evlerde 3, 4, 5 ve 6 yaşlarındaki çocukların sırasıyla %21, %30, %26 ve %47’sinin bu cihazları tercih ettiği rapor edilmiştir (OFCOM, 2013). Bu bulgular, çocukların dijital cihazlara kolaylıkla erişebildiğini ve ebeveynlerin %39’unun çocuklarının günde ortalama 1 saatten fazla dijital cihaz kullandığını belirttiğini göstermektedir (Center on Media and Human Development, 2013).

Yapılan arařtırmalar, çocukların evde geçirdikleri sürenin büyük bir kısmını dijital ekranlar karşısında harcadıklarını ortaya koymaktadır (Can-Yaşar, İnal, Uyanık ve Kandır, 2012). Türkiye’de yapılan arařtırmalara göre ise, 3-7 yaş arası çocukların sıklıkla ev ortamında dijital cihazlarla vakit geçirdiğı bilinmektedir (Aktaş Arnas, 2005).

Akkuş, Yılmaz, Şahinöz ve Sucaklı (2015) tarafından yürütölen çalışmada, 3-24 aylık çocukların günde ortalama 1 saat televizyon izlediğı, 25-60 aylık çocuklarda ise bu sürenin ortalama 2 saat 9 dakikaya çıktığı belirtilmiştir. Benzer şekilde Ayrancı, Köşgeroğlu ve Günay (2004) da küçük yaştaki çocukların ev ortamında ekran başında geçirdikleri sürelerin arttığını vurgulamıştır.

#### **1.2.4. Teknolojik Gelişmelerin Dijital Oyunlara Etkisi**

Dijital çağın hızla gelişmesiyle birlikte, akıllı telefonlar, tabletler, oyun konsolları ve ileri düzey bilgisayar teknolojileri günlük yařantımızda önemli bir yer edinmiştir. Bu cihazlar, modern yařamın ayrılmaz bir parçası haline gelerek eğlence ve iletişim biçimlerinde köklü değışikliklere yol açmıştır. Özellikle son yıllarda bilgisayar teknolojilerindeki hızlı gelişmeler, bireyler arası etkileşim ve bilgi paylaşımını derinden etkilemiştir.

Bu gelişmelerin etkisiyle bilgisayarlar, tabletler ve oyun konsolları, okul çağındaki çocukların oyun materyalleri arasında da önemli bir yer edinmiştir (Bencik-Kangal ve Özkızıklı, 2014). Evlerde bilgisayar kullanımının artması ise çocukların dijital dünya ile daha erken yařta tanışmalarına neden olmuştur (Fox ve Schirmacher, 2014).

Dijital platformlar ve mobil cihazlarda yer alan eğitici uygulamalar, çocukların gelişimi açısından önemli etkilere sahiptir. Özdemir ve arkadaşları (2013) tarafından yürütölen bir çalışmada, dijital uygulamaların eğitici etkinlikler kapsamında çocukların gelişim alanlarına nasıl katkı sağladığı incelenmiştir. Arařtırmada, Android ve iOS tabanlı eğitici uygulamaların yaklaşık %45’inin çocuklar kategorisinde yer aldığı; bu başlıktaki uygulamaların %17’sinin okul öncesi çocuklara yönelik olduğı, %16’sının okuma ve yazma becerilerine, %13’ünün hayvan türlerine, %12’sinin ise resim yapma, çizme ve renklendirme alanlarına yönelik hazırlandığı ortaya konmuştur.

Bu uygulamalar, çocukların dijital ortamda öğrenmelerini, arařtırma yapmalarını, hayal güçlerini geliřtirmelerini ve problem çözme becerilerinin ilerlemesini desteklemektedir (Taçgın, 2019).

### **1.2.5. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri**

#### **1.2.5.1. Öğrenme, Problem Çözme ve Motor Beceriler**

Bebekler, doğduktan kısa bir süre sonra çevrelerine adapte olabilmek için, çevrelerindeki insanlar veya nesnelerle iletişim kurma ihtiyacı duyarlar. Bu dönemde bebekler, etraflarındaki her şeye dokunarak, çeşitli sesleri dinleyerek ve çevresindeki olaylara anlam vermeye çalışarak dünyayı keşfetmektedir. Dolayısıyla, tablet veya telefon gibi dijital cihazlar bebeklerin ilgisini kolaylıkla çekmektedir (Günüç ve Atlı, 2018).

Bebekler iki yaşına geldiklerinde, konuşma becerilerini geliştirmek için gerekli dil yapılarını oluşturmaya başlar ve özellikle ebeveynleriyle sosyal davranışlar sergilemeye yönelirler (Yıldız Bıçakçı ve Aral, 2017). Bu dönemde, çocukların düşünsel gelişimini etkileyen birçok farklı faktör bulunmaktadır. Nörobilim alanında kaydedilen ilerlemeler, gelişen beyin yapısına dair pek çok yeni bilgi sunmaktadır. Bireyler iki yaşına ulaştığında, beynin sinaptik yapısı hızlı bir şekilde gelişmekte ve bu dönemdeki sinaps sayısı, yetişkin bir beyne oldukça yaklaşımaktadır (Günüç ve Atlı, 2018).

Beyin yapısının hızla değiştiği bu kritik dönemde, bireylerin gelişimini desteklemek için aktif yaşam tecrübelerinin sağlanması büyük önem taşır (Lundy ve Trawisk-Smith, 2021). Özellikle bu dönemde dijital materyallerin uygun bir şekilde kullanılması, çocukların beyin gelişimi üzerinde olumlu etkiler yaratabilir (Akdağ, 2015; Topçu, 2018).

Dijital oyunlar, diğer oyun türlerinden farklı olarak belirli bir amaca ulaşmayı gerektiren, geri bildirim mekanizması bulunan sistemlerdir. Kullanıcıların oyun yoluyla başarı seviyelerini yükseltmeleri; oyunların yapısına, zorluklarına ve sunduğu geri bildirimlere bağlı olarak, olumlu ya da olumsuz deneyimlere yol açabilir. Dijital oyunlar, motivasyonu artırabileceği gibi, bazı durumlarda motivasyon kaybına da neden olabilir. 3-7 yaş arasındaki çocuk sayısının artışı ve dijital dünyadaki erişilebilirliğin yükselmesiyle, büyük ekranlarda oynanabilecek farklı türde dijital oyunlar da çeşitlenmektedir (Rideout, Vandewater ve Wartella, 2003; Garrison ve Christakis, 2005).

Dijital platformda iyi tasarlanmış oyunlar, çocuklar için büyük etkileşimli deneyimler sunabilir; küçük yaştaki çocukların öğrenmesini, bilgi ve yeteneklerini geliştirmesini sağlayabilir (Lieberman, 2006; Thai, Lowenstein, Ching ve Rejeski, 2009). Özellikle 0-6 yaş döneminde, el-göz koordinasyonu, problem çözme ve odaklanma gibi yeteneklerin gelişiminde dijital oyunların önemli katkıları olduğu belirtilmektedir. Çocuklar, günlük yaşamda ve eğitimde

kazandıkları kavram bilgilerini dijital oyunlar yoluyla pekiştirebilmektedir (Oktay, 2007; Yavuzer, 2016).

Bununla birlikte, teknolojik cihazların çocuklar tarafından aşırı ve uygunsuz sürelerde kullanılması, gelişimsel süreçler üzerinde olumsuz etkilere yol açabilir. Dijital cihazlara sürekli maruz kalmak, çocukların fiziksel sağlığını olumsuz yönde etkileyebilir. Özellikle uzun süreli ekran maruziyeti, enerji harcanmaması nedeniyle obezite ve kolesterol artışına, bazı kalp rahatsızlıklarına, duruş bozukluklarına ve göz sağlığı ile ilgili problemlere sebep olabilmektedir (Mustafaoğlu ve ark., 2018).

#### **1.2.5.2. Dikkat Eksikliği, Şiddet ve Sosyal İzolasyon**

Çocuklar, erken yaşlarda dijital dünyanın sunduğu fırsatlarla tanıştıklarında, özellikle teknoloji yanlısı medya ve çevrimiçi ağlar aracılığıyla iletişime geçtikleri internet programları üzerinden cinsel içerikli, istismar, siber zorbalık, nefret ve hakaret içerikli mesajlara maruz kalabilmektedir (Livingstone ve Haddon, 2009). Dijital oyunların olumsuz örnekleri ise çocuklarda bilişsel bilgi ve becerilere ciddi zararlar verebilmektedir. Özellikle şiddet içerikli ve anti-sosyal davranışları model alan oyunlar; çocuklarda korku, kaygı ve stres oluşturmakta; toplumsal cinsiyet sorunlarının göz ardı edilmesine ve dikkat dağınıklığına neden olabilmektedir (Calvert ve Wilson, 2008; Christakis ve Zimmerman, 2009).

Dijital platformlar, diğer medya türlerinden farklı olarak birçok öğenin birleşik ve benzersiz biçimde ortaya çıkmasına olanak tanır. Amaç, karşılıklı etkileşim, kontrol, bilgi ve beceriler, geri dönüşler, ödüller, puanlar, seviye atlamalar ve karakterlerle bütünleşme gibi unsurlar dijital oyunların önemli özelliklerindendir. 3-6 yaş arası çocuklarda ise bilişsel, psikomotor ve sosyo-duygusal gelişim alanları ile karakter ve ilgi duyulan konular bakımından önemli farklılıklar görülebilmektedir. Çocuklar, yetişkinler gibi yaşam deneyimine sahip olmadıklarından, somut ve soyut arasındaki ayrımı her zaman yapamayabilirler (Singer ve Singer, 2005; Calvert ve Wilson, 2008).

Çocuklar, dijital oyunlardaki karakterleri gerçek olarak algılayabilir ve doğaüstü güçlerin ulaşılabilir olduğu yanılgısına kapılabilirler (Singer ve Singer, 2005). Ayrıca, şiddet içeren ve tehlikeli durumları bilinçsizce model alma riski de mevcuttur (Bandura, 1997).

Oyunlar, çocuklara temel kavramları algılama ve uygulama fırsatı sunmakta; keşfetme ve deneyimleme olanakları sağlamaktadır. Bunun yanında, oyunlar çocukların yaratıcı düşünme becerilerinin ve eğitimdeki başarılarının gelişmesine de olumlu katkı sağlar (Bredekamp ve Copple, 1997).

Ancak, şiddet içerikli oyunlara yoğun şekilde maruz kalan çocuklar, şiddete karşı daha duyarsız hale gelebilir ve olumsuz durumlara karşı daha az tepki gösterebilirler (Bartholow, Bushman ve Sestir, 2006). Şiddet yoğunluğunun fazla olduğu dijital oyunlar, çocukların yürütücü işlev becerilerini, karar verme mekanizmalarını, organizasyon yeteneklerini ve öz denetimlerini olumsuz etkileyebilir (Kronenberger vd., 2004). Yürütücü işlev becerileri ve şiddet içerikli davranışlar beynin ön bölgesi tarafından yönetilir ve yapılan araştırmalar, dijital içerikli oyunların beynin gri maddesini ve ergenlik dönemindeki beyin gelişimini etkilediğini göstermektedir (Giedd, 2002).

Şiddet içerikli oyunlara olan ilgi arttıkça, bu durum aile içi iletişimi de olumsuz etkileyebilir. Özellikle zayıf ebeveyn-çocuk ilişkisi olan ailelerde, çocuklar şiddet içerikli oyunlara daha fazla yönelme eğilimi gösterebilirler (Burks vd., 1999; Vandewater, Lee ve Shim, 2005).

#### **1.2.5.3. Dijital Oyunların Ebeveyn ve Eğitim Süreçlerine Etkisi**

Anne babalar, çocukların teknoloji kullanımına özen gösterirken, kendi dijital cihaz kullanımlarına karşı da aynı hassasiyeti göstermelidir. Ailelerin mobil cihazları yoğun şekilde kullanmaları, çocuklarına daha az zaman ayırmalarına ve bunun sonucunda aile içi iletişimde aksaklıklar ile çatışmaların yaşanmasına sebep olabilir (Kildare ve Middlemiss, 2017).

Şiddet içeren dijital oyunlara olan ilginin artması da aile içi iletişimi olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Vandewater, Lee ve Shim, 2005). Özellikle ebeveyn-çocuk ilişkisi zayıf olan ailelerde, çocukların şiddet içeren oyunlara daha fazla yönelme eğilimi gösterdikleri bilinmektedir (Burks vd., 1999).

#### **1.2.6. Dijital Oyunların Sosyal Yetkinlik ve Davranışlara Etkisi**

##### **1.2.6.1. Dijital Oyunların Sosyal Beceri Gelişimine Katkısı**

Sosyal yetkinlik, bireylerin doğduğu andan itibaren geliştirmeye başladığı temel bir yetenek olarak kabul edilmektedir. Okul öncesi dönemde sosyal yetkinliğin yeterince gelişmemesi, bireyin ilerleyen yaşamında tutarsız ve problemlili davranışlar sergilemesine neden olabilmekte; çekingenlik, içe kapanıklık, şiddet eğilimi ve kaygı gibi tepkisel sorunların, bireyin toplumsal hayatta hoşgörüsüyle karşılanmasını zorlaştırdığı görülmektedir (Durmuşoğlu-Saltalı ve Arslan, 2012).

Altay ve Güre'ye (2012) göre sosyal yetkinlik, bireyin bulunduğu çevrede kendini ifade ettiği ve toplumsal ilişkilere dahil olduğu eylemler olarak tanımlanabilir. Çocukların sosyal yetkinlik kazanmaları, onların sosyo-duygusal becerilerinin gelişmesiyle yakından ilişkilidir. Akranları

ve yetişkinlerle güçlü diyaloglar kurabilmeleri, içinde bulundukları sosyal ortamlarda duygu durumlarını ve davranışlarını ayarlayabilmeleri sosyal yetkinliğin temel göstergelerindendir (Çorapçı, Aksan, Yalçın ve Yağmurlu, 2010).

Tüm çocuklarda az da olsa şiddet eğilimi gözlemlenebilir; ancak şiddetin şekli ve yoğunluğu zamanla değişir ve çocuklar, toplumsal sorunlara okul öncesi dönemde aktif olarak çözüm üretmeyi öğrenirler. 5-7 yaş aralığındaki çocuklar, şiddet uygulamak veya diğer çocukların fikirlerine zorla uymak yerine, karşılıklı anlaşmayı tercih etme eğilimindedir. Kendi yöntemleri işe yaramadığında ise farklı seçenekleri değerlendirme yoluna gider ve çoğu zaman yetişkin müdahalesi olmadan çözüm bulabilirler (Chen vd., 2001; Mayeux ve Cilessen, 2003).

Teknolojinin sunduğu dijital uygulamalar, bireylere tercih hakkı tanıyarak özgürlük hissinin gelişmesine katkı sağlar ve kişisel motivasyonu artırır (Ryan, Rigby ve Przybylski, 2006).

#### **1.2.6.2. Empati, İş Birliği ve Problem Çözme Üzerindeki Etkileri**

Teknolojinin ortaya çıkardığı oyunlar sayesinde çocuklar, yaratıcı düşünme ve sorunlarla başa çıkma becerilerini geliştirmenin yanı sıra çeşitli öğrenme fırsatlarına da sahip olmaktadır. Bu durum, öğrenilen bilgilerin daha kalıcı hale gelmesine katkı sağlamaktadır (Yücelyiğit ve Aral, 2020).

Yaratıcılığın teşvik edildiği bir ortamda yetişen çocuklar, öğrenme becerilerini ve sorumluluk duygularını hayatları boyunca sürdürebilmektedir. Teknolojik ürünler aracılığıyla, çocukların arkadaş ilişkilerinde artış gözlenmekte; özellikle yüz yüze iletişimde zorluk yaşayan çocukların, internet ortamında kurdukları iletişim ile sosyal becerilerinin geliştiği görülmektedir (Büyükkarcı ve Müldür, 2017).

Dijital ortamda oynanan oyunlar, çocuklara hata yaparak öğrenme ve karşılaştıkları sorunları çözme konusunda önemli fırsatlar sunmaktadır (Aktaran, Bozkurt, 2014).

#### **1.2.6.3. Sosyal İzolasyon, Zorbalık ve Diğer Olumsuz Davranışlar**

Teknolojik ürünlerin kontrolsüz şekilde kullanılması, çocukların sosyo-duygusal gelişimlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Özellikle çocukların ekrana uzun süre maruz kalması, bireyselleşmelerine ve sosyal ortamlardan uzaklaşmalarına, yalnızlık hissinin artmasına ve hem okulda hem de evde başarı düzeylerinin düşmesine yol açabilmektedir (Ediş, 2020).

Ayrıca, şiddet ve cinsel içerikli oyunların oynanması çocuklarda bu tutumların benimsenmesine ve sonucunda saldırgan davranışların aileye ve çevredeki diğer bireylere yönelmesine neden

olabilmektedir (Lupton, 2015; Gaete vd., 2017). Bu tür oyunlar, çocuklarda korku ve kaygı duygularının gelişmesine de zemin hazırlamaktadır (Budak, 2017).

Dijital ortama aşırı bağımlılık, çocukların tüm yaşamını olumsuz etkileyerek okul, sosyal çevre ve aile içinde sağlıklı iletişimlerin ve ruhsal sorunların ortaya çıkmasına sebep olabilmektedir. Aşırı dijital bağımlılığın bir diğer olumsuz sonucu ise çocukların yaşlarına ve gelişimlerine uygun olmayan yasaklı sitelere erişim sağlamalarıdır. Bu tür sitelerde cinsel içerikli görüntülerle veya uygunsuz kişilerle karşılaşmak, çocukların kişisel bilgilerinin kötü niyetli kişiler tarafından ele geçirilmesine neden olabilir. Sonuç olarak, çocuklar yanlış ve sağlıklı cinsel bilgiler edinerek, ihmal ve istismar gibi risklerle karşı karşıya kalabilmektedir (Odabaşı vd., 2007).

### **1.2.7. Dijital Oyun Tabanlı Eğitim Uygulamaları**

#### **1.2.7.1. Eğitimde Dijital Oyunların Kullanımı ve Yararları**

Dijital oyun temelli öğrenme, günümüzün “dijital yerli” bireylerinin beyinlerinin, yoğun şekilde vakit geçirdikleri yeni teknolojilere uyum sağlama biçimini de değiştirmektedir. Başlangıçta çocuklar, oyun yoluyla uçak kullanmayı, hızlı araba sürmeyi, bir park, kafe veya restoran işletmeyi, savaş oyunlarında bir savaşçı, inşaatçı ya da veteriner olmayı deneyimlerler. Ancak, dijital oyunların daha ileri boyutlarında çok daha fazla öğrenme imkânı bulunmaktadır: Çoklu kaynaktan bilgi edinme, anında karar verme ve strateji geliştirme gibi beceriler oyun deneyimiyle gelişmektedir. Oyunların sunduğu deneyim, yalnızca belirli kuralların aktarımıyla değil, aynı zamanda bu kuralların pratikte uygulanarak ve deneyimlenerek öğrenilmesiyle şekillenmektedir. Oyuncular, basit ve karmaşık engelleri aşmak için kapsamlı stratejiler geliştirir; bu stratejiler, denemeler ve tekrarlarla pekiştirilir ve böylece çocuklar özgün bir anlayışa ulaşırlar.

Zaman içinde dijital oyunlar, yalnızca bireysel bir deneyim olmanın ötesine geçerek, küresel ölçekte sosyal bir ağ kurma aracı haline gelmiştir. Oyuncular, başkalarıyla iş birliği yapmayı ve iletişim kurmayı da öğrenirler. Günümüz çocukları, okulların eski ve yetersiz dilini sıkıcı bulmakta, öğrenmenin en etkili yolunun oyun yoluyla gerçekleştiğini düşünmektedir (Prensky, 2003).

Dijital ortamlar, öğrenmeyi teşvik edici zengin fırsatlar sunmaktadır (Mayo, 2009). Bilgisayar oyunlarının öğrenme üzerindeki olumlu etkileri, yapılan araştırmalarda da ortaya konmuştur (Chiong ve Schuler, 2010).

Eğitim alanında uzaktan eğitim fikri 19. yüzyıla kadar uzanmaktadır. Bu dönemde çevrimiçi eğitim, posta gibi iletişim araçlarıyla başlamış, böylece eğitimciler ders materyallerini, konu özetlerini ve ödevleri öğrencilerle paylaşabilmiştir. Öğrenciler ise tamamladıkları ödevleri yine sistem üzerinden eğitimcilerine iletmışlerdir. Eğitimciler, bu sistem aracılığıyla öğrencilerin ödevlerini ve notlarını düzenleyip analiz ederek geri bildirim sağlamışlardır (Kiryakova, 2009).

Çevrimiçi eğitim, eğitim sisteminin bir parçası olarak, farklı yöntem ve dijital uygulamalardan yararlanarak, fiziksel olarak sınıfta bulunmayan çocuklara da bir sınıf ortamı yaratmayı amaçlamaktadır. Böylece çocuklara, zaman ve mekân sınırlaması olmadan bilgi sağlamak ve öğrenme imkânı sunmak mümkün olmaktadır (Honeyman ve Miller, 1993).

Çevrimiçi eğitimin bir diğer avantajı da erişim kolaylığıdır. Çocuklar, ev ortamından dijital eğitime kolaylıkla ulaşabilmekte, kendilerine en uygun olan kaynakları tercih edebilmektedir. Farklı öğrenme biçimlerine sahip olan çocuklar, görsel, işitsel ya da dijital uygulamalar yoluyla öğrenme fırsatı bulurlar. Üstelik çevrimiçi ortamlar, çocukların iletişim becerilerini de geliştirmekte; özellikle içine kapanık çocukların, sınıf ortamında ifade etmekte zorlandıkları düşüncelerini dijital ortamda daha rahat dile getirmelerine olanak tanımaktadır (Franklin, Yoakam ve Warren, 1996).

#### **1.2.7.2. Oyun Tabanlı Öğrenme Modelleri**

Okul öncesi eğitiminde bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanılması, çocuklar için önemli yararlar sağlamaktadır. Bu teknolojilerin çocukların gelişim düzeylerine ve eğitim ihtiyaçlarına uygun şekilde kullanılması, gelişimlerini olumlu yönde etkilemektedir (Bütün ve Aral, 2005).

Dijital yaşamın eğitim alanına entegre edilmesiyle yapılan araştırmalar, öğrenmenin çocuklar açısından çok daha eğlenceli bir hale geldiğini ve bu durumun çocukların hayal gücünü artırdığını göstermektedir (Arı ve Bayhan, 2003; Akpınar, 2005).

#### **1.2.7.3. Eğitimde Dijital Oyun Kullanımına Yönelik Yöntem ve Stratejiler**

Günümüzde çocuklar, dış mekânlarda hem bireysel olarak hem de grup halinde dijital ürünleri tercih etmektedirler. Çocukların sıklıkla kullandığı bazı mobil dijital cihazlar aşağıda sıralanmıştır (Buckleitner, 2009):

1. Mobil telefonlar
2. Videolu oyun sistemleri
3. Tablet cihazlar

4. Dizüstü bilgisayarlar
5. Eğitim tabanlı oyun sistemleri (öğrenme amacıyla içerikleri hazırlanmış oyun sistemleri)
6. Teknolojik destekli öğrenme cihazları
7. Dijital oyuncaklar
8. Elektronik fotoğraf makineleri
9. Taşınabilir dijital cihazlar
10. E-kitap cihazları

Bu alanda bahsedilen ve çeşitli amaçlarla tasarlanmış mobil cihazlar, günümüzde telefon teknolojilerinin gelişimiyle iletişim işlevleriyle de bütünleşmiştir. Özellikle internet altyapısı ve gelişmiş özelliklerle donatılmış mobil telefonların, önümüzdeki yıllarda çocuklar tarafından daha kolay erişilebilir hale geleceği öngörülmektedir (Common Sense Media, 2013).

### **1.3. Okul Öncesi Dönemde Çocuk Gelişimi**

#### **1.3.1. Sosyal ve Duygusal Gelişim**

Hayatın önemli dönemlerinden biri olan sosyallik, insanı diğer varlıklardan ayıran temel bir özelliktir (Dinçer, 2011). Çocuklar, doğdukları andan itibaren aile ve toplumun bir ferdi olarak yaşadıkları ortama, insanlara ve kültüre uyum sağlamak durumundadırlar (Çağdaş ve Seçer, 2002). Günümüzün gelişen ve dönüşen şartlarında, yalnızca bilişsel yeteneklerin değil, aynı zamanda farklı sosyal becerilerin de kazanılması büyük önem taşımaktadır (Avcıoğlu, 2003).

Erken Dönem Sosyo-Duygusal Gelişim Merkezi, erken sosyo-duygusal gelişimi; bireyin doğduğu andan beş yaşına kadar devam eden ve gelişen düzey olarak tanımlamaktadır. Bu dönemde akran ilişkilerinin güvenli ve yakın olmasını sağlamak, duyguları toplumsal ve kültürel açıdan doğru şekilde tanımlayabilmek önem taşır (Yates vd., 2008). Sosyal ve duygusal gelişimin temeli, çocuğun çevresiyle etkileşiminden ve kendi iç dünyasını anlamasından itibaren şekillenmeye başlar (Eisenberg, Spinrad, and Eggum, 2010; National Research Council and Institute of Medicine, 2009).

Bebeklik döneminde (0-12 ay), bebekler bakım verenlerini diğer yetişkinlerden ayırt edebilir; ağlama, sakinleşme, gülümseme gibi tepkilerle sosyal-duygusal gelişimlerini gösterirler. Okul öncesi dönemde ise çocuklar, ev dışı arkadaşlıklar kurar, toplumsal onaylanan ve onaylanmayan davranışları ayırt etmeyi, sıra bekleme, oyuncak paylaşımı gibi sosyal becerileri

öğrenirler (Han and Kemple, 2006; Hemmeter, Ostrosky, ve Fox, 2006; National Association for the Education of Young Children, 2009).

Erken dönemde kazanılan sosyal ve duygusal beceriler, ilerleyen dönemlerde eğitim başarısında, sosyal ilişkilerde ve sorun çözmede önemli rol oynar (Blair and Diamond, 2008; Konold and Pianta, 2005; National Research Council and Institute of Medicine, 2000; Raver, 2002).

Okul öncesi eğitimin temel amaçlarından biri de çocuklara sosyal beceri kazandırmaktır. Eğitimciler, çocukların özgür ve aktif olmasını destekleyecek farklı öğrenme ortamları sunarlar (Zembat, 2013). Aile ile başlayan fırsatlar, okul öncesi eğitim kurumlarında fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişimi destekleyecek şekilde genişletilir (Uğur, 1998).

Sonuç olarak, okul öncesi eğitim kurumlarında, çocuklar ailede kazandıkları sosyal becerileri yaşıtlarıyla tecrübe etme şansı bulurlar ve sosyal yetkinlikleri gelişir. Okul öncesi dönem, çocukların öz bilincini fark etmeleri, duygularını düzenleyip ifade edebilmeleri ve toplumla sağlıklı iletişim kurmaları için kritik bir süreçtir (Çorapçı, Aksan, Arslan-Yalçın ve Yağmurlu, 2010).

Sıra bekleme, karşılıklı anlaşma, iş birliği, empati ve öfke kontrolü gibi sosyal yetenekler, bu dönemde gelişir. Görevlerini yerine getiren çocukların daha az kaygı duydukları ve davranış problemleriyle daha az karşılaştıkları gözlemlenmiştir. Sosyal yetkinlikte yaşanan sorunların başlıca nedeni ise davranış bozukluklarıdır (Reeve, Jang, Carrell, Jeon ve Barch, 2004).

Cep telefonları gibi dijital araçların ise, rutinleri ve toplumsal düzeni etkileyerek bazı çocuklarda tepkisizlik, özgüven eksikliği, anti-sosyal davranışlar, takıntılar ve artan endişe gibi olumsuz psikolojik ve sosyal sonuçlara yol açabileceği ileri sürülmektedir (King vd., 2014).

Dijital ürün kullanımının hem olumlu hem de olumsuz yönleri bulunmakla birlikte, ebeveynlerin bu süreçteki farkındalığı ve çocuklarına zaman sınırı koyup koymamaları büyük önem taşır. Okul öncesi dönem (0-6 yaş), çocukların dijital ürünlerle olan ilişkisi bakımından kritik bir dönemdir ve bu kullanım mutlaka ebeveyn gözetiminde olmalıdır (Uçak, 2021).

### **1.3.2. Dil, Bilişsel ve Fiziksel Gelişim**

Dil, insanın duygularını, düşüncelerini, deneyimlerini ve isteklerini başkalarına iletmesinde, iletişim kurmasında ve toplumla etkileşiminde yararlandığı en önemli unsurlardan biridir. Sözcükler ise, dilin ana bileşenini oluşturan ve değer kazandıran seslerden ve ses uyumundan meydana gelmektedir (Aytan ve Özcan, 2018).

Bireyler, ilk sözcüklerini genellikle aileleriyle olan ilişkileri sayesinde ev ortamında edinmektedirler (Aydoğan ve Koçak, 2003; Dereli ve Koçak, 2005). Erken çocukluk döneminde dil öğrenme süreci hız kazanır ve ebeveynlerin çocuklarına kitap okuması, oyun oynaması, şarkı söylemesi ve karşılıklı diyalog kurması, çocukların kelime dağarcığının gelişimine büyük katkı sağlar (Niklas ve Schneider, 2015; Toub vd., 2018).

3-7 yaş arası çocukların dil edinimi üzerine yapılan çalışmalarda, oyunların kelime bilgisini geliştirmede en fazla etkiyi 3 yaş grubunda gösterdiği tespit edilmiştir (Chiong ve Schuler, 2010). Çevresel uyarıcılar, dil edinim süreci açısından oldukça önemli olup, okul çağındaki çocukların dijital ürünlerle geçirdikleri zaman ile sözcük kazanımları arasındaki ilişkinin analiz edilmesi büyük bir önem taşımaktadır. Literatürde yapılan araştırmalar, dijital ürünlerin ve uygulamaların çocuklarda yazma bilinci (Beschoner ve Hutchison, 2013), ses bilinci (Cubelic ve Larwein, 2014) ve diğer dil yetenekleri (Bigelow, 2013) üzerinde olumlu etkileri olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca dijital hikâye uygulamalarının, çocukların sözcük dağarcığını geliştirmeye katkı sunduğu belirlenmiştir.

Bilişsel beceriler açısından bakıldığında, dijital uygulamalar yaratıcılığın artmasına, düşünme yeteneklerinin güçlenmesine, gözlem ve problem çözme becerilerinin gelişmesine, neden-sonuç ilişkilerinin kurulmasına, dikkat ve karar verme yetisinin artmasına, uzamsal farkındalık ve değerlendirme yapabilme gibi kavramların gelişmesine yardımcı olur. Duygusal beceriler açısından ise; özgüven, öz bilinç, öfke kontrolü, hayal kırıklığıyla başa çıkma, endişe ve stresin azalması, özgürlük duygusunun pekişmesi ve enerjiyi boşaltıp yeniden toplama olanakları sunar. Motor beceriler bakımından, koşmak, çekmek, tırmanmak, basamak inip çıkmak, zıplamak gibi büyük kas hareketlerinin yanında; yaprak toplama ve taşlarla oynama gibi etkinlikler de küçük kas gelişimine yardımcı olur. Fiziksel hareketliliğin artması ise obezite riskinin azalmasına ve sağlıklı yaşamın teşvik edilmesine katkı sağlar (Clements, 2004; Ayyıldız ve Akardaş-Karataş, 2020).

### **1.3.3. Okul Öncesi Dönemde Çevresel Etkilerin Çocuk Üzerindeki Rolü**

Ev dışında oynanan oyunların, çocuk gelişimi üzerinde pek çok olumlu etkisi bulunmaktadır. Sosyal yetenekler açısından; bağımsız olma isteği, etkileşim kurma, olumlu arkadaş ilişkileri geliştirme, çevreye uyum sağlama, çevreye duyarlılık, duygu yönetimi, yeni hobiler kazanma, zorlukları kabullenme ve sorumluluk bilincinin gelişmesine katkı sağlar (Clements, 2004; Ayyıldız ve Akardaş-Karataş, 2020).

Günümüzde çocukların televizyon, bilgisayar, resim ve spor gibi etkinliklere yönlendirilmesinin, yetişkinler tarafından daha kolay kontrol edilebilmesi nedeniyle tercih edildiği belirtilmiştir. Bu durum, çocukların dış mekânda oyun oynamak yerine, evde televizyon izleme ya da bilgisayar başında zaman geçirmeyi daha fazla tercih etmelerine yol açmıştır (Erbay ve Saltalı, 2012).

COVID-19 salgını, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de sağlık, ekonomi, sosyal yaşam ve eğitim alanlarında önemli değişikliklere neden olmuştur. Salgın nedeniyle insanlar, kendilerini ve toplum sağlığını koruyabilmek için evlerinde kalmak ve karantina kurallarına uymak zorunda kalmıştır. Uzaktan eğitim uygulamaları ve sokağa çıkma kısıtlamaları nedeniyle çocuklar, akranlarından ayrılmış ve bu süreçten en fazla etkilenen grup olmuştur. Okuldan ve arkadaşlarından uzak kalan çocuklar, zamanlarının büyük bir bölümünü evde ebeveynleriyle birlikte geçirmek durumunda kalmıştır (Çaykuş ve Çaykuş, 2020).

Bu sebeple, özellikle okul öncesi dönemdeki çocukların oyun ve eğitim faaliyetleri genellikle kapalı ortamlarda sınırlı kalmış; uzaktan eğitim uygulamaları nedeniyle de çocuklar normal yaşamlarına göre daha çok dijital ortamda vakit geçirmiştir. Salgının etkisiyle çocukların temel gereksinimleri olan motor beceri gelişimi ve sosyal-duygusal gelişimin kısıtlanması, çocuklar üzerinde motor ve sosyo-duygusal açıdan olumsuz etkiler oluşturabilmektedir (Üstün ve Özçiftçi, 2020).

#### **1.4. Ebeveynlerin ve Ailenin Rolü**

##### **1.4.1. Ebeveynlerin Dijital Oyunlara Yaklaşımı**

Çocukların dijital cihazlarla yoğun bir şekilde etkileşimde olmalarının arkasında, ailelerin önemli bir rolü olduğu belirtilmektedir. Günümüzde aileler, çocuklarının davranışlarını kontrol altına almak ve onları oyalamak amacıyla teknolojik cihazları çok erken yaşlardan itibaren sıkça kullanmaktadırlar. Ayrıca, ailenin dijital cihazlara olan ilgisi ve bu cihazları günlük yaşamda yoğun olarak kullanması, çocukların dijital cihaz kullanımının artmasına neden olmaktadır. Sonuç olarak, teknolojik cihazlar çocuklar için başlıca ilgi alanı, hatta bir arkadaş ya da bakım veren kişi konumuna gelmektedir (Zeybekoğlu Akbaş ve Dursun, 2020).

##### **1.4.2. Aile Dinamikleri, Öğrenim Düzeyi ve Gelir Düzeyinin Etkisi**

Günümüz sosyal hayatında yaşanan değişimlerle birlikte, ailelerin temel görevleri olan eğitim ve bakım sağlama, çocuklarına bilgi ve yetenek kazandırma sorumluluğu da dönüşmektedir. Ailelerin yaşamında meydana gelen değişiklikler, aile içindeki rol dağılımlarında farklılaşmaya

ve ataerkil bakış açısının azalmasıyla birlikte aile bireylerinin ruhsal desteğe olan ihtiyacının artmasına yol açmaktadır (Kılıç, 2010).

Aile kavramı açısından kendine güvenen ve güven duymayan ebeveynler karşılaştırıldığında, görev dağılımını başarıyla yerine getirdiğini düşünen ailelerin çocuklarına karşı tutum ve davranışlarının daha olumlu olduğu gözlemlenmektedir. Ailelerin çocuk gelişimine yönelik yaklaşımı, çocukların sayısı, cinsiyeti ve bireysel özellikleri gibi faktörlere göre de farklılık gösterebilir (Yavuzer, 2019a).

Yapılan araştırmalarda, ailelerin eğitim düzeylerinin çocukların sosyal yeteneklerine etkisi incelenmiş ve eğitim düzeyi yüksek ailelerin çocuklarının sosyal yeteneklerinin daha gelişmiş olduğu, davranışsal sorunların ise daha az görüldüğü belirlenmiştir (Adam Karduz, 2009). Ancak, Karaca, Gündüz ve Aral'ın (2011) yürüttükleri bir çalışmada ise, okul öncesi çocuklarda saldırgan davranışların, ailelerin eğitim düzeyiyle ters orantılı olarak yüksek çıkabildiği, bazı çalışmalarda ise öğrenim düzeyi ile sosyal yetenekler arasında düşük düzeyde ya da etkisiz bir ilişki olduğu saptanmıştır (Aktaran Jafari, 2021).

Ayrıca, ailelerin sosyal ve ekonomik durumlarının çocukların sosyal becerileri üzerindeki rolü incelendiğinde, sosyoekonomik açıdan dezavantajlı ailelerin çocuklarında, maddi durumu iyi olan ailelerin çocuklarına göre daha fazla hatalı davranış, olumsuz tutum ve psikolojik sorun gözlemlenmiştir (McLoyd, 1998).

#### **1.4.3. Ebeveyn Kontrolünün ve Dijital Medya Kullanımının Çocuk Üzerindeki Rolü**

Dijital ve kalıtsal alanlardaki ilerlemeler, gerçek ve sosyal durumların gelişimini ve değişimini hızlandırmıştır (Dam, 2008). Ailelerin çoğunluğu, çocuklarının daha iyi bir birey olmasını istemekte ve bu amaçla önemli ölçüde çaba harcamaktadır. Ancak, teknolojinin hızlı gelişimiyle birlikte günümüz dünyasında neyin doğru ya da yanlış olduğu her zaman net olarak belirlenemeyebilir. Toplumsal ölçütlerin hızla değiştiği çağımızda, çocukların gelişimi ve eğitimi konusunda yetişkinlerin rolü zamanla azalmış, buna karşılık dijital cihazların çocuklar üzerindeki etkisi giderek artmıştır (Erdoğan, 2010).

Çocuklar, dijital cihazlar aracılığıyla televizyonda izledikleri davranış ve tutumları model alarak öğrenmektedirler. Bir çocuğun ilk sosyal ortamı ailesidir; ancak çocuklar, yalnızca ebeveynleriyle değil, aynı zamanda çevresindeki diğer bireyler ve medya araçlarıyla da etkileşim içindedir. Özellikle 2-6 yaş arası dönemde, ses ve görüntünün etkisiyle dijital cihazların çocuklar üzerinde oldukça güçlü bir etki yarattığı bilinmektedir (Oktay, 2007).

Aileler, çağımızda dijital ürünlerin gelişmiş iletişim özellikleri ve yeteneklere katkısını artırdığına inandıkları için, bu ürünlerin kullanımını çocukların akademik başarısı ve gelecekteki mesleki yaşamları açısından son derece önemli ve faydalı görmektedirler (Ortiz, Green ve Lim, 2011). Modern yaşamın bir gerekliliği olarak aileler, bilgisayar ve internet kullanımını çocuklarına sunmayı bir görev olarak kabul etmektedir. Ancak, ebeveynlerin dijitalleşen alanların gerektirdiği cihaz kullanımını yalnızca bir sorumluluk olarak değerlendirmemeleri gerekmektedir (Canbek ve Sağıroğlu, 2007).

Günümüzün dijitalleşen dünyasında, aileler çocuklarının dijital ortamdan en etkili şekilde faydalanmasını sağlarken, aynı zamanda teknolojinin ortaya çıkarabileceği olası tehditlere karşı da çocuklarını koruma görevine sahiptir (Appel, Stiglbauer, Batinic ve Holtz, 2014).



## BÖLÜM 2: YÖNTEM

Bu bölümde araştırma için kullanılan model, çalışma grubu, veri toplama araçları, araçların geçerlilik ve güvenilirlikleri ve verilerin analiz yöntemleri ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

### 2.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma okul öncesi dönemde çocukların oynadıkları dijital oyunların çocukların sosyal yetkinlik ve davranışları üzerindeki etkisini belirlemek amacı ile planlanan çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli, iki ya da daha fazla değişkenin birbirleriyle olan etkileşimlerinin varlığını ve gücünü belirlemeyi amaçlayan bir modeldir (Creswell, 2017; Karasar, 2005). Bu araştırma modeli korelasyonel türdür. Araştırmanın katılımcıları uygun örneklem yöntemi kullanılarak seçilmiştir.

### 2.2. Çalışma Grubu

Araştırma İstanbul'da ikamet eden 4-7 yaş arasında çocukları olan gönüllü ebeveynlerden oluşmaktadır.

**Tablo 1.**  
**Çalışma Grubunun Kişisel Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzdelik Dağılım**

| Kişisel Özellikler                  |                         | f   | %    |
|-------------------------------------|-------------------------|-----|------|
| Cinsiyet                            | Kız                     | 141 | 43,5 |
|                                     | Erkek                   | 183 | 56,5 |
| Yaş Grubu                           | 3 yaş                   | 39  | 12,0 |
|                                     | 4 yaş                   | 68  | 21,0 |
|                                     | 5 yaş                   | 103 | 31,8 |
|                                     | 6 yaş                   | 114 | 35,2 |
| Kardeş Sayısı                       | Tek çocuk               | 79  | 24,4 |
|                                     | Bir kardeş              | 124 | 38,3 |
|                                     | İki kardeş              | 90  | 27,8 |
|                                     | Üç ve daha fazla kardeş | 31  | 9,6  |
| Ebeveyn Yaş Grubu                   | 20-30 yaş               | 91  | 28,1 |
|                                     | 31-40 yaş               | 190 | 58,6 |
|                                     | 41-50 yaş               | 43  | 13,3 |
| Ebeveyn Öğrenim Durumu              | İlkokul                 | 24  | 7,4  |
|                                     | Ortaokul                | 43  | 13,3 |
|                                     | Lise                    | 104 | 32,1 |
|                                     | Önlisans                | 86  | 26,5 |
|                                     | Lisans                  | 50  | 15,4 |
|                                     | Lisansüstü              | 17  | 5,2  |
| Ailenin Gelir Düzeyi                | 17.000 TL - 20.000 TL   | 56  | 17,3 |
|                                     | 21.000 TL - 30.000 TL   | 83  | 25,6 |
|                                     | 31.000 TL - 40.000 TL   | 97  | 29,9 |
|                                     | 41.000 TL - 50.000 TL   | 45  | 13,9 |
|                                     | 51.000 TL ve üzeri      | 43  | 13,3 |
| Kendine Ait Odaya Sahip Olma Durumu | Odası var               | 257 | 79,3 |
|                                     | Odası yok               | 67  | 20,7 |

Tablo 1 incelendiğinde çalışma grubunda toplam 324 çocuğun %43,5'i kız (n=141), %56,5'i erkek (n=183) bireylerden oluşmaktadır. Yaş gruplarına göre dağılım incelendiğinde, %12'si 3 yaşında (n=39), %21'i 4 yaşında (n=68), %31,8'i 5 yaşında (n=103) ve %35,2'si 6 yaşında (n=114) olduğu görülmektedir. Kardeş sayısı açısından, çocukların %24,4'ü tek çocuk (n=79), %38,3'ü bir kardeşe sahip (n=124), %27,8'i iki kardeşe sahip (n=90) ve %9,6'sı üç ve daha fazla kardeşe sahiptir (n=31). Ebeveynlerin yaş grupları incelendiğinde, %28,1'i 20-30 yaş (n=91), %58,6'sı 31-40 yaş (n=190) ve %13,3'ü 41-50 yaş (n=43) arasında değişmektedir. Ebeveyn öğrenim durumu verilerine göre, katılımcıların %7,4'ü ilkokul mezunu (n=24), %13,3'ü ortaokul mezunu (n=43), %32,1'i lise mezunu (n=104), %26,5'i önlisans mezunu (n=86), %15,4'ü lisans mezunu (n=50) ve %5,2'si lisansüstü eğitim almıştır (n=17). Ailenin gelir düzeyine ilişkin dağılım incelendiğinde, %17,3'ü 17.000-20.000 TL gelir aralığında (n=56), %25,6'sı 21.000-30.000 TL gelir aralığında (n=83), %29,9'u 31.000-40.000 TL gelir aralığında (n=97), %13,9'u 41.000-50.000 TL gelir aralığında (n=45) ve %13,3'ü 51.000 TL ve üzeri gelir aralığında (n=43) olduğu belirlenmiştir. Son olarak, çocukların kendilerine ait odalarının olup olmadığına ilişkin bulgulara göre, %79,3'ü kendilerine ait odaya sahip (n=257) iken, %20,7'sinin kendilerine ait odası bulunmamaktadır (n=67).

### **2.3. Veri Toplama Araçları**

Araştırmada veri toplama formu üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümünde Demografik Bilgi Formu ikinci bölümünde Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği üçüncü bölümünde ise Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği yer almaktadır.

#### **2.3.1. Demografik Bilgi Formu**

Araştırmacı tarafından hazırlanan bu form ile anne-babaların yaş durumu, öğrenim düzeyleri, gelir düzeyi, çocuklarının cinsiyeti, yaşı, kardeş sayısı, evde ne tür dijital oyunlar oynadıkları günde kaç saat oynadıklarına dair bilgi almaya yönelik sorular yer almaktadır.

#### **2.3.2. Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği**

Balaban-Dağal ve Bayındır (2019) tarafından geliştirilen bu ölçek dijital oyunların çocuklar üzerinde yarattığı etkileri ve ailelerin algılarını incelemek için geliştirilen bu ölçekte 25 madde yer almakta ve 5'li liker biçimindedir. Anne veya baba doldurulmaktadır. Ölçek “eğlenme” “öğrenme” “fiziksel” “sosyal” ve “duygusal” olmak üzere beş farklı alt boyuttan oluşmaktadır. Uygulanan güvenlik değerlendirme sonuçları incelendiğinde ölçeğin genelinde güvenilirlik katsayısı .87 olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Değişkenlerin iç tutarlılık katsayıları “eğlenme”

boyutu için .82, “öğrenme” için .90, “fiziksel” için .86, “sosyal” için .87, “duygusal” boyut için ise .84 olarak bulunmuştur (Balaban Dağal ve Bayındır, 2019).

### **2.3.3. Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme- 30 Ölçeği**

La Freinere ve Dumas (1996) tarafından geliştirilen, Çorapçı, vd. (2010) tarafından Türkçe haline uyarlanan ve geçerlilik ve güvenirlik değerlendirmeleri gerçekleştirilmiştir. Okul öncesinde çocukların problem göstergeleriyle sosyal beceri durumlarını inceleyen bu ölçek her bir ögesi 10 maddeden oluşan olan üç alt ölçeğe sahiptir. Sosyal Yetkinlik (SY), alt ölçek, çocukların yaşlılarıyla beraberken göstermiş oldukları ortak çalışma ve olumsuz durumlara çözüm aramak gibi pozitif yönde olan davranışları değerlendirmektedir.

Kızgınlık-Saldırganlık (KS) alt ölçeği, yetişkinleri reddetme, itiraz etme ve arkadaş ilişkilerinde uyumlu olmayan ve şiddet içeren davranışlar ve benzer şekilde dışarıya yansıtma problem göstergelerini, Anksiyete-İçe dönüklük (AI) alt ölçeği, çocukların üzgün, depresif olan ruh hallerini ve grubun içerisinde çekingen davranışlar göstermek gibi içselleştirme problem durumlarını değerlendirmektedir.

Ölçeğin özgün hali birçok farklı ülkelerde ve farklı örneklem grupları ile geçerlik ve güvenirliği incelenmiştir. Özgün hali ve farklı ülkelerde uyarlama çalışmalarında, alt ölçeklerinin iç tutarlılık katsayıları .80 ve üstünde ortaya çıkmıştır. Özgün formunda 2 hafta ve 6 ay süre ile uygulanan test-tekrar test güvenirlik katsayıları .78 ile .86 ve .59 ile .70 arasında ortaya çıkmıştır.

Bu ölçekte Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayıları alt boyutları .88, .87 ve .84 olarak bulunmuştur. Ölçek, 6'lı likerttir yapılan araştırmada çocukların ebeveynleri tarafından doldurulmuştur. Bu ölçekte tekrar test güvenirliği sonucunda .64, .71 ve .45'dir. Her bir alt ölçeğin toplam öge korelasyon katsayıları .41 ve üstünde ortaya çıkmıştır. Ortaya çıkan bu göstergeler, yüksek seviyede iç tutarlılığı göstermektedir (Çorapçı, Aksan, Arslan-Yalçın ve Yağmurlu, 2010).

### **2.4. Verilerin Analizi**

Araştırmada elde edilen veriler SPSS for Windows programı kullanılarak çözümlenmiştir. Verilerin değerlendirmesinde ilk olarak veri dağılımı incelenmiş ve normal dağılım gösterdiği saptanmıştır. Ardından çalışma grubundaki çocukların bir günde dijital oyun oynama süreleri ve dijital ortamda oynadıkları oyun türlerine ilişkin frekans ve yüzdelik analiz yapılmıştır. Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisi Pearson korelasyon analizi ile test edilmiştir. Çocukların dijital oyunların etkilerinin ve

sosyal yetkinliklerinin cinsiyet deęiřkenine gre farklılařıp farklılařmadıęının saptanması iin baęımsız gruplar t testi kullanılmıřtır. ocukların yař grubu, kardeř sayısı, ebeveyn yař grubu, ebeveyn ğrenim durumu, ailenin gelir dzeyi ve ocukların dijital oyun oynama sresi deęiřkenlerine iliřkin farklılık olup olmadıęının sınanması amacıyla tek ynl varyans analizi kullanılmıřtır. Varyans analizine gre gruplar arasında anlamlı farklılık olduęu deęiřkenler iin farklılıęın hangi gruplar arasında olduęunu belirlemek amacıyla homojen daęılım saęlama durumuna gre seilen Tukey ve Tamhane Testleri yapılmıřtır. Tm arařtırmada istatistiksel nemlilik dzeyi 0,05 olarak kabul edilmiřtir.



## BÖLÜM 3: BULGULAR

**Tablo 2**

**Çalışma Grubundaki Çocukların Bir Günde Dijital Oyun Oynama Sürelerine İlişkin Frekans ve Yüzdelik Dağılım**

| Çocukların bir günde dijital oyun oynama süresi | <i>f</i> | %    |
|-------------------------------------------------|----------|------|
| Hiç oynamaz                                     | 37       | 11,4 |
| 1 saat                                          | 74       | 22,8 |
| 2 saat                                          | 52       | 16,0 |
| 3 saat                                          | 38       | 11,7 |
| 4 saat ve üzeri                                 | 123      | 38,0 |

Tablo 2 incelendiğinde çalışma grubundaki çocukların bir günde dijital oyun oynama süresi incelendiğinde, %38,0'ının günde 4 saat ve üzeri süreyle dijital oyun oynadığı, %11,4'ünün ise hiç dijital oyun oynamadığı görülmektedir. Çocukların %22,8'i günde 1 saat, %16,0'ı 2 saat, %11,7'si ise 3 saat oyun oynamaktadır.

**Tablo 3**

**Çalışma Grubundaki Çocukların Dijital Ortamda Oynadıkları Oyun Türlerine İlişkin Frekans ve Yüzdelik Dağılım**

| Çocukların dijital ortamda oynadıkları oyun türleri | <i>f</i> | %    |
|-----------------------------------------------------|----------|------|
| Aksiyon oyunları                                    | 143      | 44,1 |
| Bulmaca ve eğitsel oyunlar                          | 65       | 20,1 |
| Yaratıcılık ve tasarım oyunları                     | 43       | 13,3 |
| Hayvan bakımı ve evcil hayvan oyunları              | 25       | 7,7  |
| Giydirme ve moda ile ilgili oyunlar                 | 48       | 14,8 |

Tablo 3 incelendiğinde çocukların oynadıkları dijital oyun türleri değerlendirildiğinde, en fazla tercih edilen oyun türünün aksiyon oyunları (%44,1) olduğu görülmektedir. Bunu sırasıyla bulmaca ve eğitsel oyunlar (%20,1), giydirme ve moda ile ilgili oyunlar (%14,8), yaratıcılık ve tasarım oyunları (%13,3) ve hayvan bakımı ve evcil hayvan oyunları (%7,7) takip etmektedir. Bu sonuçlar, çocukların büyük bir kısmının eğitsel ve yaratıcı oyunlardan çok aksiyon oyunlarını tercih ettiğini göstermektedir.

**Tablo 4**

**Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranışsal Gelişimleri İle İlişkisine Yönelik Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları**

| <b>Erken Yaşlarda Dijital Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği</b> |   |                         |                               |                               |
|------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| <b>Oyunların Etkileri Ölçeği</b>                                                   |   | <b>Sosyal yetkinlik</b> | <b>Kızgınlık-Saldırganlık</b> | <b>Anksiyete-İçe Dönüklük</b> |
| Eğlenme                                                                            | r | ,048                    | -,192                         | -,215                         |
|                                                                                    | p | ,394                    | ,001*                         | ,000*                         |
|                                                                                    | n | 324                     | 324                           | 324                           |
| Öğrenme                                                                            | r | -,117                   | -,334                         | -,313                         |
|                                                                                    | p | ,035*                   | ,000*                         | ,000*                         |
|                                                                                    | n | 324                     | 324                           | 324                           |
| Fiziksel                                                                           | r | ,270                    | ,739                          | ,724                          |
|                                                                                    | p | ,000*                   | ,000*                         | ,000*                         |
|                                                                                    | n | 324                     | 324                           | 324                           |
| Sosyal                                                                             | r | ,214                    | ,702                          | ,684                          |
|                                                                                    | p | ,000*                   | ,000*                         | ,000*                         |
|                                                                                    | n | 324                     | 324                           | 324                           |
| Duygusal                                                                           | r | ,190                    | ,691                          | ,696                          |
|                                                                                    | p | ,001*                   | ,000*                         | ,000*                         |
|                                                                                    | n | 324                     | 324                           | 324                           |

\*p<.05

Tablo 4 incelendiğinde Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği ile Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği arasındaki ilişkiler değerlendirildiğinde bazı anlamlı korelasyonların olduğu görülmektedir. Eğlenme temelli dijital oyunlar ile sosyal yetkinlik alt boyutu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır ( $r = .048$ ,  $p > .05$ ). Ancak, eğlenme oyunları ile kızgınlık-saldırganlık ( $r = -.192$ ,  $p < .05$ ) ve anksiyete-içe dönüklük ( $r = -.215$ ,  $p < .05$ ) arasında anlamlı negatif yönlü ilişkiler olduğu belirlenmiştir. Öğrenme temelli dijital oyunlar ile sosyal yetkinlik alt boyutu arasında negatif yönlü ve istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur ( $r = -.117$ ,  $p < .05$ ). Ayrıca, öğrenme oyunları ile kızgınlık-saldırganlık ( $r = -.334$ ,  $p < .001$ ) ve anksiyete-içe dönüklük ( $r = -.313$ ,  $p < .001$ ) alt boyutları arasında anlamlı negatif korelasyonlar olduğu görülmektedir. Bu durum, öğrenme temelli oyunları daha fazla oynayan çocukların saldırganlık ve içe dönüklük düzeylerinin daha düşük olduğunu göstermektedir. Fiziksel temelli dijital oyunlar ile sosyal yetkinlik alt boyutu arasında anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur ( $r = .270$ ,  $p < .001$ ). Ancak, fiziksel oyunlar ile kızgınlık-saldırganlık ( $r = .739$ ,  $p < .001$ ) ve anksiyete-içe dönüklük ( $r = .724$ ,  $p < .001$ ) arasında güçlü pozitif korelasyonlar olduğu belirlenmiştir. Sosyal temelli dijital oyunlar ile sosyal

yetkinlik alt boyutu arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki gözlemlenmiştir ( $r = .214, p < .001$ ). Aynı zamanda, sosyal oyunlar ile kızgınlık-saldırganlık ( $r = .702, p < .001$ ) ve anksiyete-içe dönüklük ( $r = .684, p < .001$ ) alt boyutları arasında da güçlü pozitif korelasyonlar tespit edilmiştir. Duygusal temelli dijital oyunlar ile sosyal yetkinlik alt boyutu arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur ( $r = .190, p < .05$ ). Ayrıca, duygusal oyunlar ile kızgınlık-saldırganlık ( $r = .691, p < .001$ ) ve anksiyete-içe dönüklük ( $r = .696, p < .001$ ) alt boyutları arasında da anlamlı pozitif korelasyonlar olduğu belirlenmiştir.

**Tablo 5**

**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Cinsiyet Değişkenine İlişkin T Testi Sonuçları**

| Erken Yaşlarda<br>Dijital Oyunların<br>Etkileri Ölçeği | Cinsiyet | n   | $\bar{X}$ | Ss    | t      | Sd  | p     |
|--------------------------------------------------------|----------|-----|-----------|-------|--------|-----|-------|
| Eğlenme                                                | Kız      | 141 | 10,31     | 3,16  | -,152  | 322 | ,879  |
|                                                        | Erkek    | 183 | 10,37     | 3,72  |        |     |       |
| Öğrenme                                                | Kız      | 141 | 25,36     | 8,81  | 1,998  | 322 | ,047* |
|                                                        | Erkek    | 183 | 23,19     | 10,37 |        |     |       |
| Fiziksel                                               | Kız      | 141 | 14,65     | 6,41  | -2,117 | 322 | ,035* |
|                                                        | Erkek    | 183 | 16,46     | 8,41  |        |     |       |
| Sosyal                                                 | Kız      | 141 | 12,71     | 5,39  | -2,591 | 322 | ,010* |
|                                                        | Erkek    | 183 | 14,57     | 7,09  |        |     |       |
| Duygusal                                               | Kız      | 141 | 7,19      | 3,57  | -2,639 | 322 | ,009* |
|                                                        | Erkek    | 183 | 8,42      | 4,51  |        |     |       |

\* $p < .05$

Tablo 5 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Analiz sonuçlarına göre, eğlenme alt boyutunda kız ve erkek çocuklar arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür ( $p > .05$ ). Ancak, öğrenme ( $t = 1,998, p = .047$ ), fiziksel ( $t = -2,117, p = .035$ ), sosyal ( $t = -2,591, p = .010$ ) ve duygusal ( $t = -2,639, p = .009$ ) alt boyutlarında anlamlı farklılıklar bulunmuştur ( $p < .05$ ). Öğrenme alt boyutunda kız çocuklarının puan ortalamalarının erkek çocuklardan anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu, fiziksel, sosyal ve duygusal alt boyutlarında ise erkek çocukların puanlarının kız çocuklardan anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır.

**Tablo 6**  
**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan**  
**Ortalamalarının Cinsiyet Değişkenine İlişkin T Testi Sonuçları**

| <b>Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği</b> | <b>Cinsiyet</b> | <b>n</b> | <b><math>\bar{X}</math></b> | <b>Ss</b> | <b>t</b> | <b>Sd</b> | <b>p</b> |
|-------------------------------------------------------------|-----------------|----------|-----------------------------|-----------|----------|-----------|----------|
| Sosyal yetkinlik                                            | Kız             | 141      | 35,62                       | 11,94     | -2,691   | 322       | ,007*    |
|                                                             | Erkek           | 183      | 39,62                       | 14,22     |          |           |          |
| Kızgınlık-Saldırganlık                                      | Kız             | 141      | 23,37                       | 11,33     | -3,645   | 322       | ,000*    |
|                                                             | Erkek           | 183      | 29,43                       | 17,03     |          |           |          |
| Anksiyete-İçe Dönüklük                                      | Kız             | 141      | 22,43                       | 11,25     | -3,714   | 322       | ,000*    |
|                                                             | Erkek           | 183      | 28,75                       | 17,62     |          |           |          |

\*p<.05

Tablo 6 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Analiz sonuçlarına göre, sosyal yetkinlik (t= -2,691, p = .007), kızgınlık-saldırganlık (t= -3,645, p = .000) ve anksiyete-içe dönüklük (t= -3,714, p = .000) alt boyutlarında anlamlı farklılıklar bulunmuştur (p<.05). Sosyal yetkinlik alt boyutunda erkek çocukların puanlarının kız çocuklardan daha yüksek olduğu, ancak kızgınlık-saldırganlık ve anksiyete-içe dönüklük alt boyutlarında erkek çocukların puanlarının kız çocuklara kıyasla daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

**Tablo 7**

**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Yaş Grubu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri**

| Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği | Grup   | n   | $\bar{X}$ | Ss    |
|--------------------------------------------------|--------|-----|-----------|-------|
| Eğlenme                                          | 3 yaş  | 39  | 10,58     | 3,48  |
|                                                  | 4 yaş  | 68  | 10,44     | 3,23  |
|                                                  | 5 yaş  | 103 | 10,23     | 3,09  |
|                                                  | 6 yaş  | 114 | 10,30     | 3,97  |
|                                                  | Toplam | 324 | 10,34     | 3,48  |
| Öğrenme                                          | 3 yaş  | 39  | 27,00     | 8,89  |
|                                                  | 4 yaş  | 68  | 22,97     | 8,59  |
|                                                  | 5 yaş  | 103 | 24,26     | 8,73  |
|                                                  | 6 yaş  | 114 | 23,74     | 11,38 |
|                                                  | Toplam | 324 | 24,13     | 9,76  |
| Fiziksel                                         | 3 yaş  | 39  | 15,07     | 6,30  |
|                                                  | 4 yaş  | 68  | 13,27     | 6,13  |
|                                                  | 5 yaş  | 103 | 14,38     | 6,99  |
|                                                  | 6 yaş  | 114 | 18,48     | 8,62  |
|                                                  | Toplam | 324 | 15,67     | 7,64  |
| Sosyal                                           | 3 yaş  | 39  | 12,58     | 5,64  |
|                                                  | 4 yaş  | 68  | 11,95     | 5,33  |
|                                                  | 5 yaş  | 103 | 13,64     | 5,97  |
|                                                  | 6 yaş  | 114 | 15,36     | 7,40  |
|                                                  | Toplam | 324 | 13,76     | 6,47  |
| Duygusal                                         | 3 yaş  | 39  | 7,46      | 3,34  |
|                                                  | 4 yaş  | 68  | 6,57      | 3,95  |
|                                                  | 5 yaş  | 103 | 7,52      | 3,78  |
|                                                  | 6 yaş  | 114 | 9,14      | 4,57  |
|                                                  | Toplam | 324 | 7,88      | 4,17  |

Tablo 7 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının yaş grubu değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır.

Eğlenme alt boyutunda, 3 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 10,58, 4 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 10,44, 5 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 10,23 ve 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 10,30 olarak hesaplanmıştır.

Öğrenme alt boyutunda, 3 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 27,00, 4 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 22,97, 5 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 24,26 ve 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 23,74 olarak belirlenmiştir.

Fiziksel alt boyutunda, 3 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 15,07, 4 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 13,27, 5 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 14,38 ve 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 18,48 olarak hesaplanmıştır.

Sosyal alt boyutunda, 3 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 12,58, 4 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 11,95, 5 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 13,64 ve 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 15,36 olarak belirlenmiştir.

Duygusal alt boyutunda, 3 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 7,46, 4 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 6,57, 5 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 7,52 ve 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 9,14 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 8**

**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Yaş Grubu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği | Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd  | Kareler Ortalaması | F     | p     |
|--------------------------------------------------|-------------------|-----------------|-----|--------------------|-------|-------|
| Eğlenme                                          | Gruplararası      | 4,421           | 3   | 1,474              | ,120  | ,948  |
|                                                  | Gruplariçi        | 3926,863        | 320 | 12,271             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 3931,284        | 323 |                    |       |       |
| Öğrenme                                          | Gruplararası      | 431,264         | 3   | 143,755            | 1,514 | ,211  |
|                                                  | Gruplariçi        | 30393,486       | 320 | 94,980             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 30824,750       | 323 |                    |       |       |
| Fiziksel                                         | Gruplararası      | 1473,226        | 3   | 491,075            | 9,017 | ,000* |
|                                                  | Gruplariçi        | 17427,391       | 320 | 54,461             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 18900,617       | 323 |                    |       |       |
| Sosyal                                           | Gruplararası      | 571,100         | 3   | 190,367            | 4,700 | ,003* |
|                                                  | Gruplariçi        | 12960,539       | 320 | 40,502             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 13531,639       | 323 |                    |       |       |
| Duygusal                                         | Gruplararası      | 319,521         | 3   | 106,507            | 6,430 | ,000* |
|                                                  | Gruplariçi        | 5300,479        | 320 | 16,564             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 5620,000        | 323 |                    |       |       |

\* $p < .05$

Tablo 8 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının yaş grubu değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Tablo incelendiğinde, eğlenme ( $F_{(3,320)} = ,120$ ,  $p = .948$ ) ve öğrenme ( $F_{(3,320)} = 1,514$ ,  $p = .211$ ) alt boyutlarında yaş grubu değişkenine göre anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ( $p > .05$ ). Ancak, fiziksel ( $F_{(3,320)} = 9,017$ ,  $p = .000$ ), sosyal ( $F_{(3,320)} = 4,700$ ,  $p = .003$ ) ve duygusal ( $F_{(3,320)} = 6,430$ ,  $p = .000$ ) alt boyutlarında yaş grubu değişkenine göre anlamlı farklılık olduğu

bulunmuştur ( $p<.05$ ). Bu farklılığın hangi yaş grupları arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tamhane testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 9’da sunulmuştur.

**Tablo 9**  
**Tamhane Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek | (I) Yaş Grubu | (J) Yaş Grubu | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|-----------|---------------|---------------|----------------------|-------|
| Fiziksel  | 3 yaş         | 4 yaş         | 1,79751              | ,639  |
|           |               | 5 yaş         | ,68857               | ,994  |
|           |               | 6 yaş         | -3,40553             | ,058  |
|           | 4 yaş         | 3 yaş         | -1,79751             | ,639  |
|           |               | 5 yaş         | -1,10894             | ,856  |
|           |               | 6 yaş         | -5,20304             | ,000* |
|           | 5 yaş         | 3 yaş         | -,68857              | ,994  |
|           |               | 4 yaş         | 1,10894              | ,856  |
|           |               | 6 yaş         | -4,09411             | ,001* |
|           | 6 yaş         | 3 yaş         | 3,40553              | ,058  |
|           |               | 4 yaş         | 5,20304              | ,000* |
|           |               | 5 yaş         | 4,09411              | ,001* |
| Sosyal    | 3 yaş         | 4 yaş         | ,63386               | ,994  |
|           |               | 5 yaş         | -1,05103             | ,912  |
|           |               | 6 yaş         | -2,77868             | ,096  |
|           | 4 yaş         | 3 yaş         | -,63386              | ,994  |
|           |               | 5 yaş         | -1,68489             | ,292  |
|           |               | 6 yaş         | -3,41254             | ,003* |
|           | 5 yaş         | 3 yaş         | 1,05103              | ,912  |
|           |               | 4 yaş         | 1,68489              | ,292  |
|           |               | 6 yaş         | -1,72764             | ,306  |
|           | 6 yaş         | 3 yaş         | 2,77868              | ,096  |
|           |               | 4 yaş         | 3,41254              | ,003* |
|           |               | 5 yaş         | 1,72764              | ,306  |
| Duygusal  | 3 yaş         | 4 yaş         | ,88801               | ,775  |
|           |               | 5 yaş         | -,06273              | 1,000 |
|           |               | 6 yaş         | -1,68758             | ,091  |
|           | 4 yaş         | 3 yaş         | -,88801              | ,775  |
|           |               | 5 yaş         | -,95074              | ,535  |
|           |               | 6 yaş         | -2,57559             | ,001* |
|           | 5 yaş         | 3 yaş         | ,06273               | 1,000 |
|           |               | 4 yaş         | ,95074               | ,535  |
|           |               | 6 yaş         | -1,62485             | ,028* |
|           | 6 yaş         | 3 yaş         | 1,68758              | ,091  |
|           |               | 4 yaş         | 2,57559              | ,001* |
|           |               | 5 yaş         | 1,62485              | ,028* |

\* $p<.05$

Tablo 9 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeğinin Fiziksel alt boyutunda, 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalamalarının 4 yaş ve 5 yaş gruplarına

kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ). Sosyal alt boyutunda, 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalamasının 4 yaş grubuna kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu bulunmuştur ( $p < .05$ ). Duygusal alt boyutunda, 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalamasının 4 ve 5 yaş gruplarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p < .05$ ).

**Tablo 10**

**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Yaş Grubu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri**

| Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği | Grup   | n   | $\bar{X}$ | Ss    |
|------------------------------------------------------|--------|-----|-----------|-------|
| Sosyal yetkinlik                                     | 3 yaş  | 39  | 33,35     | 13,55 |
|                                                      | 4 yaş  | 68  | 36,75     | 10,45 |
|                                                      | 5 yaş  | 103 | 36,52     | 11,99 |
|                                                      | 6 yaş  | 114 | 41,34     | 15,35 |
|                                                      | Toplam | 324 | 37,88     | 13,40 |
| Kızgınlık-Saldırganlık                               | 3 yaş  | 39  | 21,07     | 9,63  |
|                                                      | 4 yaş  | 68  | 22,01     | 9,36  |
|                                                      | 5 yaş  | 103 | 24,74     | 12,90 |
|                                                      | 6 yaş  | 114 | 33,45     | 18,58 |
|                                                      | Toplam | 324 | 26,79     | 15,10 |
| Anksiyete- İçer Dönüklük                             | 3 yaş  | 39  | 20,00     | 9,38  |
|                                                      | 4 yaş  | 68  | 19,85     | 9,77  |
|                                                      | 5 yaş  | 103 | 23,84     | 13,49 |
|                                                      | 6 yaş  | 114 | 33,69     | 18,31 |
|                                                      | Toplam | 324 | 26,00     | 15,48 |

Tablo 10 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının yaş grubu değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır. Ölçeğin Sosyal yetkinlik alt boyutunda, 3 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 33,35, 4 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 36,75, 5 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 36,52 ve 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 41,34 olarak hesaplanmıştır. Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, 3 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 21,07, 4 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 22,01, 5 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 24,74 ve 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 33,45 olarak belirlenmiştir. Anksiyete-içer dönüklük alt boyutunda, 3 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 20,00, 4 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 19,85, 5 yaş grubundaki

çocukların puan ortalaması 23,84 ve 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalaması 33,69 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 11**  
**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan**  
**Ortalamalarının Yaş Grubu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Sosyal Yetkinlik<br>ve Davranış<br>Değerlendirme-<br>30 Ölçeği | Varyansın<br>Kaynağı | Kareler<br>Toplamı | Sd  | Kareler<br>Ortalaması | F      | p     |
|----------------------------------------------------------------|----------------------|--------------------|-----|-----------------------|--------|-------|
| Sosyal yetkinlik                                               | Gruplararası         | 2439,703           | 3   | 813,234               | 4,679  | ,003* |
|                                                                | Gruplariçi           | 55619,072          | 320 | 173,810               |        |       |
|                                                                | Toplam               | 58058,775          | 323 |                       |        |       |
| Kızgınlık-<br>Saldırganlık                                     | Gruplararası         | 8319,083           | 3   | 2773,028              | 13,569 | ,000* |
|                                                                | Gruplariçi           | 65397,472          | 320 | 204,367               |        |       |
|                                                                | Toplam               | 73716,556          | 323 |                       |        |       |
| Anksiyete-<br>Dönüklük                                         | İçe Gruplararası     | 11198,674          | 3   | 3732,891              | 18,033 | ,000* |
|                                                                | İçe Gruplariçi       | 66242,298          | 320 | 207,007               |        |       |
|                                                                | İçe Toplam           | 77440,972          | 323 |                       |        |       |

\*p<.05

Tablo 11 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının yaş grubu değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Tablo incelendiğinde, sosyal yetkinlik ( $F_{(3,320)} = 4,679$ ,  $p = .003$ ), kızgınlık-saldırganlık ( $F_{(3,320)} = 13,569$ ,  $p = .000$ ) ve anksiyete-içe dönüklük ( $F_{(3,320)} = 18,033$ ,  $p = .000$ ) alt boyutlarında yaş grubu değişkenine göre anlamlı farklılık olduğu bulunmuştur ( $p < .05$ ). Bu farklılığın hangi yaş grupları arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tamhane testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 12’de sunulmuştur.

**Tablo 12**  
**Tamhane Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek                  | (I) Yaş Grubu | (J) Yaş Grubu | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|----------------------------|---------------|---------------|----------------------|-------|
| Sosyal yetkinlik           | 3 yaş         | 4 yaş         | -3,39103             | ,701  |
|                            |               | 5 yaş         | -3,16530             | ,748  |
|                            |               | 6 yaş         | -7,98313             | ,018* |
|                            | 4 yaş         | 3 yaş         | 3,39103              | ,701  |
|                            |               | 5 yaş         | ,22573               | 1,000 |
|                            |               | 6 yaş         | -4,59211             | ,101  |
|                            | 5 yaş         | 3 yaş         | 3,16530              | ,748  |
|                            |               | 4 yaş         | -,22573              | 1,000 |
|                            |               | 6 yaş         | -4,81783             | ,060  |
| Kızgınlık-<br>Saldırganlık | 3 yaş         | 4 yaş         | 7,98313              | ,018* |
|                            |               | 5 yaş         | 4,59211              | ,101  |
|                            |               | 6 yaş         | 4,81783              | ,060  |
|                            | 4 yaş         | 3 yaş         | -,93778              | ,997  |
|                            |               | 5 yaş         | -3,67065             | ,351  |
|                            |               | 6 yaş         | -12,37922            | ,000* |
|                            | 5 yaş         | 3 yaş         | ,93778               | ,997  |
|                            |               | 5 yaş         | -2,73287             | ,505  |
|                            |               | 6 yaş         | -11,44143            | ,000* |
|                            | 6 yaş         | 3 yaş         | 3,67065              | ,351  |
|                            |               | 4 yaş         | 2,73287              | ,505  |
|                            |               | 6 yaş         | -8,70857             | ,000* |
|                            | İçer          | 3 yaş         | 12,37922             | ,000* |
|                            |               | 4 yaş         | 11,44143             | ,000* |
|                            |               | 5 yaş         | 8,70857              | ,000* |
| Anksiyete-<br>Dönüklük     | 3 yaş         | 4 yaş         | ,14706               | 1,000 |
|                            |               | 5 yaş         | -3,84466             | ,303  |
|                            |               | 6 yaş         | -13,69298            | ,000* |
|                            | 4 yaş         | 3 yaş         | -,14706              | 1,000 |
|                            |               | 5 yaş         | -3,99172             | ,148  |
|                            |               | 6 yaş         | -13,84004            | ,000* |
|                            | 5 yaş         | 3 yaş         | 3,84466              | ,303  |
|                            |               | 4 yaş         | 3,99172              | ,148  |
|                            |               | 6 yaş         | -9,84832             | ,000* |
|                            | 6 yaş         | 3 yaş         | 13,69298             | ,000* |
|                            |               | 4 yaş         | 13,84004             | ,000* |
|                            |               | 5 yaş         | 9,84832              | ,000* |

\*p<.05

Tablo 12 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının yaş grubu değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir. Ölçeğin Sosyal yetkinlik alt boyutunda, 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalamalarının 3 yaş grubuna kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir (p < .05). Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalamalarının tüm diğer yaş gruplarına kıyasla

anlamlı derecede yüksek olduğu bulunmuştur ( $p < .05$ ). Anksiyete-içe dönüklük alt boyutunda, 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalamalarının tüm diğer yaş gruplarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p < .05$ ).

**Tablo 13**  
**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının**  
**Kardeş Sayısı Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri**

| Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği | Grup                    | n   | $\bar{X}$ | Ss    |
|--------------------------------------------------|-------------------------|-----|-----------|-------|
| Eğlenme                                          | Tek çocuk               | 79  | 11,07     | 3,71  |
|                                                  | Bir kardeş              | 124 | 10,52     | 3,14  |
|                                                  | İki kardeş              | 90  | 9,61      | 3,63  |
|                                                  | Üç ve daha fazla kardeş | 31  | 9,90      | 3,49  |
|                                                  | Toplam                  | 324 | 10,34     | 3,48  |
| Öğrenme                                          | Tek çocuk               | 79  | 26,27     | 10,81 |
|                                                  | Bir kardeş              | 124 | 24,24     | 9,03  |
|                                                  | İki kardeş              | 90  | 21,81     | 9,62  |
|                                                  | Üç ve daha fazla kardeş | 31  | 25,03     | 9,21  |
|                                                  | Toplam                  | 324 | 24,13     | 9,76  |
| Fiziksel                                         | Tek çocuk               | 79  | 14,27     | 7,59  |
|                                                  | Bir kardeş              | 124 | 14,95     | 7,31  |
|                                                  | İki kardeş              | 90  | 18,07     | 7,94  |
|                                                  | Üç ve daha fazla kardeş | 31  | 15,16     | 6,98  |
|                                                  | Toplam                  | 324 | 15,67     | 7,64  |
| Sosyal                                           | Tek çocuk               | 79  | 12,08     | 6,23  |
|                                                  | Bir kardeş              | 124 | 13,59     | 6,26  |
|                                                  | İki kardeş              | 90  | 15,54     | 6,80  |
|                                                  | Üç ve daha fazla kardeş | 31  | 13,58     | 5,87  |
|                                                  | Toplam                  | 324 | 13,76     | 6,47  |
| Duygusal                                         | Tek çocuk               | 79  | 6,73      | 4,11  |
|                                                  | Bir kardeş              | 124 | 7,43      | 3,99  |
|                                                  | İki kardeş              | 90  | 9,44      | 4,22  |
|                                                  | Üç ve daha fazla kardeş | 31  | 8,12      | 3,64  |
|                                                  | Toplam                  | 324 | 7,88      | 4,17  |

Tablo 13 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının kardeş sayısı değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır. Eğlenme alt boyutunda, tek çocukların puan ortalaması 11,07, bir kardeşi olan çocukların puan ortalaması 10,52, iki kardeşi olan çocukların puan ortalaması 9,61 ve üç veya daha fazla kardeşi olan çocukların puan ortalaması 9,90 olarak hesaplanmıştır.

Öğrenme alt boyutunda, tek çocukların puan ortalaması 26,27, bir kardeşi olan çocukların puan ortalaması 24,24, iki kardeşi olan çocukların puan ortalaması 21,81 ve üç veya daha fazla kardeşi olan çocukların puan ortalaması 25,03 olarak belirlenmiştir.

Fiziksel alt boyutunda, tek çocukların puan ortalaması 14,27, bir kardeşi olan çocukların puan ortalaması 14,95, iki kardeşi olan çocukların puan ortalaması 18,07 ve üç veya daha fazla kardeşi olan çocukların puan ortalaması 15,16 olarak hesaplanmıştır.

Sosyal alt boyutunda, tek çocukların puan ortalaması 12,08, bir kardeşi olan çocukların puan ortalaması 13,59, iki kardeşi olan çocukların puan ortalaması 15,54 ve üç veya daha fazla kardeşi olan çocukların puan ortalaması 13,58 olarak belirlenmiştir.

Duygusal alt boyutunda, tek çocukların puan ortalaması 6,73, bir kardeşi olan çocukların puan ortalaması 7,43, iki kardeşi olan çocukların puan ortalaması 9,44 ve üç veya daha fazla kardeşi olan çocukların puan ortalaması 8,12 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 14**

**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Kardeş Sayısı Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği | Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd  | Kareler Ortalaması | F     | p     |
|--------------------------------------------------|-------------------|-----------------|-----|--------------------|-------|-------|
| Eğlenme                                          | Gruplararası      | 100,714         | 3   | 33,571             | 2,804 | ,040* |
|                                                  | Gruplariçi        | 3830,570        | 320 | 11,971             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 3931,284        | 323 |                    |       |       |
| Öğrenme                                          | Gruplararası      | 875,378         | 3   | 291,793            | 3,118 | ,026* |
|                                                  | Gruplariçi        | 29949,372       | 320 | 93,592             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 30824,750       | 323 |                    |       |       |
| Fiziksel                                         | Gruplararası      | 745,296         | 3   | 248,432            | 4,379 | ,005* |
|                                                  | Gruplariçi        | 18155,321       | 320 | 56,735             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 18900,617       | 323 |                    |       |       |
| Sosyal                                           | Gruplararası      | 511,550         | 3   | 170,517            | 4,191 | ,006* |
|                                                  | Gruplariçi        | 13020,089       | 320 | 40,688             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 13531,639       | 323 |                    |       |       |
| Duygusal                                         | Gruplararası      | 350,392         | 3   | 116,797            | 7,093 | ,000* |
|                                                  | Gruplariçi        | 5269,608        | 320 | 16,468             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 5620,000        | 323 |                    |       |       |

\* $p < .05$

Tablo 14 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının kardeş sayısı değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Tablo incelendiğinde, eğlenme ( $F_{(3,320)} = 2,804$ ,  $p = .040$ ), öğrenme ( $F_{(3,320)} = 3,118$ ,  $p = .026$ ), fiziksel ( $F_{(3,320)} = 4,379$ ,  $p = .005$ ), sosyal ( $F_{(3,320)} = 4,191$ ,  $p = .006$ ) ve duygusal ( $F_{(3,320)} = 7,093$ ,  $p = .000$ ) alt boyutlarında kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı farklılık olduğu bulunmuştur ( $p < .05$ ). Bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tukey testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 15'te sunulmuştur.

**Tablo 15**  
**Tukey Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek | (I) Kardeş Sayısı       | (J) Kardeş Sayısı       | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|-----------|-------------------------|-------------------------|----------------------|-------|
| Eğlenme   | Tek çocuk               | Bir kardeş              | ,55176               | ,685  |
|           |                         | İki kardeş              | 1,46484              | ,032* |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | 1,17272              | ,380  |
|           | Bir kardeş              | Tek çocuk               | -,55176              | ,685  |
|           |                         | İki kardeş              | ,91308               | ,228  |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | ,62097               | ,808  |
|           | İki kardeş              | Tek çocuk               | -1,46484             | ,032* |
|           |                         | Bir kardeş              | -,91308              | ,228  |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | -,29211              | ,977  |
| Öğrenme   | Üç ve daha fazla kardeş | Tek çocuk               | -1,17272             | ,380  |
|           |                         | Bir kardeş              | -,62097              | ,808  |
|           |                         | İki kardeş              | ,29211               | ,977  |
|           | Tek çocuk               | Bir kardeş              | 2,03655              | ,462  |
|           |                         | İki kardeş              | 4,46737              | ,016* |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | 1,24622              | ,930  |
|           | Bir kardeş              | Tek çocuk               | -2,03655             | ,462  |
|           |                         | İki kardeş              | 2,43082              | ,268  |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | -,79032              | ,977  |
| Fiziksel  | İki kardeş              | Tek çocuk               | -4,46737             | ,016* |
|           |                         | Bir kardeş              | -2,43082             | ,268  |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | -3,22115             | ,381  |
|           | Üç ve daha fazla kardeş | Tek çocuk               | -1,24622             | ,930  |
|           |                         | Bir kardeş              | ,79032               | ,977  |
|           |                         | İki kardeş              | 3,22115              | ,381  |
|           | Tek çocuk               | Bir kardeş              | -,68120              | ,923  |
|           |                         | İki kardeş              | -3,79930             | ,006* |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | -,88281              | ,946  |
| Sosyal    | Bir kardeş              | Tek çocuk               | ,68120               | ,923  |
|           |                         | İki kardeş              | -3,11810             | ,016* |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | -,20161              | ,999  |
|           | İki kardeş              | Tek çocuk               | 3,79930              | ,006* |
|           |                         | Bir kardeş              | 3,11810              | ,016* |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | 2,91649              | ,248  |
|           | Üç ve daha fazla kardeş | Tek çocuk               | ,88281               | ,946  |
|           |                         | Bir kardeş              | ,20161               | ,999  |
|           |                         | İki kardeş              | -2,91649             | ,248  |
| Duygusal  | Tek çocuk               | Bir kardeş              | -1,50817             | ,356  |
|           |                         | İki kardeş              | -3,45584             | ,003* |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | -1,49204             | ,688  |
|           | Bir kardeş              | Tek çocuk               | 1,50817              | ,356  |
|           |                         | İki kardeş              | -1,94767             | ,124  |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | ,01613               | 1,000 |
|           | İki kardeş              | Tek çocuk               | 3,45584              | ,003* |
|           |                         | Bir kardeş              | 1,94767              | ,124  |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | 1,96380              | ,452  |
| Duygusal  | Üç ve daha fazla kardeş | Tek çocuk               | 1,49204              | ,688  |
|           |                         | Bir kardeş              | -,01613              | 1,000 |
|           |                         | İki kardeş              | -1,96380             | ,452  |
|           | Tek çocuk               | Bir kardeş              | -,70131              | ,627  |
|           |                         | İki kardeş              | -2,71027             | ,000* |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | -1,39486             | ,368  |
|           | Bir kardeş              | Tek çocuk               | ,70131               | ,627  |
|           |                         | İki kardeş              | -2,00896             | ,002* |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | -,69355              | ,830  |
| Duygusal  | İki kardeş              | Tek çocuk               | 2,71027              | ,000* |
|           |                         | Bir kardeş              | 2,00896              | ,002* |
|           |                         | Üç ve daha fazla kardeş | 1,31541              | ,405  |
|           | Üç ve daha fazla kardeş | Tek çocuk               | 1,39486              | ,368  |
|           |                         | Bir kardeş              | ,69355               | ,830  |
|           |                         | İki kardeş              | -1,31541             | ,405  |

\*p<.05

Tablo 15 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının kardeş sayısı değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir. Eğlenme alt boyutunda, iki kardeşi olan çocukların puan ortalamalarının tek çocuklara kıyasla anlamlı derecede düşük olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ). Öğrenme alt boyutunda, iki kardeşi olan çocukların puan ortalamalarının tek çocuklara kıyasla anlamlı derecede düşük olduğu bulunmuştur ( $p < .05$ ). Fiziksel alt boyutunda, iki kardeşi olan çocukların puan ortalamalarının hem tek çocuklara hem de bir kardeşi olan çocuklara kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p < .05$ ). Sosyal alt boyutunda, iki kardeşi olan çocukların puan ortalamalarının tek çocuklara kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür ( $p < .05$ ). Duygusal alt boyutunda, iki kardeşi olan çocukların puan ortalamalarının tek çocuklara ve bir kardeşi olan çocuklara kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ).

**Tablo 16**  
**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan**  
**Ortalamalarının Kardeş Sayısı Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma**  
**Değerleri**

| Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği | Grup                    | n   | $\bar{X}$ | Ss    |
|------------------------------------------------------|-------------------------|-----|-----------|-------|
| Sosyal yetkinlik                                     | Tek çocuk               | 79  | 38,65     | 13,84 |
|                                                      | Bir kardeş              | 124 | 38,45     | 12,22 |
|                                                      | İki kardeş              | 90  | 37,58     | 14,89 |
|                                                      | Üç ve daha fazla kardeş | 31  | 34,51     | 12,29 |
|                                                      | Toplam                  | 324 | 37,88     | 13,40 |
| Kızgınlık-Saldırganlık                               | Tek çocuk               | 79  | 23,25     | 13,67 |
|                                                      | Bir kardeş              | 124 | 25,43     | 13,93 |
|                                                      | İki kardeş              | 90  | 32,64     | 17,27 |
|                                                      | Üç ve daha fazla kardeş | 31  | 24,29     | 11,81 |
|                                                      | Toplam                  | 324 | 26,79     | 15,10 |
| Anksiyete- İçer Dönüklük                             | Tek çocuk               | 79  | 21,59     | 13,83 |
|                                                      | Bir kardeş              | 124 | 24,14     | 14,33 |
|                                                      | İki kardeş              | 90  | 32,72     | 17,22 |
|                                                      | Üç ve daha fazla kardeş | 31  | 25,22     | 12,63 |
|                                                      | Toplam                  | 324 | 26,00     | 15,48 |

Tablo 16 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının kardeş sayısı değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır. Sosyal yetkinlik alt boyutunda, tek çocukların puan ortalaması 38,65, bir kardeşi olan çocukların puan ortalaması 38,45, iki kardeşi olan çocukların puan ortalaması

37,58 ve üç veya daha fazla kardeşi olan çocukların puan ortalaması 34,51 olarak hesaplanmıştır. Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, tek çocukların puan ortalaması 23,25, bir kardeşi olan çocukların puan ortalaması 25,43, iki kardeşi olan çocukların puan ortalaması 32,64 ve üç veya daha fazla kardeşi olan çocukların puan ortalaması 24,29 olarak belirlenmiştir. Anksiyete-içe dönüklük alt boyutunda, tek çocukların puan ortalaması 21,59, bir kardeşi olan çocukların puan ortalaması 24,14, iki kardeşi olan çocukların puan ortalaması 32,72 ve üç veya daha fazla kardeşi olan çocukların puan ortalaması 25,22 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 17.**

**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Kardeş Sayısı Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği | Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd  | Kareler Ortalaması | F     | p     |
|------------------------------------------------------|-------------------|-----------------|-----|--------------------|-------|-------|
| Sosyal yetkinlik                                     | Gruplararası      | 446,762         | 3   | 148,921            | ,827  | ,480  |
|                                                      | Gruplariçi        | 57612,013       | 320 | 180,038            |       |       |
|                                                      | Toplam            | 58058,775       | 323 |                    |       |       |
| Kızgınlık-Saldırganlık                               | Gruplararası      | 4494,126        | 3   | 1498,042           | 6,925 | ,000* |
|                                                      | Gruplariçi        | 69222,430       | 320 | 216,320            |       |       |
|                                                      | Toplam            | 73716,556       | 323 |                    |       |       |
| Anksiyete- İçe Dönüklük                              | Gruplararası      | 6045,072        | 3   | 2015,024           | 9,031 | ,000* |
|                                                      | Gruplariçi        | 71395,900       | 320 | 223,112            |       |       |
|                                                      | Toplam            | 77440,972       | 323 |                    |       |       |

\* $p < .05$

Tablo 17 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının kardeş sayısı değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Tablo incelendiğinde, sosyal yetkinlik ( $F_{(3,320)} = ,827$ ,  $p = .480$ ) alt boyutunda anlamlı farklılık olmadığı ancak kızgınlık-saldırganlık ( $F_{(3,320)} = 6,925$ ,  $p = .000$ ) ve anksiyete-içe dönüklük ( $F_{(3,320)} = 9,031$ ,  $p = .000$ ) alt boyutlarında kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı farklılık olduğu bulunmuştur ( $p < .05$ ). Bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tamhane testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 18’de sunulmuştur.

**Tablo 18**  
**Tamhane Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek              | (I) Kardeş Sayısı       | (J) Kardeş Sayısı       | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|------------------------|-------------------------|-------------------------|----------------------|-------|
| Kızgınlık-Saldırganlık | Tek çocuk               | Bir kardeş              | -2,18232             | ,852  |
|                        |                         | İki kardeş              | -9,39128             | ,001* |
|                        |                         | Üç ve daha fazla kardeş | -1,03716             | ,999  |
|                        | Bir kardeş              | Tek çocuk               | 2,18232              | ,852  |
|                        |                         | İki kardeş              | -7,20896             | ,008* |
|                        |                         | Üç ve daha fazla kardeş | 1,14516              | ,998  |
|                        | İki kardeş              | Tek çocuk               | 9,39128              | ,001* |
|                        |                         | Bir kardeş              | 7,20896              | ,008* |
|                        |                         | Üç ve daha fazla kardeş | 8,35412              | ,022* |
|                        | Üç ve daha fazla kardeş | Tek çocuk               | 1,03716              | ,999  |
|                        |                         | Bir kardeş              | -1,14516             | ,998  |
|                        |                         | İki kardeş              | -8,35412             | ,022* |
| Anksiyete-İçe Dönüklük | Tek çocuk               | Bir kardeş              | -2,55022             | ,754  |
|                        |                         | İki kardeş              | -11,12729            | ,000* |
|                        |                         | Üç ve daha fazla kardeş | -3,63087             | ,722  |
|                        | Bir kardeş              | Tek çocuk               | 2,55022              | ,754  |
|                        |                         | İki kardeş              | -8,57706             | ,001* |
|                        |                         | Üç ve daha fazla kardeş | -1,08065             | ,999  |
|                        | İki kardeş              | Tek çocuk               | 11,12729             | ,000* |
|                        |                         | Bir kardeş              | 8,57706              | ,001* |
|                        |                         | Üç ve daha fazla kardeş | 7,49642              | ,070  |
|                        | Üç ve daha fazla kardeş | Tek çocuk               | 3,63087              | ,722  |
|                        |                         | Bir kardeş              | 1,08065              | ,999  |
|                        |                         | İki kardeş              | -7,49642             | ,070  |

\* $p < .05$

Tablo 18 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının kardeş sayısı değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir. Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, iki kardeşi olan çocukların puan ortalamalarının tek çocuklara ve bir kardeşi olan çocuklara kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ). Anksiyete-içe dönüklük alt boyutunda, iki kardeşi olan çocukların puan ortalamalarının tek çocuklara ve bir kardeşi olan çocuklara kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu bulunmuştur ( $p < .05$ ).

**Tablo 19**

**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının  
Ebeveyn Yaş Grubu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri**

| <b>Erken Yaşlarda Dijital<br/>Oyunların Etkileri<br/>Ölçeği</b> | <b>Grup</b> | <b>n</b> | <b><math>\bar{X}</math></b> | <b>Ss</b> |
|-----------------------------------------------------------------|-------------|----------|-----------------------------|-----------|
| Eğlenme                                                         | 20-30 yaş   | 91       | 10,81                       | 3,72      |
|                                                                 | 31-40 yaş   | 190      | 9,98                        | 3,37      |
|                                                                 | 41-50 yaş   | 43       | 10,93                       | 3,32      |
|                                                                 | Toplam      | 324      | 10,34                       | 3,48      |
| Öğrenme                                                         | 20-30 yaş   | 91       | 25,67                       | 10,71     |
|                                                                 | 31-40 yaş   | 190      | 22,76                       | 9,18      |
|                                                                 | 41-50 yaş   | 43       | 26,97                       | 9,31      |
|                                                                 | Toplam      | 324      | 24,13                       | 9,76      |
| Fiziksel                                                        | 20-30 yaş   | 91       | 15,86                       | 8,26      |
|                                                                 | 31-40 yaş   | 190      | 15,85                       | 7,68      |
|                                                                 | 41-50 yaş   | 43       | 14,51                       | 6,02      |
|                                                                 | Toplam      | 324      | 15,67                       | 7,64      |
| Sosyal                                                          | 20-30 yaş   | 91       | 13,58                       | 6,96      |
|                                                                 | 31-40 yaş   | 190      | 14,19                       | 6,43      |
|                                                                 | 41-50 yaş   | 43       | 12,27                       | 5,35      |
|                                                                 | Toplam      | 324      | 13,76                       | 6,47      |
| Duygusal                                                        | 20-30 yaş   | 91       | 7,83                        | 4,45      |
|                                                                 | 31-40 yaş   | 190      | 8,06                        | 4,17      |
|                                                                 | 41-50 yaş   | 43       | 7,23                        | 3,51      |
|                                                                 | Toplam      | 324      | 7,88                        | 4,17      |

Tablo 19 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn yaş grubu değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır. Eğlenme alt boyutunda, 20-30 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 10,81, 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 9,98 ve 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 10,93 olarak hesaplanmıştır.

Öğrenme alt boyutunda, 20-30 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 25,67, 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 22,76 ve 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 26,97 olarak belirlenmiştir.

Fiziksel alt boyutunda, 20-30 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 15,86, 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 15,85 ve 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 14,51 olarak hesaplanmıştır.

Sosyal alt boyutunda, 20-30 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 13,58, 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 14,19 ve 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 12,27 olarak belirlenmiştir.

Duygusal alt boyutunda, 20-30 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 7,83, 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 8,06 ve 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 7,23 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 20**

**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Yaş Grubu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği | Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd  | Kareler Ortalaması | F     | p     |
|--------------------------------------------------|-------------------|-----------------|-----|--------------------|-------|-------|
| Eğlenme                                          | Gruplararası      | 58,690          | 2   | 29,345             | 2,432 | ,089  |
|                                                  | Gruplariçi        | 3872,594        | 321 | 12,064             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 3931,284        | 323 |                    |       |       |
| Öğrenme                                          | Gruplararası      | 919,321         | 2   | 459,661            | 4,934 | ,008* |
|                                                  | Gruplariçi        | 29905,429       | 321 | 93,163             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 30824,750       | 323 |                    |       |       |
| Fiziksel                                         | Gruplararası      | 67,582          | 2   | 33,791             | ,576  | ,563  |
|                                                  | Gruplariçi        | 18833,035       | 321 | 58,670             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 18900,617       | 323 |                    |       |       |
| Sosyal                                           | Gruplararası      | 133,061         | 2   | 66,531             | 1,594 | ,205  |
|                                                  | Gruplariçi        | 13398,578       | 321 | 41,740             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 13531,639       | 323 |                    |       |       |
| Duygusal                                         | Gruplararası      | 24,556          | 2   | 12,278             | ,704  | ,495  |
|                                                  | Gruplariçi        | 5595,444        | 321 | 17,431             |       |       |
|                                                  | Toplam            | 5620,000        | 323 |                    |       |       |

\* $p < .05$

Tablo 20 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn yaş grubu değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Eğlenme ( $F(2,321) = 2,432$ ,  $p = .089$ ), fiziksel ( $F(2,321) = 0,576$ ,  $p = .563$ ), sosyal ( $F(2,321) = 1,594$ ,  $p = .205$ ) ve duygusal ( $F(2,321) = 0,704$ ,  $p = .495$ ) alt boyutlarında ebeveyn yaş grubu değişkenine göre anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ( $p > .05$ ).

Öğrenme alt boyutunda ise, ebeveyn yaş grubuna göre anlamlı bir farklılık olduğu saptanmıştır ( $F(2,321) = 4,934$ ,  $p = .008$ ). Bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tamhane testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 21’de sunulmuştur.

**Tablo 21**  
**Tamhane Testi Sonuçları**

| Alt Boyut | (I) Ebeveyn Yaş Grubu | (J) Ebeveyn Yaş Grubu | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|-----------|-----------------------|-----------------------|----------------------|-------|
| Öğrenme   | 20-30 yaş             | 31-40 yaş             | 2,90717              | ,080  |
|           |                       | 41-50 yaş             | -1,30641             | ,853  |
|           | 31-40 yaş             | 20-30 yaş             | -2,90717             | ,080  |
|           |                       | 41-50 yaş             | -4,21359             | ,028* |
|           | 41-50 yaş             | 20-30 yaş             | 1,30641              | ,853  |
|           |                       | 31-40 yaş             | 4,21359              | ,028* |

\* $p < .05$

Tablo 21 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn yaş grubu değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir. Öğrenme alt boyutunda, 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarının 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ).

**Tablo 22**  
**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Yaş Grubu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri**

| Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği | Grup      | n   | $\bar{X}$ | Ss    |
|------------------------------------------------------|-----------|-----|-----------|-------|
| Sosyal yetkinlik                                     | 20-30 yaş | 91  | 37,67     | 14,60 |
|                                                      | 31-40 yaş | 190 | 39,07     | 12,84 |
|                                                      | 41-50 yaş | 43  | 33,06     | 12,33 |
|                                                      | Toplam    | 324 | 37,88     | 13,40 |
| Kızgınlık-Saldırganlık                               | 20-30 yaş | 91  | 27,09     | 16,61 |
|                                                      | 31-40 yaş | 190 | 28,15     | 15,23 |
|                                                      | 41-50 yaş | 43  | 20,16     | 8,08  |
|                                                      | Toplam    | 324 | 26,79     | 15,10 |
| Anksiyete- İçer Dönüklük                             | 20-30 yaş | 91  | 25,76     | 16,48 |
|                                                      | 31-40 yaş | 190 | 27,52     | 16,02 |
|                                                      | 41-50 yaş | 43  | 19,83     | 7,47  |
|                                                      | Toplam    | 324 | 26,00     | 15,48 |

Tablo 22 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn yaş grubu değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır. Sosyal yetkinlik alt boyutunda, 20-30 yaş grubundaki ebeveynlerin

çocuklarının puan ortalaması 37,67, 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 39,07 ve 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 33,06 olarak hesaplanmıştır.

Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, 20-30 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 27,09, 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 28,15 ve 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 20,16 olarak belirlenmiştir.

Anksiyete-içe dönüklük alt boyutunda, 20-30 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 25,76, 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 27,52 ve 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 19,83 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 23**  
**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Yaş Grubu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği | Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd  | Kareler Ortalaması | F     | p     |
|------------------------------------------------------|-------------------|-----------------|-----|--------------------|-------|-------|
| Sosyal yetkinlik                                     | Gruplararası      | 1272,058        | 2   | 636,029            | 3,595 | ,029* |
|                                                      | Gruplariçi        | 56786,716       | 321 | 176,906            |       |       |
|                                                      | Toplam            | 58058,775       | 323 |                    |       |       |
| Kızgınlık-Saldırganlık                               | Gruplararası      | 2250,012        | 2   | 1125,006           | 5,053 | ,007* |
|                                                      | Gruplariçi        | 71466,544       | 321 | 222,637            |       |       |
|                                                      | Toplam            | 73716,556       | 323 |                    |       |       |
| Anksiyete-Dönüklük                                   | İçe Gruplararası  | 2077,542        | 2   | 1038,771           | 4,425 | ,013* |
|                                                      | İçe Gruplariçi    | 75363,430       | 321 | 234,777            |       |       |
|                                                      | İçe Toplam        | 77440,972       | 323 |                    |       |       |

\* $p < .05$

Tablo 23 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn yaş grubu değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Sosyal yetkinlik ( $F(2,321) = 3,595$ ,  $p = .029$ ), kızgınlık-saldırganlık ( $F(2,321) = 5,053$ ,  $p = .007$ ) ve anksiyete-içe dönüklük ( $F(2,321) = 4,425$ ,  $p = .013$ ) alt boyutlarında ebeveyn yaş grubu değişkenine göre anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ).

Ölçeğin sosyal yetkinlik alt boyutundaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tukey testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 24'te sunulmuştur. Ölçeğin kızgınlık-saldırganlık ve anksiyete-içe dönüklük alt boyutlarındaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tamhane testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 25'te sunulmuştur.

**Tablo 24**  
**Tukey Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek        | (I) Ebeveyn Yaş Grubu | (J) Ebeveyn Yaş Grubu | Ortalama Farkı (I-J) | P     |
|------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------|-------|
| Sosyal yetkinlik | 20-30 yaş             | 31-40 yaş             | -1,40862             | ,684  |
|                  |                       | 41-50 yaş             | 4,60056              | ,149  |
|                  | 31-40 yaş             | 20-30 yaş             | 1,40862              | ,684  |
|                  |                       | 41-50 yaş             | 6,00918              | ,021* |
|                  | 41-50 yaş             | 20-30 yaş             | -4,60056             | ,149  |
|                  |                       | 31-40 yaş             | -6,00918             | ,021* |

\* $p < .05$

Tablo 24 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn yaş grubu değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir. Sosyal yetkinlik alt boyutunda, 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarının 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ).

**Tablo 25**  
**Tamhane Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek              | (I) Ebeveyn Yaş Grubu | (J) Ebeveyn Yaş Grubu | Ortalama Farkı (I-J) | P     |
|------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------|-------|
| Kızgınlık-Saldırganlık | 20-30 yaş             | 31-40 yaş             | -1,05373             | ,941  |
|                        |                       | 41-50 yaş             | 6,93611              | ,004* |
|                        | 31-40 yaş             | 20-30 yaş             | 1,05373              | ,941  |
|                        |                       | 41-50 yaş             | 7,98984              | ,000* |
|                        | 41-50 yaş             | 20-30 yaş             | -6,93611             | ,004* |
|                        |                       | 31-40 yaş             | -7,98984             | ,000* |
| Anksiyete-İçe Dönüklük | 20-30 yaş             | 31-40 yaş             | -1,75182             | ,786  |
|                        |                       | 41-50 yaş             | 5,93202              | ,014* |
|                        | 31-40 yaş             | 20-30 yaş             | 1,75182              | ,786  |
|                        |                       | 41-50 yaş             | 7,68384              | ,000* |
|                        | 41-50 yaş             | 20-30 yaş             | -5,93202             | ,014* |
|                        |                       | 31-40 yaş             | -7,68384             | ,000* |

\* $p < .05$

Tablo 25 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn yaş grubu değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir. Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarının 20-30 yaş ve 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede düşük olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ). Anksiyete-içe

dönüklük alt boyutunda, 41-50 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarının 31-40 yaş grubundaki ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede düşük olduğu bulunmuştur ( $p < .05$ ).

**Tablo 26**

**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Öğrenim Durumu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri**

| Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği | Grup       | n   | $\bar{X}$ | Ss    |
|--------------------------------------------------|------------|-----|-----------|-------|
| Eğlenme                                          | İlkokul    | 24  | 9,08      | 2,66  |
|                                                  | Ortaokul   | 43  | 9,55      | 3,23  |
|                                                  | Lise       | 104 | 10,90     | 3,52  |
|                                                  | Ön lisans  | 86  | 9,80      | 3,78  |
|                                                  | Lisans     | 50  | 11,02     | 2,99  |
|                                                  | Lisansüstü | 17  | 11,47     | 3,74  |
|                                                  | Toplam     | 324 | 10,34     | 3,48  |
| Öğrenme                                          | İlkokul    | 24  | 22,50     | 8,00  |
|                                                  | Ortaokul   | 43  | 22,72     | 8,21  |
|                                                  | Lise       | 104 | 25,45     | 10,32 |
|                                                  | Ön lisans  | 86  | 22,19     | 10,08 |
|                                                  | Lisans     | 50  | 25,46     | 8,94  |
|                                                  | Lisansüstü | 17  | 27,94     | 11,11 |
|                                                  | Toplam     | 324 | 24,13     | 9,76  |
| Fiziksel                                         | İlkokul    | 24  | 14,33     | 5,99  |
|                                                  | Ortaokul   | 43  | 16,44     | 7,23  |
|                                                  | Lise       | 104 | 15,87     | 7,46  |
|                                                  | Ön lisans  | 86  | 17,15     | 8,61  |
|                                                  | Lisans     | 50  | 13,54     | 6,93  |
|                                                  | Lisansüstü | 17  | 13,29     | 7,45  |
|                                                  | Toplam     | 324 | 15,67     | 7,64  |
| Sosyal                                           | İlkokul    | 24  | 12,91     | 5,59  |
|                                                  | Ortaokul   | 43  | 15,20     | 5,68  |
|                                                  | Lise       | 104 | 13,51     | 6,39  |
|                                                  | Ön lisans  | 86  | 14,90     | 7,13  |
|                                                  | Lisans     | 50  | 12,10     | 6,10  |
|                                                  | Lisansüstü | 17  | 12,00     | 6,48  |
|                                                  | Toplam     | 324 | 13,76     | 6,47  |
| Duygusal                                         | İlkokul    | 24  | 7,50      | 3,45  |
|                                                  | Ortaokul   | 43  | 8,23      | 4,01  |
|                                                  | Lise       | 104 | 7,97      | 4,17  |
|                                                  | Ön lisans  | 86  | 8,72      | 4,47  |
|                                                  | Lisans     | 50  | 6,78      | 3,78  |
|                                                  | Lisansüstü | 17  | 6,11      | 4,19  |
|                                                  | Toplam     | 324 | 7,88      | 4,17  |

Tablo 26 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn öğrenim durumu değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır.

Eğlenme alt boyutunda, ilkokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 9,08, ortaokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 9,55, lise mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 10,90, önlisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 9,80, lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 11,02 ve lisansüstü eğitim almış olan ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 11,47 olarak hesaplanmıştır.

Öğrenme alt boyutunda, ilkokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 22,50, ortaokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 22,72, lise mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 25,45, önlisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 22,19, lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 25,46 ve lisansüstü eğitim almış ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 27,94 olarak belirlenmiştir.

Fiziksel alt boyutunda, ilkokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 14,33, ortaokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 16,44, lise mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 15,87, önlisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 17,15, lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 13,54 ve lisansüstü eğitim almış ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 13,29 olarak hesaplanmıştır.

Sosyal alt boyutunda, ilkokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 12,91, ortaokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 15,20, lise mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 13,51, önlisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 14,90, lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 12,10 ve lisansüstü eğitim almış ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 12,00 olarak belirlenmiştir.

Duygusal alt boyutunda, ilkokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 7,50, ortaokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 8,23, lise mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 7,97, önlisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 8,72, lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 6,78 ve lisansüstü eğitim almış ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 6,11 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 27**

**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının  
Ebeveyn Öğrenim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Erken Yaşlarda<br>Dijital Oyunların<br>Etkileri Ölçeği | Varyansın<br>Kaynağı | Kareler<br>Toplamı | Sd  | Kareler<br>Ortalaması | F     | P     |
|--------------------------------------------------------|----------------------|--------------------|-----|-----------------------|-------|-------|
| Eğlenme                                                | Gruplararası         | 166,953            | 5   | 33,391                | 2,821 | ,016* |
|                                                        | Gruplariçi           | 3764,331           | 318 | 11,838                |       |       |
|                                                        | Toplam               | 3931,284           | 323 |                       |       |       |
| Öğrenme                                                | Gruplararası         | 987,339            | 5   | 197,468               | 2,105 | ,065  |
|                                                        | Gruplariçi           | 29837,411          | 318 | 93,828                |       |       |
|                                                        | Toplam               | 30824,750          | 323 |                       |       |       |
| Fiziksel                                               | Gruplararası         | 584,320            | 5   | 116,864               | 2,029 | ,074  |
|                                                        | Gruplariçi           | 18316,297          | 318 | 57,598                |       |       |
|                                                        | Toplam               | 18900,617          | 323 |                       |       |       |
| Sosyal                                                 | Gruplararası         | 416,972            | 5   | 83,394                | 2,022 | ,075  |
|                                                        | Gruplariçi           | 13114,667          | 318 | 41,241                |       |       |
|                                                        | Toplam               | 13531,639          | 323 |                       |       |       |
| Duygusal                                               | Gruplararası         | 183,765            | 5   | 36,753                | 2,150 | ,059  |
|                                                        | Gruplariçi           | 5436,235           | 318 | 17,095                |       |       |
|                                                        | Toplam               | 5620,000           | 323 |                       |       |       |

\* $p < .05$

Tablo 27 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn öğrenim durumu değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Eğlenme ( $F(5,318) = 2,821$ ,  $p = .016$ ) alt boyutunda ebeveyn öğrenim durumu değişkenine göre anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ).

Öğrenme ( $F(5,318) = 2,105$ ,  $p = .065$ ), fiziksel ( $F(5,318) = 2,029$ ,  $p = .074$ ), sosyal ( $F(5,318) = 2,022$ ,  $p = .075$ ) ve duygusal ( $F(5,318) = 2,150$ ,  $p = .059$ ) alt boyutlarında ebeveyn öğrenim durumu değişkenine göre anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ( $p > .05$ ).

Bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tukey testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 28’de sunulmuştur.

**Tablo 28**  
**Tukey Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek | (I) Ebeveyn Öğrenim Durumu | (J) Ebeveyn Öğrenim Durumu | Ortalama Farkı (I-J) | P     |
|-----------|----------------------------|----------------------------|----------------------|-------|
| Eğlenme   | İlkokul                    | Ortaokul                   | -,47481              | ,588  |
|           |                            | Lise                       | -1,82051             | ,020* |
|           |                            | Ön lisans                  | -,71899              | ,366  |
|           |                            | Lisans                     | -1,93667             | ,024* |
|           |                            | Lisansüstü                 | -2,38725             | ,029* |
|           | Ortaokul                   | İlkokul                    | ,47481               | ,588  |
|           |                            | Lise                       | -1,34571             | ,032* |
|           |                            | Ön lisans                  | -,24419              | ,704  |
|           |                            | Lisans                     | -1,46186             | ,042* |
|           |                            | Lisansüstü                 | -1,91245             | ,053  |
|           | Lise                       | İlkokul                    | 1,82051              | ,020* |
|           |                            | Ortaokul                   | 1,34571              | ,032* |
|           |                            | Ön lisans                  | 1,10152              | ,029* |
|           |                            | Lisans                     | -,11615              | ,845  |
|           |                            | Lisansüstü                 | -,56674              | ,529  |
|           | Ön lisans                  | İlkokul                    | ,71899               | ,366  |
|           |                            | Ortaokul                   | ,24419               | ,704  |
|           |                            | Lise                       | -1,10152             | ,029* |
|           |                            | Lisans                     | -1,21767             | ,047* |
|           |                            | Lisansüstü                 | -1,66826             | ,069  |
|           | Lisans                     | İlkokul                    | 1,93667              | ,024* |
|           |                            | Ortaokul                   | 1,46186              | ,042* |
|           |                            | Lise                       | ,11615               | ,845  |
|           |                            | Ön lisans                  | 1,21767              | ,047* |
|           |                            | Lisansüstü                 | -,45059              | ,641  |
|           | Lisansüstü                 | İlkokul                    | 2,38725              | ,029* |
|           |                            | Ortaokul                   | 1,91245              | ,053  |
|           |                            | Lise                       | ,56674               | ,529  |
|           |                            | Ön lisans                  | 1,66826              | ,069  |
|           |                            | Lisans                     | ,45059               | ,641  |

\* $p < .05$

Tablo 28 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği eğlenme puan ortalamalarının ebeveyn öğrenim durumu değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir.

Eğlenme alt boyutunda, ilkokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarının lise, lisans ve lisansüstü mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede düşük olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ).

Ortaokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarının lise ve lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede düşük olduğu bulunmuştur ( $p < .05$ )

**Tablo 29**  
**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan**  
**Ortalamalarının Ebeveyn Öğrenim Durumu Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart**  
**Sapma Değerleri**

| Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği | Grup       | n   | $\bar{X}$ | Ss    |
|------------------------------------------------------|------------|-----|-----------|-------|
| Sosyal yetkinlik                                     | İlkokul    | 24  | 27,29     | 9,89  |
|                                                      | Ortaokul   | 43  | 38,16     | 11,41 |
|                                                      | Lise       | 104 | 36,52     | 13,22 |
|                                                      | Ön lisans  | 86  | 40,88     | 14,47 |
|                                                      | Lisans     | 50  | 39,46     | 12,09 |
|                                                      | Lisansüstü | 17  | 40,64     | 14,63 |
|                                                      | Toplam     | 324 | 37,88     | 13,40 |
| Kızgınlık-Saldırganlık                               | İlkokul    | 24  | 22,83     | 9,18  |
|                                                      | Ortaokul   | 43  | 27,09     | 13,70 |
|                                                      | Lise       | 104 | 26,16     | 15,27 |
|                                                      | Ön lisans  | 86  | 31,75     | 17,36 |
|                                                      | Lisans     | 50  | 23,36     | 12,61 |
|                                                      | Lisansüstü | 17  | 20,52     | 12,84 |
|                                                      | Toplam     | 324 | 26,79     | 15,10 |
| Anksiyete- İçer Dönüklük                             | İlkokul    | 24  | 22,50     | 10,30 |
|                                                      | Ortaokul   | 43  | 26,02     | 14,50 |
|                                                      | Lise       | 104 | 24,97     | 14,89 |
|                                                      | Ön lisans  | 86  | 32,09     | 17,49 |
|                                                      | Lisans     | 50  | 21,38     | 13,80 |
|                                                      | Lisansüstü | 17  | 20,11     | 13,06 |
|                                                      | Toplam     | 324 | 26,00     | 15,48 |

Tablo 29 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn öğrenim durumu değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır.

Sosyal yetkinlik alt boyutunda, ilkokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 27,29, ortaokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 38,16, lise mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 36,52, önlisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının

puan ortalaması 40,88, lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 39,46 ve lisansüstü eğitim almış ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 40,64 olarak hesaplanmıştır.

Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, ilkokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 22,83, ortaokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 27,09, lise mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 26,16, önlisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 31,75, lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 23,36 ve lisansüstü eğitim almış ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 20,52 olarak belirlenmiştir.

Anksiyete-içe dönüklük alt boyutunda, ilkokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 22,50, ortaokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 26,02, lise mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 24,97, önlisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 32,09, lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 21,38 ve lisansüstü eğitim almış ebeveynlerin çocuklarının puan ortalaması 20,11 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 30**

**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Ebeveyn Öğrenim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği | Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd  | Kareler Ortalaması | F     | p     |
|------------------------------------------------------|-------------------|-----------------|-----|--------------------|-------|-------|
| Sosyal yetkinlik                                     | Gruplararası      | 3914,903        | 5   | 782,981            | 4,599 | ,000* |
|                                                      | Gruplariçi        | 54143,872       | 318 | 170,264            |       |       |
|                                                      | Toplam            | 58058,775       | 323 |                    |       |       |
| Kızgınlık-Saldırganlık                               | Gruplararası      | 3795,746        | 5   | 759,149            | 3,453 | ,005* |
|                                                      | Gruplariçi        | 69920,810       | 318 | 219,877            |       |       |
|                                                      | Toplam            | 73716,556       | 323 |                    |       |       |
| Anksiyete-İçe Dönüklük                               | Gruplararası      | 5252,281        | 5   | 1050,456           | 4,627 | ,000* |
|                                                      | Gruplariçi        | 72188,691       | 318 | 227,008            |       |       |
|                                                      | Toplam            | 77440,972       | 323 |                    |       |       |

\* $p < .05$

Tablo 30 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn öğrenim durumu değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir.

Sosyal yetkinlik ( $F(5,318) = 4,599$ ,  $p = .000$ ), kızgınlık-saldırganlık ( $F(5,318) = 3,453$ ,  $p = .005$ ) ve anksiyete-içe dönüklük ( $F(5,318) = 4,627$ ,  $p = .000$ ) alt boyutlarında ebeveyn öğrenim durumu değişkenine göre anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ).

Bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tamhane testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 31’de sunulmuştur.

**Tablo 31**  
**Tamhane Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek              | (I) Ebeveyn Öğrenim Durumu | (J) Ebeveyn Öğrenim Durumu | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------|-------|
| Sosyal yetkinlik       | İlkokul                    | Ortaokul                   | -10,87112            | ,002* |
|                        |                            | Lise                       | -9,23718             | ,006* |
|                        |                            | Ön lisans                  | -13,59205            | ,000* |
|                        |                            | Lisans                     | -12,16833            | ,000* |
|                        |                            | Lisansüstü                 | -13,35539            | ,044* |
|                        | Ortaokul                   | İlkokul                    | 10,87112             | ,002* |
|                        |                            | Lise                       | 1,63394              | 1,000 |
|                        |                            | Ön lisans                  | -2,72093             | ,986  |
|                        |                            | Lisans                     | -1,29721             | 1,000 |
|                        |                            | Lisansüstü                 | -2,48427             | 1,000 |
|                        | Lise                       | İlkokul                    | 9,23718              | ,006* |
|                        |                            | Ortaokul                   | -1,63394             | 1,000 |
|                        |                            | Ön lisans                  | -4,35487             | ,398  |
|                        |                            | Lisans                     | -2,93115             | ,944  |
|                        |                            | Lisansüstü                 | -4,11821             | ,994  |
|                        | Ön lisans                  | İlkokul                    | 13,59205             | ,000* |
|                        |                            | Ortaokul                   | 2,72093              | ,986  |
|                        |                            | Lise                       | 4,35487              | ,398  |
|                        |                            | Lisans                     | 1,42372              | 1,000 |
|                        |                            | Lisansüstü                 | ,23666               | 1,000 |
|                        | Lisans                     | İlkokul                    | 12,16833             | ,000* |
|                        |                            | Ortaokul                   | 1,29721              | 1,000 |
|                        |                            | Lise                       | 2,93115              | ,944  |
|                        |                            | Ön lisans                  | -1,42372             | 1,000 |
|                        |                            | Lisansüstü                 | -1,18706             | 1,000 |
|                        | Lisansüstü                 | İlkokul                    | 13,35539             | ,044* |
|                        |                            | Ortaokul                   | 2,48427              | 1,000 |
|                        |                            | Lise                       | 4,11821              | ,994  |
|                        |                            | Ön lisans                  | -,23666              | 1,000 |
|                        |                            | Lisans                     | 1,18706              | 1,000 |
| Kızgınlık-Saldırganlık | İlkokul                    | Ortaokul                   | -4,25969             | ,885  |
|                        |                            | Lise                       | -3,33013             | ,940  |
|                        |                            | Ön lisans                  | -8,92248             | ,018* |
|                        |                            | Lisans                     | -,52667              | 1,000 |
|                        |                            | Lisansüstü                 | 2,30392              | 1,000 |
|                        | Ortaokul                   | İlkokul                    | 4,25969              | ,885  |
|                        |                            | Lise                       | ,92956               | 1,000 |
|                        |                            | Ön lisans                  | -4,66279             | ,793  |
|                        |                            | Lisans                     | 3,73302              | ,947  |
|                        |                            | Lisansüstü                 | 6,56361              | ,757  |

|                           |            |            |           |       |
|---------------------------|------------|------------|-----------|-------|
| Anksiyete-İçe<br>Dönüklük | Lise       | İlkokul    | 3,33013   | ,940  |
|                           |            | Ortaokul   | -,92956   | 1,000 |
|                           |            | Ön lisans  | -5,59235  | ,271  |
|                           |            | Lisans     | 2,80346   | ,981  |
|                           |            | Lisansüstü | 5,63405   | ,843  |
|                           | Ön lisans  | İlkokul    | 8,92248   | ,018* |
|                           |            | Ortaokul   | 4,66279   | ,793  |
|                           |            | Lise       | 5,59235   | ,271  |
|                           |            | Lisans     | 8,39581   | ,022* |
|                           |            | Lisansüstü | 11,22640  | ,064  |
|                           | Lisans     | İlkokul    | ,52667    | 1,000 |
|                           |            | Ortaokul   | -3,73302  | ,947  |
|                           |            | Lise       | -2,80346  | ,981  |
|                           |            | Ön lisans  | -8,39581  | ,022* |
|                           |            | Lisansüstü | 2,83059   | 1,000 |
|                           | Lisansüstü | İlkokul    | -2,30392  | 1,000 |
|                           |            | Ortaokul   | -6,56361  | ,757  |
|                           |            | Lise       | -5,63405  | ,843  |
|                           |            | Ön lisans  | -11,22640 | ,064  |
|                           |            | Lisans     | -2,83059  | 1,000 |
| Anksiyete-İçe<br>Dönüklük | İlkokul    | Ortaokul   | -3,52326  | ,987  |
|                           |            | Lise       | -2,47115  | ,998  |
|                           |            | Ön lisans  | -9,59302  | ,018* |
|                           |            | Lisans     | 1,12000   | 1,000 |
|                           |            | Lisansüstü | 2,38235   | 1,000 |
|                           | Ortaokul   | İlkokul    | 3,52326   | ,987  |
|                           |            | Lise       | 1,05210   | 1,000 |
|                           |            | Ön lisans  | -6,06977  | ,452  |
|                           |            | Lisans     | 4,64326   | ,851  |
|                           |            | Lisansüstü | 5,90561   | ,889  |
|                           | Lise       | İlkokul    | 2,47115   | ,998  |
|                           |            | Ortaokul   | -1,05210  | 1,000 |
|                           |            | Ön lisans  | -7,12187  | ,048* |
|                           |            | Lisans     | 3,59115   | ,903  |
|                           |            | Lisansüstü | 4,85351   | ,946  |
|                           | Ön lisans  | İlkokul    | 9,59302   | ,018* |
|                           |            | Ortaokul   | 6,06977   | ,452  |
|                           |            | Lise       | 7,12187   | ,048* |
|                           |            | Lisans     | 10,71302  | ,002* |
|                           |            | Lisansüstü | 11,97538  | ,043* |
|                           | Lisans     | İlkokul    | -1,12000  | 1,000 |
|                           |            | Ortaokul   | -4,64326  | ,851  |
|                           |            | Lise       | -3,59115  | ,903  |
|                           |            | Ön lisans  | -10,71302 | ,002* |
|                           |            | Lisansüstü | 1,26235   | 1,000 |
|                           | İlkokul    | İlkokul    | -2,38235  | 1,000 |
|                           |            | Ortaokul   | -5,90561  | ,889  |
|                           |            | Lise       | -4,85351  | ,946  |
|                           |            | Ön lisans  | -11,97538 | ,043* |
|                           |            | Lisans     | -1,26235  | 1,000 |

\* $p < .05$

Tablo 31 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının ebeveyn öğrenim durumu değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir. Sosyal yetkinlik alt boyutunda, ilkökul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarının tüm diğer gruplara kıyasla anlamlı derecede düşük olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ). Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, ön lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarının ilkökul ve lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu bulunmuştur. Anksiyete-içe dönüklük alt boyutunda, önlisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarının ilkökul, lise ve lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ).

**Tablo 32**  
**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Ailenin Gelir Düzeyi Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri**

| Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği | Grup                  | n   | $\bar{X}$ | Ss    |
|--------------------------------------------------|-----------------------|-----|-----------|-------|
| Eğlenme                                          | 17.000 TL - 20.000 TL | 56  | 10,89     | 3,35  |
|                                                  | 21.000 TL - 30.000 TL | 83  | 10,22     | 3,27  |
|                                                  | 31.000 TL - 40.000 TL | 97  | 9,70      | 3,60  |
|                                                  | 41.000 TL - 50.000 TL | 45  | 10,15     | 3,86  |
|                                                  | 51.000 TL ve üzeri    | 43  | 11,51     | 3,14  |
|                                                  | Toplam                | 324 | 10,34     | 3,48  |
| Öğrenme                                          | 17.000 TL - 20.000 TL | 56  | 26,35     | 9,45  |
|                                                  | 21.000 TL - 30.000 TL | 83  | 23,59     | 9,28  |
|                                                  | 31.000 TL - 40.000 TL | 97  | 22,06     | 9,65  |
|                                                  | 41.000 TL - 50.000 TL | 45  | 23,22     | 10,79 |
|                                                  | 51.000 TL ve üzeri    | 43  | 27,95     | 8,94  |
|                                                  | Toplam                | 324 | 24,13     | 9,76  |
| Fiziksel                                         | 17.000 TL - 20.000 TL | 56  | 16,71     | 7,78  |
|                                                  | 21.000 TL - 30.000 TL | 83  | 16,03     | 7,51  |
|                                                  | 31.000 TL - 40.000 TL | 97  | 16,36     | 7,84  |
|                                                  | 41.000 TL - 50.000 TL | 45  | 14,35     | 8,37  |
|                                                  | 51.000 TL ve üzeri    | 43  | 13,48     | 6,07  |
|                                                  | Toplam                | 324 | 15,67     | 7,64  |
| Sosyal                                           | 17.000 TL - 20.000 TL | 56  | 14,71     | 6,23  |
|                                                  | 21.000 TL - 30.000 TL | 83  | 13,97     | 6,31  |
|                                                  | 31.000 TL - 40.000 TL | 97  | 14,16     | 6,65  |
|                                                  | 41.000 TL - 50.000 TL | 45  | 12,64     | 7,03  |
|                                                  | 51.000 TL ve üzeri    | 43  | 12,41     | 5,94  |
|                                                  | Toplam                | 324 | 13,76     | 6,47  |
| Duygusal                                         | 17.000 TL - 20.000 TL | 56  | 8,44      | 4,28  |
|                                                  | 21.000 TL - 30.000 TL | 83  | 8,07      | 4,05  |
|                                                  | 31.000 TL - 40.000 TL | 97  | 8,22      | 4,27  |
|                                                  | 41.000 TL - 50.000 TL | 45  | 7,06      | 4,37  |
|                                                  | 51.000 TL ve üzeri    | 43  | 6,90      | 3,66  |
|                                                  | Toplam                | 324 | 7,88      | 4,17  |

Tablo 32 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının ailenin gelir düzeyi değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır.

Eğlenme alt boyutunda, 17.000-20.000 TL gelir düzeyine sahip ailelerin çocuklarının puan ortalaması 10,95, 21.000-30.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 10,47, 31.000-40.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 9,85, 41.000-50.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 10,70 ve 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 9,85 olarak hesaplanmıştır.

Öğrenme alt boyutunda, 17.000-20.000 TL gelir düzeyine sahip ailelerin çocuklarının puan ortalaması 25,42, 21.000-30.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 23,92, 31.000-40.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 23,21, 41.000-50.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 24,98 ve 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 22,85 olarak belirlenmiştir.

Fiziksel alt boyutunda, 17.000-20.000 TL gelir düzeyine sahip ailelerin çocuklarının puan ortalaması 16,72, 21.000-30.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 14,38, 31.000-40.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 15,47, 41.000-50.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 16,18 ve 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 15,21 olarak hesaplanmıştır.

Sosyal alt boyutunda, 17.000-20.000 TL gelir düzeyine sahip ailelerin çocuklarının puan ortalaması 14,65, 21.000-30.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 13,32, 31.000-40.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 13,05, 41.000-50.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 14,20 ve 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 12,90 olarak belirlenmiştir.

Duygusal alt boyutunda, 17.000-20.000 TL gelir düzeyine sahip ailelerin çocuklarının puan ortalaması 8,02, 21.000-30.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 7,84, 31.000-40.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 7,46, 41.000-50.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 8,05 ve 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 7,19 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 33**  
**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının**  
**Ailenin Gelir Düzeyi Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Erken<br>Dijital<br>Etkileri Ölçeği | Yaşlarda<br>Oyunların | Varyansın<br>Kaynağı | Kareler<br>Toplamı | Sd  | Kareler<br>Ortalaması | F     | p     |
|-------------------------------------|-----------------------|----------------------|--------------------|-----|-----------------------|-------|-------|
| Eğlenme                             |                       | Gruplararası         | 118,291            | 4   | 29,573                | 2,474 | ,044* |
|                                     |                       | Gruplariçi           | 3812,993           | 319 | 11,953                |       |       |
|                                     |                       | Toplam               | 3931,284           | 323 |                       |       |       |
| Öğrenme                             |                       | Gruplararası         | 1382,507           | 4   | 345,627               | 3,745 | ,005* |
|                                     |                       | Gruplariçi           | 29442,243          | 319 | 92,295                |       |       |
|                                     |                       | Toplam               | 30824,750          | 323 |                       |       |       |
| Fiziksel                            |                       | Gruplararası         | 400,871            | 4   | 100,218               | 1,728 | ,143  |
|                                     |                       | Gruplariçi           | 18499,747          | 319 | 57,993                |       |       |
|                                     |                       | Toplam               | 18900,617          | 323 |                       |       |       |
| Sosyal                              |                       | Gruplararası         | 204,121            | 4   | 51,030                | 1,221 | ,302  |
|                                     |                       | Gruplariçi           | 13327,517          | 319 | 41,779                |       |       |
|                                     |                       | Toplam               | 13531,639          | 323 |                       |       |       |
| Duygusal                            |                       | Gruplararası         | 103,156            | 4   | 25,789                | 1,491 | ,205  |
|                                     |                       | Gruplariçi           | 5516,844           | 319 | 17,294                |       |       |
|                                     |                       | Toplam               | 5620,000           | 323 |                       |       |       |

\* $p < .05$

Tablo 33 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının ailenin gelir düzeyi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir.

Fiziksel ( $F(4,319) = 1,728$ ,  $p = .143$ ), sosyal ( $F(4,319) = 1,221$ ,  $p = .302$ ) ve duygusal ( $F(4,319) = 1,491$ ,  $p = .205$ ) alt boyutlarında ise gelir düzeyi grupları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ( $p > .05$ ). Bu sonuç, ailenin gelir düzeyinin çocukların fiziksel, sosyal ve duygusal oyun deneyimleri üzerinde belirgin bir etkisi olmadığını göstermektedir.

Eğlenme alt boyutunda gelir düzeyi grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ( $F(4,319) = 2,474$ ,  $p = .044$ ,  $p < .05$ ). Öğrenme alt boyutunda da gelir düzeyi grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur ( $F(4,319) = 3,745$ ,  $p = .005$ ,  $p < .01$ ). Bu farklılığın hangi gelir grupları arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tukey testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 34’te sunulmuştur.

**Tablo 34**  
**Tukey Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek | (I) Gelir Düzeyi   | (J) Gelir Düzeyi   | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|-----------|--------------------|--------------------|----------------------|-------|
| Eğlenme   | 17.000-20.000 TL   | 21.000-30.000 TL   | ,66394               | ,801  |
|           |                    | 31.000-40.000 TL   | 1,19183              | ,243  |
|           |                    | 41.000-50.000 TL   | ,73730               | ,824  |
|           |                    | 51.000 TL ve üzeri | -,61877              | ,903  |
|           | 21.000-30.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | -,66394              | ,801  |
|           |                    | 31.000-40.000 TL   | ,52788               | ,846  |
|           |                    | 41.000-50.000 TL   | ,07336               | 1,000 |
|           |                    | 51.000 TL ve üzeri | -1,28271             | ,281  |
|           | 31.000-40.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | -1,19183             | ,243  |
|           |                    | 21.000-30.000 TL   | -,52788              | ,846  |
|           |                    | 41.000-50.000 TL   | -,45452              | ,950  |
|           |                    | 51.000 TL ve üzeri | -1,81060             | ,036* |
|           | 41.000-50.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | -,73730              | ,824  |
|           |                    | 21.000-30.000 TL   | -,07336              | 1,000 |
|           |                    | 31.000-40.000 TL   | ,45452               | ,950  |
|           |                    | 51.000 TL ve üzeri | -1,35607             | ,353  |
|           | 51.000 TL ve üzeri | 17.000-20.000 TL   | ,61877               | ,903  |
|           |                    | 21.000-30.000 TL   | 1,28271              | ,281  |
|           |                    | 31.000-40.000 TL   | 1,81060              | ,036* |
|           |                    | 41.000-50.000 TL   | 1,35607              | ,353  |
| Öğrenme   | 17.000-20.000 TL   | 21.000-30.000 TL   | 2,76678              | ,457  |
|           |                    | 31.000-40.000 TL   | 4,29529              | ,062  |
|           |                    | 41.000-50.000 TL   | 3,13492              | ,479  |
|           |                    | 51.000 TL ve üzeri | -1,59635             | ,925  |
|           | 21.000-30.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | -2,76678             | ,457  |
|           |                    | 31.000-40.000 TL   | 1,52851              | ,825  |
|           |                    | 41.000-50.000 TL   | ,36814               | 1,000 |
|           |                    | 51.000 TL ve üzeri | -4,36313             | ,113  |
|           | 31.000-40.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | -4,29529             | ,062  |
|           |                    | 21.000-30.000 TL   | -1,52851             | ,825  |
|           |                    | 41.000-50.000 TL   | -1,16037             | ,963  |
|           |                    | 51.000 TL ve üzeri | -5,89163             | ,008* |
|           | 41.000-50.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | -3,13492             | ,479  |
|           |                    | 21.000-30.000 TL   | -,36814              | 1,000 |
|           |                    | 31.000-40.000 TL   | 1,16037              | ,963  |
|           |                    | 51.000 TL ve üzeri | -4,73127             | ,145  |
|           | 51.000 TL ve üzeri | 17.000-20.000 TL   | 1,59635              | ,925  |
|           |                    | 21.000-30.000 TL   | 4,36313              | ,113  |
|           |                    | 31.000-40.000 TL   | 5,89163              | ,008* |
|           |                    | 41.000-50.000 TL   | 4,73127              | ,145  |

\* $p < .05$

Tablo 34 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği eğlenme ve öğrenme alt boyutlarındaki puan ortalamalarının ailenin gelir düzeyi değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir.

Eğlenme alt boyutunda, 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalamalarının, 17.000-20.000 TL gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede düşük olduğu belirlenmiştir ( $p < .05$ ).

Öğrenme alt boyutunda, 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalamalarının, 17.000-20.000 TL gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede düşük olduğu bulunmuştur ( $p < .05$ ).

**Tablo 35**

**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Ailenin Gelir Düzeyi Değişkenine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri**

| Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği | Grup                  | n   | $\bar{X}$ | Ss    |
|------------------------------------------------------|-----------------------|-----|-----------|-------|
| Sosyal yetkinlik                                     | 17.000 TL - 20.000 TL | 56  | 35,19     | 12,49 |
|                                                      | 21.000 TL - 30.000 TL | 83  | 35,85     | 13,02 |
|                                                      | 31.000 TL - 40.000 TL | 97  | 40,37     | 14,13 |
|                                                      | 41.000 TL - 50.000 TL | 45  | 41,73     | 12,79 |
|                                                      | 51.000 TL ve üzeri    | 43  | 35,67     | 12,85 |
|                                                      | Toplam                | 324 | 37,88     | 13,40 |
| Kızgınlık-Saldırganlık                               | 17.000 TL - 20.000 TL | 56  | 24,83     | 13,06 |
|                                                      | 21.000 TL - 30.000 TL | 83  | 28,13     | 15,53 |
|                                                      | 31.000 TL - 40.000 TL | 97  | 30,85     | 16,42 |
|                                                      | 41.000 TL - 50.000 TL | 45  | 25,37     | 15,74 |
|                                                      | 51.000 TL ve üzeri    | 43  | 19,09     | 8,61  |
|                                                      | Toplam                | 324 | 26,79     | 15,10 |
| Anksiyete-İçe Dönüklük                               | 17.000 TL - 20.000 TL | 56  | 23,87     | 13,65 |
|                                                      | 21.000 TL - 30.000 TL | 83  | 26,80     | 15,84 |
|                                                      | 31.000 TL - 40.000 TL | 97  | 30,87     | 16,93 |
|                                                      | 41.000 TL - 50.000 TL | 45  | 24,51     | 15,50 |
|                                                      | 51.000 TL ve üzeri    | 43  | 17,83     | 8,33  |
|                                                      | Toplam                | 324 | 26,00     | 15,48 |

Tablo 35 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının ailenin gelir düzeyi değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır. Sosyal yetkinlik alt boyutunda, 17.000-20.000 TL gelir düzeyine sahip ailelerin çocuklarının puan ortalaması 38,32, 21.000-30.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 39,67, 31.000-40.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 37,14, 41.000-50.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 36,85 ve 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 34,14 olarak hesaplanmıştır.

Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, 17.000-20.000 TL gelir düzeyine sahip ailelerin çocuklarının puan ortalaması 26,92, 21.000-30.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 27,64, 31.000-40.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 24,57, 41.000-50.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 23,21 ve 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 21,75 olarak belirlenmiştir.

Anksiyete-içe dönüklük alt boyutunda, 17.000-20.000 TL gelir düzeyine sahip ailelerin çocuklarının puan ortalaması 25,21, 21.000-30.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 27,08, 31.000-40.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 26,54, 41.000-50.000 TL aralığındaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 24,32 ve 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalaması 20,68 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 36**  
**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Ailenin Gelir Düzeyi Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği | Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd  | Kareler Ortalaması | F     | p     |
|------------------------------------------------------|-------------------|-----------------|-----|--------------------|-------|-------|
| Sosyal yetkinlik                                     | Gruplararası      | 2222,789        | 4   | 555,697            | 3,175 | ,014* |
|                                                      | Gruplariçi        | 55835,985       | 319 | 175,034            |       |       |
|                                                      | Toplam            | 58058,775       | 323 |                    |       |       |
| Kızgınlık-Saldırganlık                               | Gruplararası      | 4603,275        | 4   | 1150,819           | 5,312 | ,000* |
|                                                      | Gruplariçi        | 69113,281       | 319 | 216,656            |       |       |
|                                                      | Toplam            | 73716,556       | 323 |                    |       |       |
| Anksiyete-İçe Dönüklük                               | Gruplararası      | 5578,311        | 4   | 1394,578           | 6,191 | ,000* |
|                                                      | Gruplariçi        | 71862,661       | 319 | 225,275            |       |       |
|                                                      | Toplam            | 77440,972       | 323 |                    |       |       |

\* $p < .05$

Tablo 36 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının ailenin gelir düzeyi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir.

Sosyal yetkinlik alt boyutunda, gelir düzeyi grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir ( $F(4,319) = 3,175, p = .014$ ). Bu farklılığın hangi gelir grupları arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tukey testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 37’de sunulmuştur.

Kızgınlık-saldırganlık ( $F(4,319) = 5,312, p = .000$ ) ve Anksiyete-içe dönüklük ( $F(4,319) = 6,191, p = .000$ ) alt boyutunda, gelir düzeyi grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu

bulunmuştur. Bu farklılığın hangi gelir grupları arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tamhane testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 38’de sunulmuştur.

**Tablo 37**  
**Tukey Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek        | (I) Gelir Düzeyi   | (J) Gelir Düzeyi   | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|------------------|--------------------|--------------------|----------------------|-------|
| Sosyal yetkinlik | 17.000-20.000 TL   | 21.000-30.000 TL   | -,65899              | ,774  |
|                  |                    | 31.000-40.000 TL   | -5,17471             | ,020* |
|                  |                    | 41.000-50.000 TL   | -6,53690             | ,014* |
|                  |                    | 51.000 TL ve üzeri | -,47799              | ,859  |
|                  | 21.000-30.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | ,65899               | ,774  |
|                  |                    | 31.000-40.000 TL   | -4,51571             | ,023* |
|                  |                    | 41.000-50.000 TL   | -5,87791             | ,017* |
|                  |                    | 51.000 TL ve üzeri | ,18100               | ,942  |
|                  | 31.000-40.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | 5,17471              | ,020* |
|                  |                    | 21.000-30.000 TL   | 4,51571              | ,023* |
|                  |                    | 41.000-50.000 TL   | -1,36220             | ,568  |
|                  |                    | 51.000 TL ve üzeri | 4,69672              | ,054  |
|                  | 41.000-50.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | 6,53690              | ,014* |
|                  |                    | 21.000-30.000 TL   | 5,87791              | ,017* |
|                  |                    | 31.000-40.000 TL   | 1,36220              | ,568  |
|                  |                    | 51.000 TL ve üzeri | 6,05891              | ,033* |
|                  | 51.000 TL ve üzeri | 17.000-20.000 TL   | -,47799              | ,859  |
|                  |                    | 21.000-30.000 TL   | -,18100              | ,942  |
|                  |                    | 31.000-40.000 TL   | -4,69672             | ,054  |
|                  |                    | 41.000-50.000 TL   | -6,05891             | ,033* |

\* $p < .05$

Tablo 37 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği sosyal yetkinlik alt boyutundaki puan ortalamalarının ailenin gelir düzeyi değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir.

Sosyal yetkinlik alt boyutunda, 17.000-20.000 TL gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalamalarının, 31.000-40.000 TL gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ( $p = .020$ ,  $p < .05$ ).

17.000-20.000 TL gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalamalarının, 41.000-50.000 TL gelir grubundaki ailelerin çocuklarının puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu bulunmuştur ( $p = .014$ ,  $p < .05$ ).

**Tablo 38**  
**Tamhane Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek              | (I) Gelir Düzeyi   | (J) Gelir Düzeyi   | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|------------------------|--------------------|--------------------|----------------------|-------|
| Kızgınlık-Saldırganlık | 17.000-20.000 TL   | 21.000-30.000 TL   | -3,29324             | ,695  |
|                        |                    | 31.000-40.000 TL   | -6,01638             | ,109  |
|                        |                    | 41.000-50.000 TL   | -,53849              | 1,000 |
|                        |                    | 51.000 TL ve üzeri | 5,74626              | ,306  |
|                        | 21.000-30.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | 3,29324              | ,695  |
|                        |                    | 31.000-40.000 TL   | -2,72314             | ,730  |
|                        |                    | 41.000-50.000 TL   | 2,75475              | ,850  |
|                        |                    | 51.000 TL ve üzeri | 9,03951              | ,010* |
|                        | 31.000-40.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | 6,01638              | ,109  |
|                        |                    | 21.000-30.000 TL   | 2,72314              | ,730  |
|                        |                    | 41.000-50.000 TL   | 5,47789              | ,239  |
|                        |                    | 51.000 TL ve üzeri | 11,76265             | ,000* |
|                        | 41.000-50.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | ,53849               | 1,000 |
|                        |                    | 21.000-30.000 TL   | -2,75475             | ,850  |
|                        |                    | 31.000-40.000 TL   | -5,47789             | ,239  |
|                        |                    | 51.000 TL ve üzeri | 6,28475              | ,267  |
|                        | 51.000 TL ve üzeri | 17.000-20.000 TL   | -5,74626             | ,306  |
|                        |                    | 21.000-30.000 TL   | -9,03951             | ,010* |
|                        |                    | 31.000-40.000 TL   | -11,76265            | ,000* |
|                        |                    | 41.000-50.000 TL   | -6,28475             | ,267  |
| Anksiyete-İçe Dönüklük | 17.000-20.000 TL   | 21.000-30.000 TL   | -2,93223             | ,941  |
|                        |                    | 31.000-40.000 TL   | -7,00129             | ,058  |
|                        |                    | 41.000-50.000 TL   | -,63611              | 1,000 |
|                        |                    | 51.000 TL ve üzeri | 6,03779              | ,076  |
|                        | 21.000-30.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | 2,93223              | ,941  |
|                        |                    | 31.000-40.000 TL   | -4,06906             | ,643  |
|                        |                    | 41.000-50.000 TL   | 2,29612              | ,996  |
|                        |                    | 51.000 TL ve üzeri | 8,97002              | ,001* |
|                        | 31.000-40.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | 7,00129              | ,058  |
|                        |                    | 21.000-30.000 TL   | 4,06906              | ,643  |
|                        |                    | 41.000-50.000 TL   | 6,36518              | ,259  |
|                        |                    | 51.000 TL ve üzeri | 13,03908             | ,000* |
|                        | 41.000-50.000 TL   | 17.000-20.000 TL   | ,63611               | 1,000 |
|                        |                    | 21.000-30.000 TL   | -2,29612             | ,996  |
|                        |                    | 31.000-40.000 TL   | -6,36518             | ,259  |
|                        |                    | 51.000 TL ve üzeri | 6,67390              | ,129  |
|                        | 51.000 TL ve üzeri | 17.000-20.000 TL   | -6,03779             | ,076  |
|                        |                    | 21.000-30.000 TL   | -8,97002             | ,001* |
|                        |                    | 31.000-40.000 TL   | -13,03908            | ,000* |
|                        |                    | 41.000-50.000 TL   | -6,67390             | ,129  |

\* $p < .05$

Tablo 38 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği kızgınlık-saldırganlık alt boyutundaki puan ortalamalarının ailenin gelir düzeyi değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir.

Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, gelir grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (tüm p değerleri > .05). En büyük fark 17.000-20.000 TL gelir grubundaki ailelerin çocukları ile 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki ailelerin çocukları arasında gözlemlenmiştir, ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir (p = .306, p > .05).

**Tablo 39**

**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının Çocukların Dijital Oyun Oynama Sürelerine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri**

| Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği | Grup            | n   | $\bar{X}$ | Ss    |
|--------------------------------------------------|-----------------|-----|-----------|-------|
| Eğlenme                                          | Hiç oynamaz     | 37  | 9,89      | 3,36  |
|                                                  | 1 saat          | 74  | 10,89     | 2,81  |
|                                                  | 2 saat          | 52  | 11,32     | 3,05  |
|                                                  | 3 saat          | 38  | 10,68     | 3,62  |
|                                                  | 4 saat ve üzeri | 123 | 9,63      | 3,88  |
|                                                  | Toplam          | 324 | 10,34     | 3,48  |
| Öğrenme                                          | Hiç oynamaz     | 37  | 24,62     | 8,95  |
|                                                  | 1 saat          | 74  | 26,22     | 8,80  |
|                                                  | 2 saat          | 52  | 26,25     | 9,16  |
|                                                  | 3 saat          | 38  | 24,28     | 9,57  |
|                                                  | 4 saat ve üzeri | 123 | 21,79     | 10,46 |
|                                                  | Toplam          | 324 | 24,13     | 9,76  |
| Fiziksel                                         | Hiç oynamaz     | 37  | 13,29     | 7,37  |
|                                                  | 1 saat          | 74  | 11,86     | 5,55  |
|                                                  | 2 saat          | 52  | 12,00     | 5,50  |
|                                                  | 3 saat          | 38  | 13,84     | 5,80  |
|                                                  | 4 saat ve üzeri | 123 | 20,81     | 7,31  |
|                                                  | Toplam          | 324 | 15,67     | 7,64  |
| Sosyal                                           | Hiç oynamaz     | 37  | 12,54     | 6,25  |
|                                                  | 1 saat          | 74  | 10,79     | 4,78  |
|                                                  | 2 saat          | 52  | 10,63     | 5,02  |
|                                                  | 3 saat          | 38  | 12,44     | 5,58  |
|                                                  | 4 saat ve üzeri | 123 | 17,65     | 6,31  |
|                                                  | Toplam          | 324 | 13,76     | 6,47  |
| Duygusal                                         | Hiç oynamaz     | 37  | 6,67      | 3,88  |
|                                                  | 1 saat          | 74  | 6,12      | 3,45  |
|                                                  | 2 saat          | 52  | 5,55      | 3,15  |
|                                                  | 3 saat          | 38  | 6,81      | 3,32  |
|                                                  | 4 saat ve üzeri | 123 | 10,63     | 3,78  |
|                                                  | Toplam          | 324 | 7,88      | 4,17  |

Tablo 39 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının oyun oynama süresi değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır.

Eğlenme alt boyutunda, hiç oyun oynamayan çocukların puan ortalaması 9,89; günde 1 saat oynayan çocukların puan ortalaması 10,89; günde 2 saat oynayan çocukların puan ortalaması 11,32; günde 3 saat oynayan çocukların puan ortalaması 10,68; günde 4 saat ve üzeri oynayan çocukların puan ortalaması 9,63 olarak hesaplanmıştır.

Öğrenme alt boyutunda, hiç oyun oynamayan çocukların puan ortalaması 24,62; günde 1 saat oynayan çocukların puan ortalaması 26,22; günde 2 saat oynayan çocukların puan ortalaması 26,25; günde 3 saat oynayan çocukların puan ortalaması 24,28; günde 4 saat ve üzeri oynayan çocukların puan ortalaması 21,79 olarak belirlenmiştir.

Fiziksel alt boyutunda, hiç oyun oynamayan çocukların puan ortalaması 13,29; günde 1 saat oynayan çocukların puan ortalaması 11,86; günde 2 saat oynayan çocukların puan ortalaması 12,00; günde 3 saat oynayan çocukların puan ortalaması 13,84; günde 4 saat ve üzeri oynayan çocukların puan ortalaması 20,81 olarak hesaplanmıştır.

Sosyal alt boyutunda, hiç oyun oynamayan çocukların puan ortalaması 12,54; günde 1 saat oynayan çocukların puan ortalaması 10,79; günde 2 saat oynayan çocukların puan ortalaması 10,63; günde 3 saat oynayan çocukların puan ortalaması 12,44; günde 4 saat ve üzeri oynayan çocukların puan ortalaması 17,65 olarak belirlenmiştir.

Duygusal alt boyutunda, hiç oyun oynamayan çocukların puan ortalaması 6,67; günde 1 saat oynayan çocukların puan ortalaması 6,12; günde 2 saat oynayan çocukların puan ortalaması 5,55; günde 3 saat oynayan çocukların puan ortalaması 6,81; günde 4 saat ve üzeri oynayan çocukların puan ortalaması 10,63 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 40**

**Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği Puan Ortalamalarının  
Çocukların Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Erken Yaşlarda<br>Dijital Oyunların<br>Etkileri Ölçeği | Varyansın<br>Kaynağı | Kareler<br>Toplamı | Sd  | Kareler<br>Ortalaması | F      | p     |
|--------------------------------------------------------|----------------------|--------------------|-----|-----------------------|--------|-------|
| Eğlenme                                                | Gruplararası         | 146,392            | 4   | 36,598                | 3,085  | ,016* |
|                                                        | Gruplariçi           | 3784,892           | 319 | 11,865                |        |       |
|                                                        | Toplam               | 3931,284           | 323 |                       |        |       |
| Öğrenme                                                | Gruplararası         | 1239,468           | 4   | 309,867               | 3,341  | ,011* |
|                                                        | Gruplariçi           | 29585,282          | 319 | 92,744                |        |       |
|                                                        | Toplam               | 30824,750          | 323 |                       |        |       |
| Fiziksel                                               | Gruplararası         | 5360,487           | 4   | 1340,122              | 31,573 | ,000* |
|                                                        | Gruplariçi           | 13540,130          | 319 | 42,446                |        |       |
|                                                        | Toplam               | 18900,617          | 323 |                       |        |       |
| Sosyal                                                 | Gruplararası         | 3147,379           | 4   | 786,845               | 24,172 | ,000* |
|                                                        | Gruplariçi           | 10384,260          | 319 | 32,553                |        |       |
|                                                        | Toplam               | 13531,639          | 323 |                       |        |       |
| Duygusal                                               | Gruplararası         | 1538,912           | 4   | 384,728               | 30,072 | ,000* |
|                                                        | Gruplariçi           | 4081,088           | 319 | 12,793                |        |       |
|                                                        | Toplam               | 5620,000           | 323 |                       |        |       |

\* $p < .05$

Tablo 40 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının oyun oynama süresi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Öğrenme alt boyutunda da oyun oynama süresi grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur ( $F(4,319) = 3,341$ ,  $p = .011$ ). Bu farklılığın hangi oyun oynama süreleri arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tukey testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 41’de sunulmuştur. Eğlenme alt boyutunda ( $F(4,319) = 3,085$ ,  $p = .016$ ), Fiziksel ( $F(4,319) = 31,573$ ,  $p = .000$ ), Sosyal ( $F(4,319) = 24,172$ ,  $p = .000$ ) ve Duygusal ( $F(4,319) = 30,072$ ,  $p = .000$ ) alt boyutlarında oyun oynama süresi grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir. Bu farklılığın hangi oyun oynama süreleri arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tamhane testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 42’de sunulmuştur.

**Tablo 41**  
**Tukey Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek | (I) Oyun Oynama Süresi | (J) Oyun Oynama Süresi | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|-----------|------------------------|------------------------|----------------------|-------|
| Öğrenme   | Hiç oynamaz            | 1 saat                 | -1,60811             | ,921  |
|           |                        | 2 saat                 | -1,62838             | ,935  |
|           |                        | 3 saat                 | ,33215               | 1,000 |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | 2,82487              | ,521  |
|           | 1 saat                 | Hiç oynamaz            | 1,60811              | ,921  |
|           |                        | 2 saat                 | -,02027              | 1,000 |
|           |                        | 3 saat                 | 1,94026              | ,851  |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | 4,43298              | ,016* |
|           | 2 saat                 | Hiç oynamaz            | 1,62838              | ,935  |
|           |                        | 1 saat                 | ,02027               | 1,000 |
|           |                        | 3 saat                 | 1,96053              | ,875  |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | 4,45325              | ,043* |
|           | 3 saat                 | Hiç oynamaz            | -,33215              | 1,000 |
|           |                        | 1 saat                 | -1,94026             | ,851  |
|           |                        | 2 saat                 | -1,96053             | ,875  |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | 2,49273              | ,632  |
|           | 4 saat ve üzeri        | Hiç oynamaz            | -2,82487             | ,521  |
|           |                        | 1 saat                 | -4,43298             | ,016* |
|           |                        | 2 saat                 | -4,45325             | ,043* |
|           |                        | 3 saat                 | -2,49273             | ,632  |

\* $p < .05$

Tablo 41 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği öğrenme alt boyutundaki puan ortalamalarının oyun oynama süresi değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir. Tabloya göre oyun oynama süresi 1 saat olan ve 2 saat olan çocuklar ile 4 saat ve üzeri olan çocuklar arasında oyun oynama süresi 4 saat ve üzeri olan çocukların aleyhine anlamlı fark olduğu görülmüştür.

**Tablo 42**  
**Tamhane Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek | (I) Oyun Oynama Süresi | (J) Oyun Oynama Süresi | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|-----------|------------------------|------------------------|----------------------|-------|
| Eğlenme   | Hiç oynamaz            | 1 saat                 | -1,00000             | ,601  |
|           |                        | 2 saat                 | -1,43503             | ,300  |
|           |                        | 3 saat                 | -,79232              | ,857  |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | ,25775               | ,995  |
|           | 1 saat                 | Hiç oynamaz            | 1,00000              | ,601  |
|           |                        | 2 saat                 | -,43503              | ,957  |
|           |                        | 3 saat                 | ,20768               | ,998  |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | 1,25775              | ,097  |
|           | 2 saat                 | Hiç oynamaz            | 1,43503              | ,300  |
|           |                        | 1 saat                 | ,43503               | ,957  |
|           |                        | 3 saat                 | ,64271               | ,906  |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | 1,69278              | ,026* |
|           | 3 saat                 | Hiç oynamaz            | ,79232               | ,857  |
|           |                        | 1 saat                 | -,20768              | ,998  |
|           |                        | 2 saat                 | -,64271              | ,906  |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | 1,05006              | ,471  |
|           | 4 saat ve üzeri        | Hiç oynamaz            | -,25775              | ,995  |
|           |                        | 1 saat                 | -1,25775             | ,097  |
|           |                        | 2 saat                 | -1,69278             | ,026* |
|           |                        | 3 saat                 | -1,05006             | ,471  |
| Fiziksel  | Hiç oynamaz            | 1 saat                 | 1,43243              | ,811  |
|           |                        | 2 saat                 | 1,29730              | ,887  |
|           |                        | 3 saat                 | -,54481              | ,996  |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | -7,51571             | ,000* |
|           | 1 saat                 | Hiç oynamaz            | -1,43243             | ,811  |
|           |                        | 2 saat                 | -,13514              | 1,000 |
|           |                        | 3 saat                 | -1,97724             | ,550  |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | -8,94814             | ,000* |
|           | 2 saat                 | Hiç oynamaz            | -1,29730             | ,887  |
|           |                        | 1 saat                 | ,13514               | 1,000 |
|           |                        | 3 saat                 | -1,84211             | ,676  |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | -8,81301             | ,000* |
|           | 3 saat                 | Hiç oynamaz            | ,54481               | ,996  |
|           |                        | 1 saat                 | 1,97724              | ,550  |
|           |                        | 2 saat                 | 1,84211              | ,676  |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | -6,97090             | ,000* |
|           | 4 saat ve üzeri        | Hiç oynamaz            | 7,51571              | ,000* |
|           |                        | 1 saat                 | 8,94814              | ,000* |
|           |                        | 2 saat                 | 8,81301              | ,000* |
|           |                        | 3 saat                 | 6,97090              | ,000* |
| Sosyal    | Hiç oynamaz            | 1 saat                 | 1,74324              | ,782  |
|           |                        | 2 saat                 | 1,90593              | ,751  |
|           |                        | 3 saat                 | ,09317               | 1,000 |
|           |                        | 4 saat ve üzeri        | -5,11800             | ,001* |
|           | 1 saat                 | Hiç oynamaz            | -1,74324             | ,782  |
|           |                        | 2 saat                 | ,16268               | 1,000 |
|           |                        | 3 saat                 | -1,65007             | ,739  |

|          |                 |                 |          |       |
|----------|-----------------|-----------------|----------|-------|
| Duygusal | 2 saat          | 4 saat ve üzeri | -6,86124 | ,000* |
|          |                 | Hiç oynamaz     | -1,90593 | ,751  |
|          |                 | 1 saat          | -,16268  | 1,000 |
|          |                 | 3 saat          | -1,81275 | ,713  |
|          |                 | 4 saat ve üzeri | -7,02392 | ,000* |
|          | 3 saat          | Hiç oynamaz     | -,09317  | 1,000 |
|          |                 | 1 saat          | 1,65007  | ,739  |
|          |                 | 2 saat          | 1,81275  | ,713  |
|          |                 | 4 saat ve üzeri | -5,21117 | ,000* |
|          | 4 saat ve üzeri | Hiç oynamaz     | 5,11800  | ,001* |
|          |                 | 1 saat          | 6,86124  | ,000* |
|          |                 | 2 saat          | 7,02392  | ,000* |
|          |                 | 3 saat          | 5,21117  | ,000* |
|          | Hiç oynamaz     | 1 saat          | ,55405   | ,998  |
|          |                 | 2 saat          | 1,11798  | ,810  |
|          |                 | 3 saat          | -,14011  | 1,000 |
|          |                 | 4 saat ve üzeri | -3,95847 | ,000* |
|          | 1 saat          | Hiç oynamaz     | -,55405  | ,998  |
|          |                 | 2 saat          | ,56393   | ,985  |
|          |                 | 3 saat          | -,69417  | ,974  |
|          |                 | 4 saat ve üzeri | -4,51252 | ,000* |
|          | 2 saat          | Hiç oynamaz     | -1,11798 | ,810  |
|          |                 | 1 saat          | -,56393  | ,985  |
|          |                 | 3 saat          | -1,25810 | ,538  |
|          |                 | 4 saat ve üzeri | -5,07645 | ,000* |
|          | 3 saat          | Hiç oynamaz     | ,14011   | 1,000 |
|          |                 | 1 saat          | ,69417   | ,974  |
|          |                 | 2 saat          | 1,25810  | ,538  |
|          |                 | 4 saat ve üzeri | -3,81836 | ,000* |
|          | 4 saat ve üzeri | Hiç oynamaz     | 3,95847  | ,000* |
|          |                 | 1 saat          | 4,51252  | ,000* |
|          |                 | 2 saat          | 5,07645  | ,000* |
|          |                 | 3 saat          | 3,81836  | ,000* |

\* $p < .05$

Tablo 42 incelendiğinde, çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği eğlenme, fiziksel, sosyal ve duygusal alt boyutlarındaki puan ortalamalarının oyun oynama süresi değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir.

Eğlenme alt boyutunda, günde 4 saat ve üzeri oyun oynayan çocukların puan ortalamalarının, 2 saat oyun oynayan çocukların puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede düşük olduğu belirlenmiştir ( $p = .026$ ,  $p < .05$ ).

Fiziksel alt boyutunda, günde 4 saat ve üzeri oyun oynayan çocukların puan ortalamalarının, hiç oyun oynamayan, 1 saat, 2 saat ve 3 saat oyun oynayan çocukların puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ( $p < .001$ ).

Sosyal alt boyutunda, günde 4 saat ve üzeri oyun oynayan çocukların puan ortalamalarının, hiç oyun oynamayan, 1 saat, 2 saat ve 3 saat oyun oynayan çocukların puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir ( $p < .001$ ).

Duygusal alt boyutunda, günde 4 saat ve üzeri oyun oynayan çocukların puan ortalamalarının, hiç oyun oynamayan, 1 saat, 2 saat ve 3 saat oyun oynayan çocukların puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu bulunmuştur ( $p < .001$ ).

**Tablo 43**

**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Çocukların Dijital Oyun Oynama Sürelerine İlişkin Ortalama ve Standart Sapma Değerleri**

| Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği | Grup            | n   | $\bar{X}$ | Ss     |
|------------------------------------------------------|-----------------|-----|-----------|--------|
| Sosyal yetkinlik                                     | Hiç oynamaz     | 37  | 36,43     | 10,98  |
|                                                      | 1 saat          | 74  | 37,72     | 10,42  |
|                                                      | 2 saat          | 52  | 37,94     | 11,78  |
|                                                      | 3 saat          | 38  | 33,39     | 13,64  |
|                                                      | 4 saat ve üzeri | 123 | 39,78     | 15,81  |
|                                                      | Toplam          | 324 | 37,88     | 13,40  |
| Kızgınlık-Saldırganlık                               | Hiç oynamaz     | 37  | 19,54     | 5,99   |
|                                                      | 1 saat          | 74  | 18,82     | 6,34   |
|                                                      | 2 saat          | 52  | 18,01     | 6,52   |
|                                                      | 3 saat          | 38  | 24,31     | 11,77  |
|                                                      | 4 saat ve üzeri | 123 | 38,25     | 16,97  |
|                                                      | Toplam          | 324 | 26,79     | 15,10  |
| Anksiyete-İçe Dönüklük                               | Hiç oynamaz     | 37  | 17,24     | 6,94   |
|                                                      | 1 saat          | 74  | 17,58     | 5,33   |
|                                                      | 2 saat          | 52  | 17,19     | 7,27   |
|                                                      | 3 saat          | 38  | 22,57     | 11,30  |
|                                                      | 4 saat ve üzeri | 123 | 38,50     | 16,79  |
|                                                      | Toplam          | 324 | 26,00     | 15,484 |

Tablo 43 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının dijital oyun oynama süresi değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır.

Sosyal yetkinlik alt boyutunda, hiç oyun oynamayan çocukların puan ortalaması 36,43, günde 1 saat oynayan çocukların puan ortalaması 37,72, 2 saat oynayan çocukların puan ortalaması 37,94, 3 saat oynayan çocukların puan ortalaması 33,39 ve 4 saat ve üzeri oynayan çocukların puan ortalaması 39,78 olarak hesaplanmıştır.

Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, hiç oyun oynamayan çocukların puan ortalaması 19,54, günde 1 saat oynayan çocukların puan ortalaması 18,82, 2 saat oynayan çocukların puan ortalaması 18,01, 3 saat oynayan çocukların puan ortalaması 24,31 ve 4 saat ve üzeri oynayan çocukların puan ortalaması 38,25 olarak hesaplanmıştır.

Anksiyete-içe dönüklük alt boyutunda, hiç oyun oynamayan çocukların puan ortalaması 17,24, günde 1 saat oynayan çocukların puan ortalaması 17,58, 2 saat oynayan çocukların puan ortalaması 17,19, 3 saat oynayan çocukların puan ortalaması 22,57 ve 4 saat ve üzeri oynayan çocukların puan ortalaması 38,50 olarak hesaplanmıştır.

**Tablo 44**  
**Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği Puan Ortalamalarının Çocukların Dijital Oyun Oynama Süresi Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

| Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği | Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd  | Kareler Ortalaması | F      | p     |
|------------------------------------------------------|-------------------|-----------------|-----|--------------------|--------|-------|
| Sosyal yetkinlik                                     | Gruplararası      | 1288,120        | 4   | 322,030            | 1,810  | ,127  |
|                                                      | Gruplariçi        | 56770,655       | 319 | 177,964            |        |       |
|                                                      | Toplam            | 58058,775       | 323 |                    |        |       |
| Kızgınlık-Saldırganlık                               | Gruplararası      | 27032,272       | 4   | 6758,068           | 46,179 | ,000* |
|                                                      | Gruplariçi        | 46684,284       | 319 | 146,346            |        |       |
|                                                      | Toplam            | 73716,556       | 323 |                    |        |       |
| Anksiyete-Dönüklük                                   | İçe Gruplararası  | 31792,060       | 4   | 7948,015           | 55,542 | ,000* |
|                                                      | İçe Gruplariçi    | 45648,912       | 319 | 143,100            |        |       |
|                                                      | İçe Toplam        | 77440,972       | 323 |                    |        |       |

\* $p < .05$

Tablo 44 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puan ortalamalarının dijital oyun oynama süresi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir.

Sosyal yetkinlik alt boyutunda, oyun oynama süresi grupları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir ( $F(4,319) = 1,810$ ,  $p = .127$ ). Bu sonuç, oyun oynama süresinin çocukların sosyal yetkinlik düzeyi üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisinin olmadığını göstermektedir.

Kızgınlık-saldırganlık ( $F(4,319) = 46,179$ ,  $p = .000$ ) ve Anksiyete-içe dönüklük ( $F(4,319) = 55,542$ ,  $p = .000$ ) alt boyutunda da oyun oynama süresi grupları arasında anlamlı bir farklılık

olduğu belirlenmiştir Bu bulgu, çocukların anksiyete-içe dönüklük düzeylerinin oyun oynama süresine bağlı olarak değiştiğini göstermektedir. Bu farklılığın hangi oyun oynama süreleri arasında olduğunu belirlemek amacıyla Tamhane testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 45'te sunulmuştur.

**Tablo 45**  
**Tamhane Testi Sonuçları**

| Alt Ölçek              | (I) Oyun Oynama Süresi | (J) Oyun Oynama Süresi | Ortalama Farkı (I-J) | p     |
|------------------------|------------------------|------------------------|----------------------|-------|
| Kızgınlık-Saldırganlık | Hiç oynamaz            | 1 saat                 | ,71622               | 1,000 |
|                        |                        | 2 saat                 | 1,52131              | ,950  |
|                        |                        | 3 saat                 | -4,77525             | ,266  |
|                        |                        | 4 saat ve üzeri        | -18,71149            | ,000* |
|                        | 1 saat                 | Hiç oynamaz            | -,71622              | 1,000 |
|                        |                        | 2 saat                 | ,80509               | ,999  |
|                        |                        | 3 saat                 | -5,49147             | ,095  |
|                        |                        | 4 saat ve üzeri        | -19,42771            | ,000* |
|                        | 2 saat                 | Hiç oynamaz            | -1,52131             | ,950  |
|                        |                        | 1 saat                 | -,80509              | ,999  |
|                        |                        | 3 saat                 | -6,29656             | ,043* |
|                        |                        | 4 saat ve üzeri        | -20,23280            | ,000* |
|                        | 3 saat                 | Hiç oynamaz            | 4,77525              | ,266  |
|                        |                        | 1 saat                 | 5,49147              | ,095  |
|                        |                        | 2 saat                 | 6,29656              | ,043* |
|                        |                        | 4 saat ve üzeri        | -13,93624            | ,000* |
|                        | 4 saat ve üzeri        | Hiç oynamaz            | 18,71149             | ,000* |
|                        |                        | 1 saat                 | 19,42771             | ,000* |
|                        |                        | 2 saat                 | 20,23280             | ,000* |
|                        |                        | 3 saat                 | 13,93624             | ,000* |
| Anksiyete-İçe Dönüklük | Hiç oynamaz            | 1 saat                 | -,33784              | 1,000 |
|                        |                        | 2 saat                 | ,05094               | 1,000 |
|                        |                        | 3 saat                 | -5,33570             | ,152  |
|                        |                        | 4 saat ve üzeri        | -21,26082            | ,000* |
|                        | 1 saat                 | Hiç oynamaz            | ,33784               | 1,000 |
|                        |                        | 2 saat                 | ,38877               | 1,000 |
|                        |                        | 3 saat                 | -4,99787             | ,124  |
|                        |                        | 4 saat ve üzeri        | -20,92298            | ,000* |
|                        | 2 saat                 | Hiç oynamaz            | -,05094              | 1,000 |
|                        |                        | 1 saat                 | -,38877              | 1,000 |
|                        |                        | 3 saat                 | -5,38664             | ,119  |
|                        |                        | 4 saat ve üzeri        | -21,31176            | ,000* |
|                        | 3 saat                 | Hiç oynamaz            | 5,33570              | ,152  |
|                        |                        | 1 saat                 | 4,99787              | ,124  |
|                        |                        | 2 saat                 | 5,38664              | ,119  |
|                        |                        | 4 saat ve üzeri        | -15,92512            | ,000* |
|                        | 4 saat ve üzeri        | Hiç oynamaz            | 21,26082             | ,000* |
|                        |                        | 1 saat                 | 20,92298             | ,000* |
|                        |                        | 2 saat                 | 21,31176             | ,000* |
|                        |                        | 3 saat                 | 15,92512             | ,000* |

\* $p < .05$

Tablo 45 incelendiğinde, çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği kızgınlık-saldırganlık ve anksiyete-içe dönüklük alt boyutlarındaki puan ortalamalarının oyun oynama süresi değişkenine göre nasıl değiştiği değerlendirilmiştir.

Kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda, 4 saat ve üzeri oyun oynayan çocukların puan ortalamalarının, hiç oyun oynamayan, 1 saat, 2 saat ve 3 saat oyun oynayan çocukların puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ( $p < .001$ ). Günde 3 saat oyun oynayan çocukların puan ortalamalarının, günde 2 saat oyun oynayan çocukların puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu bulunmuştur ( $p = .043$ ,  $p < .05$ ).

Anksiyete-içe dönüklük alt boyutunda ise 4 saat ve üzeri oyun oynayan çocukların puan ortalamalarının, hiç oyun oynamayan, 1 saat, 2 saat ve 3 saat oyun oynayan çocukların puan ortalamalarına kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ( $p < .001$ ).

## SONUÇ ve ÖNERİLER

Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisini belirlemek amacıyla planlanan bu çalışmanın sonuçları aşağıda verilerek tartışılmıştır.

### Araştırmanın Birinci Alt Problemine Yönelik Sonuçlar

Araştırmanın birinci alt problemi, *“Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisi ebeveynin öğrenim düzeyi ve aile gelir durumuna göre farklılık gösterir mi?”* sorusu çerçevesinde yapılandırılmıştır.

Yapılan analizler sonucunda, Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının, ebeveynlerin öğrenim düzeyine göre anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Elde edilen bulgular, ebeveynin öğrenim düzeyinin çocukların dijital oyun kullanımındaki tutumları üzerinde etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Nitekim Işıkoğlu Erdoğan’ın (2019) çalışmasında da benzer bir sonuca ulaşılmış; ebeveynlerin görüşlerine dayalı olarak yapılan değerlendirmelerde, çocukların dijital oyunları eğitsel, fiziksel ya da yapı-inşa oyunlarına kıyasla daha az tercih ettikleri belirlenmiştir. Ayrıca lisans ve lisansüstü öğrenim düzeyine sahip ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunları daha az oynadıkları görülmüştür.

Gökçearslan ve Durakoğlu’nun (2014) araştırması da bu bulguları destekler niteliktedir. Çalışmalarında, ebeveynlerin öğrenim düzeyi, dijital okuryazarlıkları, çocuklarıyla olan iletişim biçimleri ve maddi imkânlarının çocukların dijital oyunlara olan yönelimlerinde etkili olduğu vurgulanmıştır. Buna göre, ebeveynin öğrenim düzeyi arttıkça çocukların dijital oyunlara olan bağımlılığının da artabileceği yönünde bulgular elde edilmiştir. Connell ve arkadaşları (2015) ise medya kullanımının; ailenin ev ortamında birlikte geçirdiği zaman, ebeveynin cinsiyeti, yaşı ve öğrenim düzeyi gibi birçok değişkenden etkilendiğini ifade etmiş, aynı zamanda çocukların demografik özelliklerinin de bu etkileşimi değiştirebileceğine dikkat çekmiştir.

Araştırma kapsamında yapılan analizlerde, ilkökul mezunu ebeveynlerin çocuklarının puan ortalamalarının, lise, lisans ve lisansüstü mezunu ebeveynlerin çocuklarına göre belirgin şekilde daha düşük olduğu bulunmuştur. Benzer şekilde, ortaokul mezunu ailelerin çocuklarının puan ortalamaları da lise ve lisans mezunu ebeveynlerin çocuklarına göre anlamlı düzeyde daha düşük bulunmuştur. Bu sonuçlar, ebeveynin öğrenim düzeyinin çocuğa yaklaşımını etkilediğini ve dijital oyunlara yönelik tutumun bu doğrultuda değişiklik gösterdiğini ortaya koymaktadır.

Livingstone ve arkadaşlarının (2015) yürüttükleri çalışmada da benzer bulgulara ulaşılmış; öğrenim düzeyi yüksek olan ebeveynlerin dijital ortam hakkında daha bilinçli oldukları ve çocuklarını yönlendirme konusunda daha aktif bir tutum sergiledikleri belirlenmiştir. Yine aynı çalışmada, yüksek öğrenim düzeyine sahip annelerin daha aktif rehberlik sağladığı; düşük öğrenim düzeyine sahip babaların ise çocuklarını teknolojik oyunlarda daha serbest bıraktıkları görülmüştür.

Araştırmanın ikinci boyutu olan ebeveyn gelir düzeyi açısından yapılan analizlerde ise Çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarında anlamlı bir farklılık gözlemlenmemiştir. Bu bulgu, ailenin gelir düzeyinin çocukların fiziksel, sosyal ve duygusal oyun deneyimleri üzerinde doğrudan anlamlı bir etkisi olmadığını ortaya koymaktadır. Araştırmada ebeveyn gelir düzeyine göre yapılan analizlerde, çocukların erken yaşlarda dijital oyunların etkilerine ilişkin puan ortalamalarında anlamlı bir fark bulunmaması, günümüzde dijital teknolojilere erişimin gelir düzeyinden bağımsız olarak yaygınlaşmasından kaynaklanıyor olabilir. Özellikle son yıllarda akıllı telefon, tablet ve bilgisayar gibi dijital cihazların hem fiyat aralıklarının genişlemesi hem de ikinci el ve kampanya gibi seçeneklerle erişilebilirliğin artması, farklı sosyoekonomik düzeylerden ailelerin çocuklarına dijital cihaz sağlamasını mümkün kılmaktadır.

Dijital oyunların yaygın olarak ücretsiz veya düşük maliyetli olması, internet ve mobil ağların toplumun büyük bölümüne ulaşabilmesi de gelir düzeyi farkının etkisini azaltmaktadır. Günümüzde, düşük, orta veya yüksek gelirli ailelerin çocukları benzer oranda dijital içeriklere ulaşabilmekte, benzer uygulamalardan faydalanabilmektedir. Ayrıca, dijital oyunların cazibesi ve çocuklar üzerindeki etkisi; kültürel, sosyal ve ekonomik farklılıklardan daha çok ev içindeki dijital medya kullanım alışkanlıkları, ebeveyn tutumları ve aile içi iletişim biçimleriyle ilişkilendirilmektedir. Bu nedenle, araştırmada gelir düzeyine bağlı olarak anlamlı bir farkın ortaya çıkmaması, dijital çağın getirdiği fırsat eşitliği ve teknolojinin yaygın erişimiyle açıklanabilir.

Ancak alan yazında bu konuya ilişkin farklı bulgulara rastlanmaktadır. Livingstone (2007), ailelerin ekonomik düzeylerinin dijital ortam kullanımına etkisi olduğunu belirtmiştir. Common Sense Media (2017) raporuna göre ise, düşük gelir düzeyine sahip ailelerin çocukları, yüksek gelirli ailelerin çocuklarına göre ekran başında yaklaşık iki kat daha fazla zaman geçirmektedir.

Diğer yandan, Rideout'un (2011) çalışması, yüksek gelirli ailelerin çocuklarının dijital araçları daha düzenli kullandığını; düşük gelirli ailelerin çocuklarının ise daha sınırlı bir kullanım

gösterdiğini ortaya koymuştur. Bu çelişkili sonuçlar, gelir düzeyinden ziyade, ebeveynin dijital araçlara yönelik farkındalık ve kullanım becerilerinin çocukların dijital medya stratejilerini daha fazla etkilediğini göstermektedir (Livingstone vd., 2011). Rideout ve Katz'ın (2016) araştırmasında da öğrenim ve gelir düzeyi yüksek olan ebeveynlerin, çocuklarına dijital etkileşim süreçlerinde daha fazla destek sağladıkları belirtilmiştir.

Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeğine göre yapılan analizlerde, sosyal yetkinlik alt boyutunda ebeveyn gelir düzeyine bağlı anlamlı bir fark bulunurken, kızgınlık-saldırganlık alt boyutunda ise anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Ayrıca, 17.000–20.000 TL gelir grubundaki ailelerin çocukları ile 51.000 TL ve üzeri gelir grubundaki çocuklar arasında sosyal yetkinlik açısından göze çarpan bir fark olsa da bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Bu sonuçların birkaç olası nedeni olabilir. İlk olarak, sosyal yetkinlik çocukların içinde bulundukları sosyal çevre, aile içi iletişim, ebeveyn tutumları, okul ve arkadaş ortamları gibi birçok faktörün etkileşimiyle şekillenmektedir. Gelir düzeyi belirli bir ölçüde bu alanlara etki etse de tek başına belirleyici olmayabilir. Özellikle günümüz toplumunda, sosyoekonomik gruplar arasındaki farklar sosyal olanaklara ve eğitim fırsatlarına erişimde kısmen azalmıştır. Okul öncesi eğitim kurumlarının yaygınlaşması, çeşitli sosyal etkinlik ve kursların herkes için erişilebilir olması, çocukların sosyal yetkinliklerini destekleyici ortamların gelirden bağımsız şekilde sunulabilmesine yol açmaktadır.

Diğer yandan, kızgınlık ve saldırganlık gibi davranışsal alt boyutlar, genellikle çocuğun mizaç özellikleri, ebeveyn-çocuk ilişkisi, duygusal destek ve aile içi çatışma düzeyiyle daha yakından ilişkilidir. Bu tür davranışların ortaya çıkışı üzerinde gelir düzeyinden çok, aile içi dinamikler, ebeveynlerin çocukla geçirdiği nitelikli zaman, disiplin yöntemleri ve çocuğun bireysel özellikleri daha etkili olabilmektedir. Dolayısıyla, gelir farkı bazı sosyal beceri farklılıklarını kısmen etkileyebilse de saldırganlık ve kızgınlık gibi duygusal tepkiler üzerinde tek başına belirleyici olmamaktadır.

Özetle, sosyal yetkinlikte görülen farkın istatistiksel olarak anlamlı olmaması, gelir düzeyi dışındaki çok sayıda sosyal, kültürel ve psikolojik etmenin çocuğun sosyal gelişimine etki etmesiyle açıklanabilir.

Bazı araştırmalarda, yüksek gelirli ailelerin çocuklarının dijital oyunlara daha fazla erişim sağladıkları ve bu nedenle bağımlılık riskinin arttığı ifade edilmektedir (Ekinci, Yalçın, Özer ve Kara, 2017; Göldağ, 2018). Budak (2020) ve Göldağ (2018) da gelir düzeyinin yüksek

olmasının, teknolojik cihazlara kolay erişim sağlanmasını ve bunun da çocukların dijital oyun kullanım sıklığını artırdığını savunmaktadır. Ancak diğer taraftan, sosyoekonomik düzeyi düşük olan ailelerin çocuklarının odalarında daha fazla teknolojik cihaza sahip olduklarını belirten çalışmalar da mevcuttur (Cingel ve Krcmar, 2013; Gentile ve Walsh, 2002).

Araştırmada elde edilen bulgular genel olarak değerlendirildiğinde, çocukların dijital oyunlara ve dijital cihazlara erişimi ile bu alışkanlıkların sosyal yetkinlik ve davranışlara etkisinin, büyük ölçüde ebeveynin öğrenim düzeyine bağlı olarak anlamlı farklılıklar gösterdiği; buna karşın aile gelir düzeyinin ise bu etkiler üzerinde belirleyici bir rol oynamadığı görülmektedir. Ebeveynin öğrenim düzeyi arttıkça, çocukların dijital oyunlara daha bilinçli ve sınırlı şekilde yönlendirildiği; anne ve babaların çocuklarına rehberlik etme, dijital ortamda daha kontrollü bir tutum sergileme eğiliminde olduğu anlaşılmaktadır. Öte yandan, gelir düzeyinin dijital oyun kullanımı ve sosyal yetkinlik üzerinde tek başına anlamlı bir fark yaratmaması, dijital teknolojilere erişimin günümüzde toplumun tüm kesimlerinde yaygınlaşması, teknolojik cihazların her gelir grubundan aile tarafından kolaylıkla temin edilebilmesi ve dijital oyunların ücretsiz veya düşük maliyetli olmasıyla ilişkilendirilebilir.

Ayrıca, bazı çalışmalarda yüksek gelirli ailelerin çocuklarının dijital oyunlara daha kolay erişebildiği ve bu nedenle bağımlılık riskinin arttığı belirtilirken, bazı araştırmalar ise düşük gelirli ailelerin çocuklarının da odalarında daha fazla dijital cihaza sahip olduklarını göstermektedir. Bu bulgular, dijital oyun ve cihaz kullanımında yalnızca gelir düzeyinin değil, ebeveyn tutumları, aile içi iletişim, sosyo-kültürel faktörler ve dijital okuryazarlık düzeyinin de etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, çocukların dijital oyun deneyimleri ve sosyal yetkinlikleri; ekonomik, sosyal, kültürel ve psikolojik çoklu faktörlerin etkileşimiyle şekillenmektedir.

### **Araştırmanın İkinci Alt Problemine Yönelik Sonuçlar**

Araştırmanın ikinci alt problemi, *“Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisi, çocukların yaş, cinsiyet, kardeş bulunma durumuna göre farklılık gösterir mi?”* sorusuna dayanmaktadır.

Yapılan analizlerde, Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği puan ortalamalarının yaş değişkenine göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir. Elde edilen sonuçlara göre, eğlenme ve öğrenme alt boyutlarında yaş grupları arasında anlamlı bir fark bulunmazken, fiziksel alt boyutlarda yaş grubuna bağlı olarak belirgin farklar tespit edilmiştir. Özellikle 6 yaş grubundaki çocukların puan ortalamalarının, 4-5 yaş grubundaki çocuklara göre belirgin şekilde

yüksek olduğu görülmüştür. Yapılan analizlerde eğlenme ve öğrenme alt boyutlarında yaş grupları arasında anlamlı bir fark bulunmaması, dijital oyunların eğlence ve öğrenme yönünden sunduğu fırsatların, farklı yaş gruplarındaki çocuklar için benzer şekilde erişilebilir ve cazip olmasından kaynaklanıyor olabilir. Günümüzde dijital oyunlar, çocukların yaşına bakılmaksızın hem eğlenme hem de temel düzeyde öğrenme amaçlarına hizmet edecek şekilde tasarlanmakta ve her yaş grubu için ilgi çekici içeriklerle sunulmaktadır. Ayrıca, özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar arasında dijital oyunlara yönelik motivasyonun genellikle eğlenme ve yeni şeyler keşfetme arzusuna dayanması, yaş grupları arasında anlamlı bir farklılık çıkmamasına neden olabilir. Yani, dijital oyunlar eğitsel ya da eğlenceli özellikleriyle tüm çocuklar için ortak bir çekicilik oluşturmakta ve yaş grubu ayrımı olmaksızın benzer puan ortalamalarına yol açmaktadır.

Macun ve Güvendi (2019) tarafından yapılan bir çalışmada 36-72 ay arasındaki okul öncesi çocukların sembolik oyun davranışlarının yaş değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Cinsiyet ve kardeş sayısı gibi değişkenlerin ise anlamlı fark yaratmadığı ortaya konmuştur. Aydoğdu (2021) ise, büyük kardeşlerin mobil cihaz tercihleri ve dijital oyun sürelerinin, 4-6 yaş grubu üzerinde belirgin etkiler yarattığını ifade etmiştir.

Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği üzerinden yapılan analizlerde, sosyal yetkinlik, kızgınlık-saldırganlık ve anksiyete-içe dönüklük alt boyutlarında yaş grupları arasında anlamlı farklar tespit edilmiştir. Özellikle 6 yaş grubunda yer alan çocukların, sosyal yetkinlik puanlarının 3 yaş grubuna göre daha yüksek; kızgınlık-saldırganlık ve anksiyete-içe dönüklük puanlarının ise tüm yaş gruplarına göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Cinsiyet değişkeni açısından elde edilen sonuçlar ise eğlenme alt boyutunda anlamlı bir fark olmadığını, öğrenme, fiziksel, sosyal ve duygusal alt boyutlarda ise belirgin farklar bulunduğunu göstermiştir. Kız çocukların öğrenme alt boyutunda daha yüksek puanlar aldığı; erkek çocukların ise fiziksel, sosyal ve duygusal alt boyutlarda daha yüksek puanlar aldığı gözlemlenmiştir.

Bu bulgular, Çetinkaya ve Sütçü (2016), Taş ve Güneş (2019), Hastings vd. (2009) gibi araştırmacıların çalışmalarıyla da uyumlu olup, erkek çocukların dijital oyunlara olan yönelimlerinin daha yoğun olduğuna işaret etmektedir. Özellikle şiddet içerikli oyunları tercih eden erkek çocukların, dijital oyun bağımlılığına daha yatkın oldukları görülmüştür.

Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği cinsiyet değişkenine göre analiz edildiğinde, sosyal yetkinlik, kızgınlık-saldırganlık ve anksiyete-içe dönüklük boyutlarında

erkek çocukların puanlarının daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Bu durum, cinsiyet rollerine ilişkin toplumsal beklentilerle birlikte biyolojik farklılıkların da etkili olabileceğine işaret etmektedir (Ögel, 2012).

Kardeş sayısı değişkenine göre elde edilen bulgular, Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği alt boyutlarında anlamlı farklar olduğunu ortaya koymuştur. Tek çocuklar, eğlenme ve öğrenme alt boyutlarında daha yüksek puan alırken; iki kardeşi olan çocuklar fiziksel, sosyal ve duygusal boyutlarda daha yüksek puanlar almıştır. Bu durum, kardeş sayısının dijital oyun deneyimlerini şekillendiren önemli bir değişken olduğuna işaret etmektedir.

Literatüre bakıldığında, Vinter ve Siibak (2012) büyük kardeşe sahip olmanın internet kullanımını erken yaşlarda başlatabildiğini; Abidin (1990), Hemmeter vd. (2006) ve Kwon (2007) ise çocuk sayısının artmasıyla ebeveyn stresinin artabileceğini ve bu durumun çocuk davranışları üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceğini belirtmiştir.

Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme-30 Ölçeği puanlarının kardeş sayısına göre analizinde, sosyal yetkinlikte anlamlı bir fark bulunmazken; kızgınlık-saldırganlık ve anksiyete-içe dönüklük alt boyutlarında iki kardeşe sahip çocukların puanlarının daha yüksek çıkması, kardeş sayısının özellikle duygusal ve davranışsal gelişim üzerinde etkili olduğunu göstermektedir. Bu durumun olası nedeni, ailede birden fazla kardeşin varlığının, çocuklar arasında zaman zaman rekabete, paylaşım zorluklarına ve ilgi yarışına yol açabilmesidir. İki kardeşe sahip çocuklar, ebeveyn ilgisini paylaşmak durumunda kaldıklarından dolayı bazen daha fazla kızgınlık, saldırganlık ya da içe dönüklük yaşayabilirler. Ayrıca, kardeşler arasında yaşanan çatışmalar ve kıskançlık duyguları, bu tür duygusal ve davranışsal tepkilerin gelişmesinde etkili olabilir.

Bir diğer neden, iki kardeşli ailelerde ebeveynin her bir çocuğa ayırabildiği bireysel zamanın, tek çocuklu ailelere göre daha sınırlı olmasıdır. Bu da çocukların kendilerini ifade etme, duygusal ihtiyaçlarını karşılayabilme veya içsel duygularını rahatça paylaşabilme konusunda zaman zaman güçlük yaşamalarına neden olabilir. Sonuç olarak, kardeş sayısındaki artış, sosyal yetkinlik üzerinde doğrudan etkili olmasa da duygusal ve davranışsal tepkilerde belirginleşen farkların ortaya çıkmasında rol oynamaktadır.

### **Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine Yönelik Sonuçlar**

Araştırmanın üçüncü alt problemi, *“Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisi üzerinde etkisi var mı?”* sorusuna odaklanmaktadır.

Araştırmanın üçüncü alt problemi kapsamında, Dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisi incelenmiştir. Yapılan analizler sonucunda, eğlenme temelli dijital oyunlar ile sosyal yetkinlik alt boyutu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Öğrenme temelli dijital oyunların, çocukların saldırganlık ve anksiyete düzeylerini azaltıcı etkileri olduğu gözlemlenmiş, ancak sosyal yetkinlik üzerinde olumsuz bir etkisi olduğu tespit edilmiştir. Fiziksel temelli dijital oyunların ise sosyal yetkinlik üzerinde olumlu etkiler yarattığı, buna karşılık saldırganlık ve anksiyete düzeylerini artırma eğiliminde olduğu görülmüştür. Sosyal temelli dijital oyunlar çocukların sosyal becerilerini geliştirme potansiyeline sahip olsa da aynı zamanda yüksek saldırganlık ve kaygı düzeyleriyle ilişkilendirilmektedir. Duygusal temelli dijital oyunlar ise çocukların sosyal yetkinliklerini artırıcı yönde etkiler gösterirken, saldırganlık ve anksiyete üzerinde olumsuz etkiler yaratabilmektedir.

Bu bulgular doğrultusunda, dijital oyun türlerinin çocukların sosyal yetkinlik ve davranışları üzerinde farklı etkiler yarattığı görülmektedir. Oyunların içeriği ve süresi, çocuk gelişiminde belirleyici bir rol oynamaktadır. Nitekim, Mundy ve arkadaşlarının (2017) araştırmasında da çocukluk döneminde dijital medya kullanımının duygu ve davranış sorunları ile bağlantılı olduğu, özellikle erkek çocuklarda video oyunlarına ayrılan sürenin artmasının davranışsal ve duygusal problemleri artırdığı saptanmıştır. Li ve arkadaşlarının (2021) araştırmasında ise, özellikle küçük yaşta çocukların (2-4 yaş) yüksek ekran süresine maruz kalmasının, davranışsal ve dikkat/hiperaktivite sorunlarıyla ilişkili olduğu gösterilmiştir.

Tüm bu bulgular, dijital oyunların çocuk gelişimi üzerindeki etkilerinin oyun türüne, içeriğine, oynama süresine ve çocuğun bireysel özelliklerine göre değişkenlik gösterebileceğini ortaya koymaktadır. Özellikle erken çocukluk döneminde, sosyal ve duygusal gelişimin en hassas olduğu yıllarda; ebeveyn ve eğitimcilerin, çocukların oynadıkları dijital oyunların içeriğine ve süresine dikkat etmeleri büyük önem taşır (Mundy vd., 2017; Li vd., 2021). Her dijital oyunun çocuklar üzerindeki etkisi aynı değildir; bazı oyunlar olumlu sosyal beceriler ve duygusal gelişimi destekleyebilirken, bazıları saldırganlık, anksiyete veya dikkat sorunları gibi olumsuz etkiler doğurabilmektedir. Bu nedenle, dijital oyunların çocuk gelişiminde sağladığı faydaların en üst düzeye çıkarılması için ebeveynlerin rehberliği, nitelikli oyun seçimi ve ekran süresi sınırlandırması gereklidir. Ayrıca, çocukların yüz yüze sosyal etkileşim, fiziksel aktivite ve serbest oyun fırsatlarının da dijital deneyimlerle dengelenmesi büyük önem taşımaktadır.

## **Öneriler**

Dijital oyunların okul öncesi dönemde çocukların sosyal yetkinlik ve davranışları üzerindeki etkileriyle ilgili yapılan bu araştırmadan elde edilen bulgular ışığında; çocukların dijital oyun deneyimlerinin, ebeveynin öğrenim düzeyi, yaş, cinsiyet, kardeş sayısı ve dijital oyun türü gibi birçok değişkenden etkilendiği anlaşılmaktadır. Bu kapsamda farklı paydaşlar için öneriler aşağıda sunulmuştur:

### **Araştırmacılara Yönelik Öneriler**

- Dijital oyunların çocuk gelişimi üzerindeki etkilerine dair yeni araştırmalarda, sadece oyun süresi ve türü değil, aynı zamanda çocukların bireysel özellikleri, aile içi iletişim yapısı, ebeveynin dijital okuryazarlık düzeyi ve sosyo-kültürel faktörler de araştırma kapsamına alınabilir.
- Farklı sosyoekonomik düzeylerden ve çeşitli bölge ile kültürlerden çocuk ve ailelerin dahil edildiği karşılaştırmalı ve uzun süreli araştırmaların yapılması fayda sağlayacaktır.
- Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı, saldırganlık, anksiyete ve sosyal yetkinlik arasındaki ilişkiler hem nitel hem de nicel araştırma yöntemleriyle ayrıntılı olarak analiz edilebilir.
- Gelecek araştırmalarda, dijital oyunlar ile aile-öğretmen iş birliğinin çocuk gelişimine katkıları uygulamalı olarak ele alınabilir.

### **Öğretmenlere Yönelik Öneriler**

- Okul öncesi eğitimde dijital oyunların kontrollü ve bilinçli kullanımı için eğitim programları geliştirilebilir. Bu programlarda çocuklara oyun seçimi ve ekran süresiyle ilgili rehberlik sağlanması yararlı olabilir.
- Eğitsel potansiyeli yüksek dijital oyunlar seçerken, yaşa ve gelişim düzeyine uygunluğu, problem çözme, iş birliği, empati ve olumlu sosyal davranışları desteklemesi göz önünde bulundurulabilir.
- Çocukların fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimini destekleyecek alternatif oyun ve etkinlikler sunmak, dijital ve geleneksel oyunlar arasında denge kurulmasına katkı sağlayabilir.

- Velilerle iş birliği içinde çalışarak dijital oyunlar ve ekran süresi konularında bilgilendirici seminerler düzenlenmesi, ailelerin farkındalığını artırabilir.
- Saldırganlık, anksiyete ve içe dönüklük gibi olumsuz etkilerin önlenmesi amacıyla, sosyal-duygusal eğitim uygulamalarıyla destekleyici öğrenme ortamları oluşturulabilir.

### **Ebeveynlere Yönelik Öneriler**

- Çocukların dijital oyun oynama süreleri, içerikleri ve oyun ortamlarının izlenmesi faydalı olur. Yaşlarına uygun, eğitsel ve olumlu değerler kazandıran oyunlara yönlendirme yapmak çocukların gelişimi açısından katkı sağlayabilir.
- Ebeveynler, çocuklarıyla birlikte dijital oyun oynayarak olumlu sosyal etkileşim, problem çözme ve duygu paylaşımı fırsatları yaratabilirler.
- Ekran süresi konusunda açık ve tutarlı sınırlar belirlemek, çocukların ihtiyaç duyduğu alternatif fiziksel ve sosyal etkinlikleri keşfetmelerine imkân tanıyabilir.
- Kardeş sayısı fazla olan ailelerde, her çocuk için ayrı bireysel zaman ayırmak ve ilgi göstermek aile içi ilişkileri güçlendirebilir.
- Dijital oyunlar nedeniyle saldırganlık veya anksiyete gibi davranış değişiklikleri gözlemlendiğinde, bir uzmandan destek almak ve aile içi iletişimi güçlendirmek önemli bir adım olabilir.
- Ailelerin dijital okuryazarlıklarını artırması, çocuklara teknolojiyle ilgili olumlu rol model olmalarına ve bilinçli medya kullanımı konusunda rehberlik etmelerine katkı sağlar.

## KAYNAKÇA

- Abidin, K. (1990). Assessment of child physical and sexual abuse offenders. In J. S. Milner ve W. D. Murphy (Eds.), *Family Relations*, 40, 478–488.
- Adam Karduz, F. (2009). *Evli çiftlerin duygusal zekâ düzeyleri ile çift uyum düzeyleri arasındaki ilişki* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi.
- Akdağ, F. (2015). Çocukta beyin gelişimi ve erken müdahale. *Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal*. <https://dergipark.org.tr/en/pub/husbfd/issue/7893/103876>.
- Akın F A, Atıcı B, 2015, Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2, 75-102
- Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye’deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi
- Akkuş, S., Yılmaz, Y., Şahinöz, A., ve Sucaklı, İ. (2015). 3-60 ay arası çocukların televizyon izleme alışkanlıklarının incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1(351)- 360.
- Akpınar, Y. (2005). *Bilgisayar destekli eğitimde uygulamalar*. Anı Yayıncılık.
- Aktaş, B., ve Bostancı Daştan, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Aktaş-Arnas, Y. (2005). 3-18 yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(4), 59-66
- Alisinanoğlu, F., ve Kesicioğlu, O. S. (2010). Okul öncesi dönem çocuklarının davranış sorunlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Giresun İli Örneği). *Kuramsal Eğitim Bilim Dergisi*, 3 (1), 93-110.
- Altay, F. B., ve Güre, A. (2012). Okul öncesi kuruma (devlet-özel) devam eden çocukların sosyal yeterlik ve olumlu sosyal davranışları ile annelerinin ebeveynlik stilleri arasındaki ilişkiler. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12 (4), 2699-2718.
- American Psychiatric Association (APA). (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. American Psychiatric Publishing

- Appel, M., Stiglbauer, B., Batinic, B., ve Holtz, P. (2014). Internet use and verbal aggression: The moderating role of parents and peers. *Computers in Human Behavior*, 33, 235- 241.
- Aral, N., ve Kadan, G. (2019). Sosyal gelişim. In N. Aral ve Z. F. Temel (Eds.), *Çocuk gelişimi* (pp. 236–262). Hedef CS Basın Yayın.
- Arı, M., ve Bayhan, P. (2003). *Okul öncesi dönemde bilgisayar destekli eğitim*. Epsilon Yayınları.
- Arnott, L. (2013). Are we allowed to blink? Young children’s leadership and ownership while mediating interactions around technologies. *International Journal of Early Years Education*, 21, (1), p.97–115.
- Arslan, E. (2017). The effect of social media on marketing. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 8, (28), p. 11-23.
- Avcıoğlu, H. (2003). Okul öncesi dönemdeki çocuklara sosyal becerilerin öğretilmesinde işbirlikçi öğrenme yöntemi ile sunulan öğretim programının etkililiğinin incelenmesi. *OMEP Dünya Konsey Toplantısı ve Konferansı*, 5(11).
- Aydoğan, Y. ve Koçak, N. (2003). Okul öncesi çocukların dil gelişimlerine etki eden faktörlerin incelenmesi. *Millî Eğitim Dergisi*, 159, 76-81.
- Aydoğdu, F. (2021). 4-6 yaş çocukların dijital oyun bağımlılıklarında kardeş etkisi: Nomofobi, akıllı telefon kullanma, dijital oyun oynama. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 4(7), 34-49.
- Ayrancı, Ü., Köşgeroğlu, N. ve Günay, Y. (2004). Televizyonda çocukların en çok seyrettikleri saatlerde gösterilen filmlerdeki şiddet düzeyi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 5(3), 133-140.
- Aytan, T. ve Özcan, Ö. (2018). Ortaöğretim öğrencilerinin söz varlığını geliştirmede çevresel öğrenmenin etkisi. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(1), 213-232.
- Ayyıldız, E. ve Akardaş-Karadaş, E. (2020). Aklımızdaki ‘çocuk’: erken çocukluk uzmanlarının çocuk algısı fenomenolojisi. *Medeniyet Eğitim Araştırmaları Dergisi*. 4(1), 56-65. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/mead/issue/56310/755476>.
- Balaban Dagal, A., ve Bayindir, D. (2019). Validity and Reliability Study of Effects of Digital Games in Early Ages Scale= Erken Yaslarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği'nin

geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 9(4), 979-1000.

Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. New York: W. H. Freeman.

Bartholow, B. D., Bushman, B. J., ve Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42, 532–539.

Bencik-Kangal, S. ve Özkızıklı, S (2014). Teknoloji ve Eğitim, Pınar Bayhan (Ed.), Her yönüyle okul öncesi eğitim (s.131-153), Hedef Yayıncılık.

Beschorner, B. ve Hutchison, A. (2013). iPads as a literacy teaching tool in early childhood. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 1(1), 16-24.

Bigelow, E. C. (2013) *iWrite: Digital message making practices of young children* (Yayımlanmamış doktora tezi). Vanderbilt University.

Blair, C., ve Diamond, A. (2008). Biological processes in prevention and intervention: The promotion of self-regulation as a means of preventing school failure. *Developmental Psychopathology*, 20(3), 899–911. <http://dx.doi.org/10.1017/S0954579408000436>.

Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5, 1- 21.

Bredenkamp, S., ve Copple, C. (Eds.). (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs*. NAEYC.

Buckleitner, W. (2009). Pocket rockets: The past, present, and future of children's portable computing. In A. Druin (Ed.), *Mobile technology for children: Designing for interaction and learning* (pp. 155–176). Morgan Kaufmann.

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* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi.

Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerinin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 13, 158-172. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/564343>

- Burks, V. S., Laird, R. D., Dodge, K. A., Pettit, G. S., ve Bates, J. E. (1999). Knowledge structures, social information processing, and children's aggressive behavior. *Social Development*, 8(2), 220–236.
- Bütün, A., ve Aral, N. (2005). *Bilimsel araştırma ve incelemeler*. A.Ü. Ev Ekonomisi Yüksekokulu Yayını
- Büyükkarcı, A. ve Müldür, M. (2017). Teknoloji kullanımının yazma becerisine yansımalarına ilişkin öğretmen görüşleri. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(27), 22-38.
- Calvert, S. L., ve Wilson, B. J. (2008). *The handbook of children, media and development*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.
- Canbek, G. ve Sağiroğlu, Ş. (2007). Çocukların ve gençlerin bilgisayar ve internet güvenliği. *Politeknik Dergisi*, 10 (1), 33-39.
- Can-Yasar, M., İnal, G., Uyanik, O. ve Kandir, A. (2012). Using Technology in Pre-School Education. *US-China Education Review*, 4, 375-383.
- Center on Media and Human Development, School of Communication, Northwestern University (2013). Parenting in the Digital Age. 11 Aralık 2015 tarihinde [http://web5.soc.northwestern.edu/cmhd/wp.content/uploads/2013/05/ParentingReport\\_FINAL.pdf](http://web5.soc.northwestern.edu/cmhd/wp.content/uploads/2013/05/ParentingReport_FINAL.pdf)
- Chaidi, I., ve Drigas, A. (2022). Digital games ve special education. *Technium Soc. Sci. J.*, 34, 214.
- Chen, D. W., Fein, G. G., Killen, M., ve Tam, H. P. (2001). Peer conflicts of preschool children: issues, resolution, incidence and age-related patterns, *Early Education and Development*, S: 12.
- Chiong, C. ve Shuler, C. (2010). *Learning: Is there an app for that?* The Joan Ganz Cooney Center.
- Christakis, D. A., ve Zimmerman, F. J. (2009). Young children and media: limitations of current knowledge and future directions for research. *American Behavioral Scientist*, 52(8), 1177–1185
- Cingel, D. P. ve Krcmar, M. (2013). Predicting media use in very young children: the role of demographics and parent attitudes. *Communication Studies*, 64(4), 374-394.

- Clements, R. (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68-80.
- Comley, S. (2016). Game-based learning in the creative arts. In P. Rooney ve N. Whitton (Eds.), *Games based learning and the power of play* (pp. 134-155). Cambridge Scholars Publishing.
- Common Sense Media, (2013). Zero to eight children's media use in america 2013. [http://cdn2d7.ec.common sense media.org/sites/default/files/uploads/about\\_us/zero-to-eight-20131.pdf](http://cdn2d7.ec.common sense media.org/sites/default/files/uploads/about_us/zero-to-eight-20131.pdf)
- Common Sense Media. (2017). The common sense census: media use by kids age zero to eight. <https://www.common sense media.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2017>
- Connell, S. L., Lauricella, A. R., ve Wartella, E. (2015). Parental co-use of media technology with their young children in the USA. *Journal of Children and Media*, 9(1), 5-21.
- Cordes, C., ve Miller, E. (2000). Fool's Gold: A Critical Look at Computers In Childhood. [http://www.allianceforchildhood.net/projects/computers/computers\\_reports.htm](http://www.allianceforchildhood.net/projects/computers/computers_reports.htm)
- Creswell, J. W. (2017). *Araştırma deseni nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları*. (S. B. Demir Çev.). *Eğiten Kitap*.
- Cubelic, C. C. ve Larwin, K. H. (2014). The use of iPad technology in the kindergarten classroom: A quasi-experimental investigation of the impact on early literacy skills. *Comprehensive Journal of Educational Research*, 2(4), 47-59.
- Çağdaş, A. ve Seçer, Z. (2002). *Çocuk ve ergende sosyal ve ahlâk gelişimi*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Çaykuş, E. ve Çaykuş, T. (2020). Covid-19 pandemi sürecinde çocukların psikolojik dayanıklılığını güçlendirme yolları: Ailelere, öğretmenlere ve ruh sağlığı uzmanlarına öneriler. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(5), 95-113. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/asead/issue/54658/738573>
- Çetinkaya, L. ve Sütçü, S. S. (2016). Çocukların gözüyle ebeveynlerinin bilişim teknolojileri kullanımlarına yönelik kısıtlamaları ve nedenleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry* (TOJQI), 7(1), 79-116.

- Çorapçı, F., Aksan, N., Arslan-Yalçın, D. ve Yağmurlu, B. (2010). Okul öncesi dönemde duygusal, davranışsal ve sosyal uyum taraması: Sosyal yetkinlik ve davranış değerlendirme-30 ölçeği. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 17(2), 63-74.
- Dam, H. (2008). Öğrencinin okul başarısında aile faktörü. *Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 7 (14), 75-99.
- Dereli, E. ve Koçak, N. (2005). Okul öncesi eğitime devam eden 4-6 yaş arasındaki çocukların ifade edici dil düzeylerinin bakım tarzı ve anne-baba eğitim düzeyi açısından incelenmesi (Konya ili örneği). *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14, 245-253.
- Dinçer, M. (2011). *Kişilerarası iletişimde sorun çözücü bir iletişim becerisi olarak atılganlık*. Nobel Basımevi.
- Durmuşoğlu-Saltalı, N. ve Arslan, E. (2012). Ebeveyn tutumlarının anasınıfına devam eden çocukların sosyal yetkinlik ve içe dönüklük davranışını yordaması, *İlköğretim Online*, 11 (3), 729-737.
- Ediş, K. (2020). Batman’da 6-12 yaş aralığındaki çocukların dijital medya araçları kullanımına annelerin bakış açısı. *Universal Journal of History and Culture*, 2(1), 57-76. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1067038>
- Eisenberg, N., Spinrad, T. L., ve Eggum, N. D. (2010). Emotion-related self-regulation and its relation to children's maladjustment. *Annual Review of Clinical Psychology*, 6, 495–525.
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö., ve Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989–4994. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i4.4936>
- Erbay, F. ve Durmuşoğlu-Saltalı, N. (2012). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 249-264
- Erdoğan, S. (2010). Erken çocukluk döneminde televizyonun sosyal gelişime ve değerler eğitime etkisi. *International Conference on New Trends in Education and Their Implications*, 764-767. <http://www.iconte.org/FileUpload/ks59689/File/168.pdf>

- Fang, M., Tapalova, O., Zhiyenbayeva, N., ve Kozlovskaya, S. (2022). Retracted Article: Impact of digital game-based learning on the social competence and behavior of preschoolers. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3065–3078.
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3), 202-209.
- Fletcher, A. C., Steinberg, L., Darling, N., ve Dornbusch, S. M. (1995). The company they keep: Impact of authoritative parenting in the adolescent's social network on individual adjustment and behavior. *Developmental Psychology*, 31 (2), 300-310
- Fox, J. E. ve Schirrmacher, R. (2014). *Çocuklarda sanat ve yaratıcılığın gelişimi* (N. Aral, G. Duman Çev.Ed.). Nobel.
- Franklin, N., Yoakam, M., ve Warren, R. (1996). *Distance learning: A guidebook for system planning and implementation*. Indiana University.
- Gaete, J., Valenzuela, D., Rojas- Barohana, C., Valenzuela, E., Araya, R. ve Salmivalli, C. (2017). The Kiva antibullying program in primary schools in Chile, with and without the digital game competenr: Study protocol for a randomized controlled trial. *Trials*, 18(75), 1-9. <https://doi.org/10.1186/s13063-017-1810-1>
- Garrison, M. M., ve Christakis, D. A. (2005). *A teacher in the living room? Educational media for babies, toddlers and preschoolers*. Kaiser Family Foundation. <https://www.kff.org/other/report/a-teacher-in-the-living-room-educational/>
- Gentile, D. A. ve Walsh, D. A. (2002). A normative study of family media habits. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(2), 157-178.
- Giedd, J. (2002). Frontline interview: Inside the teenage brain. PBS Frontline. <https://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/shows/teenbrain/interviews/giedd.html>
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2014) 419-435.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315. <http://dx.doi.org/10.23891/efdyyu.2018.105>

- Göncü, A., ve Gaskins, S. (Eds.). (2007). *Play and development: Evolutionary, sociocultural, and functional perspectives*. Psychology Press.
- Günindi, N. (2008). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş çocuklarının sosyal uyum becerileri ile anne-babalarının empatik becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi.
- Günüç, S. ve Atli, S. (2018). 18-24 aylık bebeklerde teknolojinin etkisine yönelik ebeveyn görüşleri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5(2), 205-226. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2017.5.2.0047>.
- Han, H. S., ve Kemple, K. M. (2006). Components of social competence and strategies of support: Considering what to teach and how. *Early Childhood Education Journal*, 34(3), 241–246. <http://dx.doi.org/10.1007/s10643-006-0139-2>
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., ve Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30(10), 638–649. <https://doi.org/10.3109/01612840903200024>
- Hemmeter, M. L., Ostrosky, M., ve Fox, L. (2006). Social and emotional foundations for early learning: A conceptual model for intervention. *School Psychology Review*, 35(4), 583–601.
- Hemmeter, M.L., Ostrosky, M., and Fox, L., (2006). Social and emotional foundations for early learning: a conceptual model for intervention. *School Psychology Review*. Volume: 35, Number: 4, pp: 583-601
- Hirvonen, R. (2012). Children's media use and media education at home as told by children. In S. Pääjärvi (Ed.), *Media use among 7–11-year-old children and their experiences on media education: Children's media barometer 2011* (pp. 9–17). The Finnish Society on Media Education. <http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-67693-2-5.pdf>
- Honeyman, M., ve Miller, G. (1993). Agriculture distance education: A valid alternative for higher education? In *Proceedings of the 20th Annual National Agricultural Education Research Meeting* (pp. 67–73). National Book Foundation.
- Huizinga, J. (2021). *Homo ludens: Oyunun kültürel işlevi üzerine bir inceleme*. Dorlion Yayınları.

- ICD-11. (2018). Mortality and morbidity statistics. <https://icd.who.int/dev11/lm/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17. <https://doi.org/10.9779/pauefd.446654>
- Jafari, K. K. (2021). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların zekâ düzeyleri ve sosyal becerileri ile ailelerin ebeveynlik ve dijital ebeveynlik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Doctoral dissertation), Bursa Uludag University.
- Karaca, N. H., Gündüz, A., ve Aral, N. (2011). Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal davranışının incelenmesi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 4 (2), 65-76.
- Karahisar, T. (2013). Türkiye’de dijital oyun sektörünün durumu. Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı, 107-113.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar ilkeler teknikler*. Nobel Yayıncılık.
- Kelly-Vance, L., ve Ryalls, B. O. (2008). Best practices in play assessment and intervention. In A. Thomas ve J. Grimes (Eds.), *Best practices in school psychology* (pp. 549–559). NASP Publications.
- Kılıç, Ç. (2010). Aile eğitim programları ve Türkiye’deki örnekleri. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10 (1), 99-111.
- Kızılışık Kartal, G. (2014). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocukların davranış sorunları ile annelerinin evlilik uyumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi.
- Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar oyunlarında ideolojik söylem ve anlatı* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi.
- Kildare, C. A., ve Middlemiss, W. (2017). Impact of parents mobile device use on parentchild interaction: A literature review. *Computers in Human Behavior*, 75, 579-593. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.003>.
- King, A. L. S., Valença, A. M., Silva, A. C., Sancassiani, F., Machado, S., ve Nardi, A. E. (2014). “Nomophobia”: Impact of cell phone use interfering with symptoms and emotions of individuals with panic disorder compared with a control group. *Clinical Practice and Epidemiology in Mental Health*, 10, 28–35.

- Kiryakova, G. (2009). Review of distance education. *Trakia Journal of Sciences*, 7(3), 29- 34. ISSN 1313-3551.
- Konold, T. R., ve Pianta, R. C. (2005). Empirically-derived, person-oriented patterns of school readiness in typically-developing children: Description and prediction to first-grade achievement. *Applied Developmental Science*, 9(4), 174–187.
- Korat, O. (2010). Reading electronic books as a support for vocabulary, story comprehension and word reading in kindergarten and first grade. *Computers ve Education*, 55(1), 24-31.
- Kronenberger, W. G., Mathews, V. P., Dunn, D. W., Wang, Y., Wood, E. A., Giauque, A. L., et al. (2004). Media violence exposure and executive functioning in aggressive and control adolescents. *Journal of Clinical Psychology*, 61(6), 725–737.
- Kwon, J.Y., (2007). The relationship between parenting stress, parental intelligence and child behavior problems in a study of korean preschool mothers. *Early Child Development and Care*. Volume: 177, Number: 5, pp: 449-460.
- Levin, D. E. (2013). *Beyond remote-controlled childhood: Teaching young children in the media age*. National Association for the Education of Young Children.
- Li, X., Vanderloo, L. M., Keown-Stoneman, C. D., Cost, K. T., Charach, A., Maguire, J. L., ... ve Birken, C. S. (2021). Screen use and mental health symptoms in Canadian children and youth during the COVID-19 pandemic. *JAMA network open*, 4(12).
- Lieberman, D. A. (2006). What can we learn from playing interactive games? In P. Vorderer ve J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 379–397). Lawrence Erlbaum Associates.
- Lin, Y. H., Hou, H. T. (2015). Exploring young children’s performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: a case study. *Interactive Learning Environments*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1073745>
- Livingstone, S. (2007). Strategies of parental regulation in the media-rich home. *Computers in Human Behavior* 23(3), 920–941.
- Livingstone, S., ve Haddon, L. (2009). *EU kids online: Final report 2009*. EU Kids Online Network. <http://www.lse.ac.uk/media-and->

[communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/eukids-online-final-report.pdf](https://communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/eukids-online-final-report.pdf)

- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., ve Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings*. EU Kids Online, London School of Economics and Political Science. <http://eprints.lse.ac.uk/33731/>
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., ve Lagae, K. (2015). *How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style*. EU Kids Online, London School of Economics and Political Science. <http://eprints.lse.ac.uk/63378/>
- Lundy, A. ve Trawick-Smith, J. (2021). Effects of active outdoor play on preschool children's ontask classroom behavior. *Early Childhood Education Journal*, 49, 463–471. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01086-w>
- Lupton, D. (2015). Data assemblages, sentient schools and digitised health and physical education (Response to Gard). *Sport, Education and Society*, 20(1), 122- 132. <https://doi.org/10.1080/13573322.2014.962496>
- Lupton, D. (2015). *Digital sociology*. Routledge.
- Macun, B. ve Güvendi, Ö. F. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının oynama eğilimlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *EKEV Akademi Dergisi*, 0(78), 79-98.
- Mallory J, (2010). Incorporating divergent thinking training into play interventions for preschool children with developmental risk factors. *The International Journal of Creativity and Problem Solving*, 20, 57-71.
- Mayeux, L., ve Cillessen, A. N. (2003). Development of social problem solving in early childhood: stability, change, and associations with social competence. *Journal of Genetic Psychology*, 164 (2).
- Mayo, M. J. (2009). Video games: A route to large-scale STEM education? *Science*, 323, 79–81.
- McLoyd, V. C. (1998). Socioeconomic disadvantage and child development. *American Psychologist*, 53 (2), 185-204. <https://doi.org/10.1037//0003-066x.53.2.185>.

- Mundy, L. K., Canterford, L., Olds, T., Allen, N. B., ve Patton, G. C. (2017). The association between electronic media and emotional and behavioral problems in late childhood. *Academic pediatrics*, 17(6), 620-624.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerindeki olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Razak Özdiñler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 227-247. <http://dx.doi.org/10.15805/addicata.2018.5.2.0051>
- National Association for the Education of Young Children. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8* (3rd ed.).
- National Research Council and Institute of Medicine. (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development* (J. P. Shonkoff ve D. A. Phillips, Eds.). National Academy Press.
- National Research Council and Institute of Medicine. (2009). *Preventing mental, emotional, and behavioral disorders among young people: Progress and possibilities* (M. E. O'Connell, T. Boat, ve K. E. Warner, Eds.). The National Academies Press.
- Niklas, F. ve Schneider, W. (2015). With a little help: Improving kindergarten children's vocabulary by enhancing the home literacy environment. *Reading and Writing*, 28(4), 491-508.
- Odabaşı, F., Çoklar, A.N. ve Kavakçı, I. (2007). *İnternet, çocuk ve aile*. Nobel Yayınları.
- OFCOM. (2013). *Children and parents: media use and attitudes report*. [https://www.ofcom.org.uk/data/assets/pdf\\_file/0022/56324/Research07Oct2013.pdf](https://www.ofcom.org.uk/data/assets/pdf_file/0022/56324/Research07Oct2013.pdf)
- Oktay, A. (2007). *Yaşamın sihirli yılları: okul öncesi dönem*. (6. Baskı). Epsilon Yayınları.
- Ortiz, R. W., Green, T., ve Lim, H. (2011). Families and home computer use: Exploring parent perceptions of the importance of current technology. *Urban Education*, 46 (2), 202-215.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- Özdemir, Ş., Akadal, E., Çelik, S., ve Reis, Z. A. (2013). Uygulama marketlerinin eğitim kategorisi altındaki uygulamalarının incelenmesi. [Konferans Bildiri Özeti] Akademik Bilişim, 23- 25 Ocak, 2013, Antalya.
- Papastergiou, M. (2009b). Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: a literature review. *Computers ve Education*, 53, 603–622. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.04.001>
- Pettit, G. S., Harrist, A. W., Bates, J. E., ve Dodge, K. A. (1991). Family interaction, social cognition and children's subsequent relations with peers at kindergarten. *Journal of Social and Personal Relationships*, 8 (3), 383-402.
- Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.
- Raver, C. C. (2002). Emotions matter: Making the case for the role of young children's emotional development for early school readiness. Retrieved from Society for Research in Child Development. <http://srcd.org/sites/default/files/documents/spr16-3.pdf>
- Reeve, J., Jang, H., Carrell, D., Jeon, S. ve Barch, J. (2004). Enhancing students' engagement by increasing teachers' autonomy support. *Motivation and Emotion*, 28, 147-169.
- Rideout, V. (2011). *Zero to eight: Children's media use in America 2011*. Common Sense Media. <https://www.commonsensemedia.org/research/zero-to-eight-childrens-media-use-in-america-2011>
- Rideout, V., ve Katz, V. S. (2016). *Opportunity for all? Technology and learning in lower-income families. A report of the Families and Media Project*. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. <https://joanganzcooneycenter.org/publication/opportunity-for-all-technology-and-learning-in-lower-income-families/>
- Rideout, V., Vandewater, E., ve Wartella, E. (2003). *Zero to six: Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*. Kaiser Family Foundation. <https://www.kff.org/wp-content/uploads/2013/01/zero-to-six-electronic-media-in-the-lives-of-infants-toddlers-and-preschoolers-pdf.pdf>
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., ve Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30, 344-360.

- Singer, D. G., ve Singer, J. L. (2005). *Imagination and play in the electronic age*. Harvard University Press.
- Taçgın, Z. (2019). Çocukların eğitiminde mobil teknolojilerin kullanımı. A. M. Kırık (Ed.), *Yeni medyada çocuk ve iletişim* (pp. 169–201). Çizgi Kitabevi.
- Takacs, Z. K., Swart, E. K. ve Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of multimedia and interactive features in technology-enhanced storybooks: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 85(4), 698-739.
- Tarkoçin, S. (2014). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 48-66 aylık çocukları olan ebeveynlerin çocukları ile iletişim kurma düzeyleri ve davranış sorunları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi.
- Taş, İ. ve Güneş, Z. (2019). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22, 83- 92.
- Thai, A. M., Lowenstein, D., Ching, D., ve Rejeski, D. (2009). *Game changer: Investing in digital play to advance children's learning and health*. Joan Ganz Cooney Center. <http://www.joanganzcooneycenter.org/pdf/Game%20Changer%20FINAL.pdf>
- Topçu, S. (2018). Çocuk ve sanal ortam. *Kocatepe Tıp Dergisi*, 19(1), 27-33. <https://doi.org/10.18229/kocatepetip.411206>.
- Toub, T. S., Hassinger-Das, B., Nesbitt, K. T., Ilgaz, H., Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K. ve Dickinson, D. K. (2018). The language of play: Developing preschool vocabulary through play following shared book-reading. *Early Childhood Research Quarterly*, 45, 1-17.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16
- Türk Dil Kurumu, (TDK). (2023). Türk Dil Kurumu sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr>
- Türk Dil Kurumu, (TDK). (2025). Türk Dil Kurumu sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr>
- Uçak, E. (2021). 5-6 yaş çocuklarının tablet/telefon kullanımlarının sosyal duygusal gelişimleri üzerine etkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Kırklareli Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kırklareli.

- Uğur, H. (1998). *Anasınıfı eğitiminin sosyalleşmedeki rolü ve öğrencileri sosyalleştirme açısından özel ve devlet anasınıflarının karşılaştırılması* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi.
- Uzunoglu, A. (2021). Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya* (11), 116-131.
- Ünsal, F. Ö. (2010). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 60-72 aylık çocukların sosyal duygusal uyumları ile davranış sorunları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi.
- Üstün, Ç. ve Özçiftçi, S. (2020). Covid-19 pandemisinin sosyal yaşam ve etik düzlem üzerine etkileri: Bir Değerlendirme Çalışması. *Anadolu Kliniği Tıp Bilimleri Dergisi*, 25(1), 142-153. <https://doi.org/10.21673/anadoluklin.721864>.
- Vandewater, E. A., Lee, H. J., ve Shim, M. S. (2005). Family conflict and violent electronic media use in school-aged children. *Media Psychology*, 7, 73–86.
- Verhallen, M. J. ve Bus, A. G. (2010). Low-income immigrant pupils learning vocabulary through digital picture storybooks. *Journal of Educational Psychology*, 102(1), 54-61.
- Vinter, K., ve Siibak, A. (2012). The role of significant others in guiding pre-school children's new media usage: Analysing perceptions by Estonian children and parents. In J. Mikk, P. Luik, ve M. Veisson (Eds.), *Preschool and primary education* (pp. 78–94). Peter Lang.
- Yates, T., Ostrosky, M. M., Cheatham, G. A., Fetting, A., Shaffer, L., ve Santos, R. M. (2008). *Research synthesis on screening and assessing social-emotional competence*. Center on the Social Emotional Foundations for Early Learning. [http://csefel.vanderbilt.edu/documents/rs\\_screening\\_assessment.pdf](http://csefel.vanderbilt.edu/documents/rs_screening_assessment.pdf)
- Yavuzer, H. (2003). *Doğal harika bir tedavi: Oyun evde ve okulda mutlu çocuk yetiştirmenin temelleri*. Çocuk ve Aile Kitapları.
- Yavuzer, H. (2016). *Çocuk eğitimi el kitabı* (40. Basım). Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2019). *Doğum öncesinden ergenlik sonuna çocuk psikolojisi*. (43. Basım). Remzi Kitabevi
- Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*, Beta Yayınları.
- Yıldız Bıçakçı, M., ve Aral, N. (2017). Dil gelişimi. In N. Aral ve T. Duman (Eds.), *Eğitim psikolojisi* (pp. 132–150). Pegem Akademi.

- Yücelyiğit, S. ve Aral, N. (2020). Dijital teknolojiyi üretim ve tüketim amacıyla kullanan çocukların ve ebeveynlerinin tercihlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 1071-1084. <http://doi.org/10.17679/inuefd.739564>
- Zembat, R. (2013). *Okul öncesinde özel öğretim yöntemleri*. Anı.Yayıncılık.
- Zeybekoğlu Akbaş, Ö. ve Dursun, C. (2020). Teknolojinin aileye etkisi: Değişen ailenin dijital ebeveyn ve çocukları. *Turkish Studies Social Sciences*, 15(4), 2245-2265. <http://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.43395>



## EKLER

### Ek 1: Bilgilendirilmiş Onam Formu

#### BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

Sevgili Ebeveynler, Bu araştırma, Kent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans programı öğrencisi Gizem Arslan tarafından Doç. Dr. Gülçin Güven danışmanlığında yapılmaktadır. Bu araştırmanın temel amacı, dijital oyun oynama davranışlarının çocukların sosyal yetkinlik ve davranışsal gelişimleri ile ilişkisini belirlemektir. Bu amacı gerçekleştirmek için sizlerin desteğine ihtiyaç duymaktayız. Araştırmaya gönüllü katılmayı kabul ettiğiniz takdirde sizlere bir tane sosyo-demografik bilgi formu, Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği ve Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme Ölçeği verilecektir. Lütfen her bir soruyu dikkatle okuyup, içtenlikle size uyan yanıtı işaretleyiniz. Soruların doğru ya da yanlış yanıtı yoktur. Tüm soruları içtenlikle yanıtlarınız bizim için çok önemli. Formda size ilişkin kimlik bilgileri bulunmamaktadır. Bu nedenle tüm formları içtenlikle yanıtlayacağınızı düşünüyoruz. Tüm formlar araştırmacılar tarafından saklanacaktır. Bu formu okuyup onaylamanız araştırmayı kabul ettiğiniz anlamına gelir.

**Katılımınız için şimdiden teşekkür ederim.**

**Araştırmacı**

**Gizem ARSLAN**

*Çalışma hakkında tüm bilgilendirmeyi okudum.*

*Çalışmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ediyorum. ☐*

**Ek 2. Demografik Bilgi Formu****DEMOGRAFİK BİLGİ FORMU**

|                                                 |  |  |
|-------------------------------------------------|--|--|
| <b>A. Ebeveyne ilişkin Bilgiler</b>             |  |  |
| <b>Ebeveynin Yaşı:</b>                          |  |  |
| 20-30 Yaş                                       |  |  |
| 31-40 Yaş                                       |  |  |
| 41-50 Yaş                                       |  |  |
| 61 Yaş ve Üzeri                                 |  |  |
| <b>Öğrenim Durumu:</b>                          |  |  |
| Okur-yazar değil                                |  |  |
| İlkokul                                         |  |  |
| Ortaokul                                        |  |  |
| Lise                                            |  |  |
| Ön lisans                                       |  |  |
| Lisans                                          |  |  |
| Yüksek Lisans/ Doktora                          |  |  |
| <b>Ailenin Gelir Düzeyi:</b>                    |  |  |
| <input type="checkbox"/> 17.002 TL – 20.000 TL  |  |  |
| <input type="checkbox"/> 21.000 TL – 30.000 TL  |  |  |
| <input type="checkbox"/> 31.000 TL – 40.000 TL  |  |  |
| <input type="checkbox"/> 41.000 TL ve 50.000 TL |  |  |
| <input type="checkbox"/> 51.000 TL ve üzeri     |  |  |
| <b>B. Çocuğa İlişkin Bilgiler</b>               |  |  |
| <b>1. Çocuğun Cinsiyeti</b>                     |  |  |
| <input type="checkbox"/> Kız                    |  |  |
| <input type="checkbox"/> Erkek                  |  |  |
| <b>2. Çocuğun Yaşı</b>                          |  |  |
| <input type="checkbox"/> 3                      |  |  |
| <input type="checkbox"/> 4                      |  |  |
| <input type="checkbox"/> 5                      |  |  |
| <input type="checkbox"/> 6 ve 7                 |  |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| <b>3. Çocuğun Kardeş Sayısı</b><br><input type="checkbox"/> Tek Çocuk<br><input type="checkbox"/> 1 kardeşi var<br><input type="checkbox"/> 2 kardeşi var<br><input type="checkbox"/> 3 kardeşi var<br><input type="checkbox"/> 4 kardeş ve üzeri                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |  |
| <b>4. Evde Çocuğa ait oda var mı ?</b><br><input type="checkbox"/> EVET<br><input type="checkbox"/> HAYIR                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |  |
| <b>5. Günde kaç saat dijital ortamda oyun oynuyor?</b><br><input type="checkbox"/> Hiç oynamıyor<br><input type="checkbox"/> 1 saat<br><input type="checkbox"/> 2 saat<br><input type="checkbox"/> 3 saat<br><input type="checkbox"/> 4 saat ve üzeri                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  |  |
| <b>6. Dijital ortamda hangi türde oyunlar oynuyor?</b><br><input type="checkbox"/> <b>Aksiyon oyunları</b> (araba yarış, dövüş, savaş, nişan alma vb.)<br><input type="checkbox"/> <b>Bulmaca ve eğitim</b> (eğlenceli ve eğitici oyunlar, kavram becerilerine yönelik sayı eşleme renk eşleme, bulmaca oyunları)<br><input type="checkbox"/> <b>Yaratıcılık ve tasarım oyunları</b> (renkli grafiklere sahip, karakterleri ve dünyaları özelleştirmeye ve değiştirmeye olanak tanıyan oyunlar)<br><input type="checkbox"/> <b>Hayvan bakımı ve evcil hayvan oyunları</b> (evcil hayvanları besleme, bakım yapma ve onlarla etkileşimde bulunma fırsatı sunan oyunlar. Bu tür oyunlar genellikle sevimli karakterlere ve eğlenceli aktivitelere sahiptir)<br><input type="checkbox"/> <b>Giydirmeye ve Moda</b> (Karakterleri giydirmeye, makyaj yapma ve stil oluşturma fırsatı sunan oyunlar. Bu tür oyunlar genellikle renkli ve çeşitli kıyafet seçeneklerine sahiptir). |  |  |

### Ek 3. Etik Kurul Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 07.10.2024- E-10420511-051-37752



T.C.  
İSTANBUL KENT ÜNİVERSİTESİ  
Sağlık Bilimleri Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu



Sayı : E-10420511-051-37752  
Konu : Etik Kurul Onayı

07.10.2024

#### DAĞITIM YERLERİNE

Yürürlüğe konulmuş yapacağımız “Okul Öncesi Dönemde Çocukların Oynadıkları Dijital Oyunların Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Davranışları Üzerindeki Etkisinin Belirlenmesi” konulu çalışmanız ile ilgili başvurunuz Üniversitemiz Sağlık Bilimleri Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’nun 26.08.2024 tarihli, 2024-06 sayılı toplantısında görüşülerek ekteki şekliyle uygun olduğuna karar verildi.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Ahmet Tuğrul BİREN  
Başkan

Ek: Raportör Değerlendirme Formu

Dağıtım:

Gereği:

Sayın Gizem ARSLAN

Bilgi:

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğüne

**Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.**

Belge Doğrulama Kodu : 1G80-511T-8383 Belge Doğrulama Adresi : <https://ebys.kent.edu.tr/sorgu/sorgula.aspx>

Adres: Cihangir Mahallesi Sımsıcılar Caddesi No:71 Beyoğlu İstanbul  
Telefon No : 2126101010 Fax No : 2122445368  
e-Posta : [saglikbilimleri.ayek@kent.edu.tr](mailto:saglikbilimleri.ayek@kent.edu.tr) İnternet Adresi : <https://www.kent.edu.tr>  
Kep Adresi : [istanbulkentuniversitesi@hs03.kep.tr](mailto:istanbulkentuniversitesi@hs03.kep.tr)

Bilgi için :Bahar TURGUT  
Fakülte Sekreteri  
Dahili No:371



## ÖZ GEÇMİŞ

Gizem ARSLAN, Lisans eğitimini 2021 yılında İstinye Üniversitesi Çocuk Gelişimi bölümünde tamamladı. Lisans eğitimini tamamlayana kadar yarı zamanlı olarak özel eğitim ve rehabilitasyon merkezlerinde staj eğitimini tamamladı. Lisans mezunu olduktan sonra 2021 yılında Özel Eğitim ve Rehabilitasyon merkezlerinde çocuk gelişimci olarak çalışmaya başladı. 2022 yılında Kent Üniversite'sinde Çocuk Gelişimi bölümünde yüksek lisans eğitimine başladı. Şu anda eğitime ve çalışma hayatına devam etmektedir.

