



**T.C.
ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI**

**"EBEVEYNİM DİJİTAL OYUN REHBERİM" AİLE
EĞİTİM PROGRAMININ ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIKLARI İLE DİJİTAL OYUN EBEVEYN
REHBERLİK STRATEJİLERİNE ETKİSİ**

Yüksek Lisans Tezi

Esin ÖLMEZ

Çankırı 2024

**"EBEVEYNİM DİJİTAL OYUN REHBERİM" AİLE EĞİTİM
PROGRAMININ ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARI
İLE DİJİTAL OYUN EBEVEYN REHBERLİK STRATEJİLERİNE
ETKİSİ**

Esin ÖLMEZ

**Sağlık Bilimleri Enstitüsü
Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı**

Yüksek Lisans Tezi

**TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi Nihan FEYMAN GÖK**

Çankırı 2024

KABUL VE ONAY

ÇAKÜ, Sağlık Bilimleri Enstitüsü'nün 208201011 numaralı Yüksek Lisans öğrencisi Esin ÖLMEZ, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “ “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitim Programının Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine Etkisi” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Savunma Tarihi : 18 Ocak 2024

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Nihan FEYMAN GÖK
Çankırı Karatekin Üniversitesi **İmza**

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Esra DEMİR ÖZTÜRK
Muş Alparslan Üniversitesi **İmza**

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Gül KADAN
Çankırı Karatekin Üniversitesi **İmza**

Yukarıdaki sonucu onaylarım
İmza
Doç. Dr Nazan KAYTEZ
Enstitü Müdür

ETİK BEYANNAMESİ

Yüksek Lisans tezi olarak hazırlayıp sunduğum “ “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitim Programının Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine Etkisi” başlıklı tez; bilimsel ahlak ve değerlere uygun olarak tarafımdan yazılmıştır. Tezimin fikir/hipotezi tümüyle tez danışmanım ve bana aittir. Tezde yer alan araştırma tarafımdan yapılmış olup, tüm cümleler, yorumlar bana aittir.

Yukarıda belirtilen hususların doğruluğunu beyan ederim.

İmza
18 Ocak 2024
Esin ÖLMEZ

ÖN SÖZ

“Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitim Programının Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine Etkisi’ isimli bu çalışmada, ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejilerinin incelenmesi planlanmıştır.

Öncelikle tez konusunu belirlerken isteklerime önem verip bana her konuda destek olan danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Nihan FEYMAN GÖK’e ve katkılarını sunan diğer tüm hocalarıma teşekkürlerimi sunarım. Bu zorlu tez sürecinde benden desteğini bir an için bile esirgemeyen Tekirdağ’ın Kapaklı ilçesindeki öğretmen arkadaşlarıma, değerli lisans arkadaşlarıma, sevgili aileme teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Esin ÖLMEZ

İÇİNDEKİLER

Sayfa

KABUL VE ONAY	iii
ETİK BEYANNAMESİ.....	iv
ÖN SÖZ.....	v
KISALTMALAR VE SEMBOLLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ.....	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	x
ÖZET.....	xi
SUMMARY	xii
1. GİRİŞ	1
1.1 Çalışmanın Amacı	4
1.2 Çalışmanın Önemi.....	4
1.3 Problemler	6
1.4 Sınırlılıklar	7
1.5 Sayıtlar	7
2. GENEL BİLGİLER.....	8
2.1 Oyun Oynamak	8
2.1.1 Dijital Oyun Nedir?.....	9
2.1.2 Dijital Oyun Türleri Nelerdir?.....	10
2.1.3 Dijital Oyunlar: Dünyada ve Türkiye’de Durum.....	13
2.2 Dijital Oyun Sektörü	15
2.3 Dijital Oyunların Avantajları ve Dezavantajları.....	18
2.3.1 Dijital Oyunların Çocuk Gelişimi Üzerindeki Etkileri.	22
2.4 Bağımlılık Nedir?.....	23
2.4.1 Bağımlılık Belirtileri	23
2.4.2 Dijital Oyun Bağımlılığı.....	25
2.5 Aile Kavramı.....	29
2.5.1 Ebeveyn Rehberliği.....	30
2.6 Aile Eğitimi Kavramı	32
2.7 İlgili Araştırmalar.....	33
2.7.1 Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar.....	33
2.7.2 Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	37
3. MATERYAL VE YÖNTEM.....	41
3.1 Araştırma Deseni.....	41
3.2 Çalışma Grubu	41
3.3 Veri Toplama Araçları	41
3.3.1 Okul Öncesi Dönemi Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE).....	41
3.3.2 Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS).....	42
3.3.3 "Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim" Aile Eğitim Programı.....	43
3.3.3.1 1. Hafta 1. Oturum: Ebeveynlerle Tanışma.....	46
3.3.3.2 2. Hafta 2. Oturum: Dijital Oyun Tarihi Ve Çocuk Kavramı.....	47

3.3.3 3. 3.Hafta 3. Oturum: Dijital Oyunların Özellikleri Ve Çocuğun Gelişimi Üzerindeki Etkisi.....	49
3.3.3 4 4.Hafta 4. Oturum: Bağımlılık Eğilimi Kavramı Ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi.....	52
3.3.3.5 5.Hafta 5. Oturum: Dijital Ebeveynlik Ve Dijital Oyunlarda Güvenlik.....	54
3.3.3.6 6.Hafta 6. Oturum: Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar Ve Rehberlik Stratejileri.....	56
3.3.3.7 7.Hafta 7. Oturum: Ebeveyn Eğitim Programını Değerlendirme.....	59
3.3.4 Kişisel Bilgi Formu.....	60
3.4 Veri Toplama Süreci.....	62
3.5 Verilerin Analizi.....	62
4. BULGULAR.....	64
5. TARTIŞMA.....	93
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	99
KAYNAKLAR.....	103
EKLER.....	114

KISALTMALAR VE SEMBOLLER

DOBE	: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği
DOERS	: Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri Ölçeği
TDK	: Türk Dil Kurumu
TBM	: Türkiye Bağımlılıkla Mücadele
APA	: American psychiatric Association
BTK	: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu



TABLÖLAR LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 3.1. “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitim Programı.....	43
Tablo 3.2. Demografik Bilgiler.....	60
Tablo 4.1. Okul Öncesi Çocukların Dijital Bağımlılık Eğilimine İlişkin Bulgular	64
Tablo 4.2. Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Yaşlarına İlişkin Bulgular.....	66
Tablo 4.3. Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Etme Zamanına İlişkin Bulgular...	68
Tablo 4.4. Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Etme Zamanına İlişkin Bulgular..	71
Tablo 4.5: Ebeveynlerin Aile Eğitim Programının Uygulama Öncesi ve Sonrası Dijital Oyun Rehberlik Strateji Seviyelerine İlişkin Bulgular.....	73
Tablo 4.6. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Öğrenim Durumlarına İlişkin Bulgular.....	75
Tablo 4.7. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Çalışma Durumlarına İlişkin Bulgular.....	77
Tablo 4.8. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Yaşa İlişkin Bulgular.....	80
Tablo 4.9. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Dijital Oyunlara Bakışa İlişkin Bulgular.....	82
Tablo 4.10. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Çocukların Yaşlarına İlişkin Bulgular.....	85
Tablo 4.11. Okul Öncesi Dönemi Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Ebeveynlerinin Uyguladıkları Dijital Oyun Rehberlik Stratejilerine İlişkin Bulgular.....	87

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 2.1. TÜİK Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması.....	12
Şekil 2.2. Bağımlılık Döngüsü.....	25
Şekil 3.1. 1. Oturum: Oyun ve Dijital Oyun.....	46
Şekil 3.2. 2. Oturum: Dijital Oyun Nedir? Video Etkinliği.....	48
Şekil 3.3. 3. Oturum: Wordwall Oyun Etkinliği.....	50
Şekil 3.4. 4. Oturum: Dijital Oyun Bağımlılığı.....	53
Şekil 3.5. 5. Oturum: Güvenli İnternete İlişkin Ebeveynlerin Görevleri.....	55
Şekil 3.6. 6. Oturum: Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar.....	57
Şekil 3.7. 7. Oturum: Wordwall Oyun Etkinliği.....	60

“EBEVEYNİM DİJİTAL OYUN REHBERİM” AİLE EĞİTİM PROGRAMININ ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARI İLE DİJİTAL OYUN EBEVEYN REHBERLİK STRATEJİLERİNE ETKİSİ

ÖZET

ÖLMEZ, Esin, “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitim Programının Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine Etkisi, (Yüksek Lisans Tezi), Çankırı, 2024.

Oyun oynamak, çocukluk çağı başta olmak üzere yaşam boyu vazgeçilmez bir öneme sahiptir. Teknolojik gelişmeler, şehirleşmenin artması, oyun alanlarının azalması gibi sebeplerden dolayı dijital oyun oynama eğiliminin arttığı bilinmektedir. Bu bağlamda çocukların dijital oyun tercihlerinde ve oyun oynama süreçlerinde ailelerin farkındalık kazanmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Bu araştırmanın amacı okul öncesi yaşta çocuğu olan ebeveynlere yönelik olarak hazırlanan eğitim programının dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejilerine etkisinin incelenmesidir. Araştırmada nicel araştırma türlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 2022-2023 öğretim yılı Ankara ili merkez ilçesinde bulunan okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerinden seçilen 200 ebeveyn oluşturmaktadır. Ebeveynler, kolay örneklem tekniği ile belirlenmiştir. Bu araştırma için veri toplama aracı olarak “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi (DOBE)”, “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS)” (Budak, 2020) ve “Kişisel Bilgi Formu” olmak üzere üç veri toplama aracı kullanılmıştır. “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” programı toplamda yedi hafta yedi saat olarak uygulanmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular, okul öncesi çocuğu olan ebeveynlere ilişkin ortalama değerlere parametrik test varsayımlarını test etmek için normallik ve homojenlik testleri yapılmıştır. Bulguların elde edilmesinde; Kolmogorov-Smirnov Z testi, Homogeneity of Variances testi, Mann Whitney U testi ve Kruskal Wallis H analizi, Wilcoxon işaretli sıralar analizi yapılmıştır. Araştırma sonucuna göre, aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Analiz sonuçlarına göre aile eğitim programının ebeveyn dijital oyun rehberlik stratejileri üzerinde etkili olduğu görülmüştür. Ayrıca, dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin erkek çocukların kız çocuklarına göre daha fazla bağımlılık eğiliminde olduğu görülmüştür. Araştırmadan elde edilen sonuçlara dayanarak yönelik dijital oyun rehberliği içeren ebeveyn eğitim programları yaygınlaştırılabilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Ebeveyn, Ebeveyn Eğitimi, Okul Öncesi Çocuklar.

THE EFFECT OF “MY PARENTAL DIGITAL GAME GUIDE” FAMILY EDUCATION PROGRAM ON CHILDREN'S DIGITAL GAMING ADDICTIONS AND DIGITAL GAMING PARENTAL GUIDANCE STRATEGIES

SUMMARY

ÖLMEZ, Esin . The Effect of “My Parent, My Digital Game Guide" Family Education Program on Children's Digital Game Addictions and Digital Game Parental Guidance Strategies, (Master Thesis), Çankırı, 2024.

Playing games has an indispensable importance throughout life, especially in childhood. It is known that the tendency to play digital games is increasing due to reasons such as technological developments, increased urbanization, and decrease in playgrounds. In this context, it is thought that it is important for families to gain awareness about children's digital game preferences and game playing processes. The purpose of this research is to examine the effect of the training program prepared for parents with preschool-aged children on digital game parental guidance strategies. The relational survey model, one of the quantitative research types, was used in the research. The study group of the research consists of 200 parents selected from the parents of preschool children in the central district of Ankara province in the 2022-2023 academic year. Parents were determined using the convenience sampling technique. As data collection tools for this research, three data collection tools are "Digital Game Addiction Tendency (DOBE)", "Digital Game Parental Guidance Strategies Scale (DOERS)" (Budak, 2020) and "Personal Information Form". tool was used. The “My Parent, My Digital Game Guide” program was implemented for seven weeks and seven hours in total. Normality and homogeneity tests were performed to test the findings obtained from the study and the parametric test assumptions on the average values of parents with preschool children. In obtaining the findings; Kolmogorov-Smirnov Z test, Homogeneity of Variances test, Mann Whitney U test and Kruskal Wallis H analysis, Wilcoxon signed ranks analysis were performed. According to the results of the research, it was determined that there was a significant difference between before and after the implementation of the family education program. According to the analysis results, it was seen that the family education program was effective on parental digital game guidance strategies. Additionally, it has been observed that boys tend to be more addicted to digital games than girls. Based on the results obtained from the research, parent education programs containing digital game guidance can be disseminated.

Key Words: Digital Game, Early intervention, Parent, Preschool.

GİRİŞ

Çağımızda teknolojinin gelişmesi sosyal ve kültürel birçok alanı büyük ölçüde etkilemektedir. Teknolojideki gelişmeler toplumların, duygu ve düşüncelerini paylaşacakları yeni bir ortam sunmakta ve bilişim teknolojilerini etkili kullanma fırsatı sağlamaktadır. İnternet günümüzde her yaş grubu tarafından tercih edilmektedir. İnternet kullanıcıları genellikle cep telefonu, bilgisayar vb. araçlarla internete giriş yapmaktadır. İnternet ve teknolojik araçlar her yaş grubu tarafından kullanılsada çocuklar ve ergenler tarafından daha çok tercih edilmektedir (Güney, 2020).

Oyun, tüm insanların küçüklükten yetişkinliğe kadar hayatları itibari ile kendisini en iyi şekilde ifade ettiği yaşamın bir parçasıdır (Sormaz ve Yüksel, 2012; Kulaksızoğlu, 2016). Toplumlar tarihin ilk aşamalarından günümüze kadar eğlenmek ve rahatlamak için oyun oynamış ve gelişen teknoloji ile birlikte geleneksel oyun türünden uzaklaşarak dijital oyuna doğru bir geçiş olmuştur (Özdemir, 2005). Dijital oyun, kişilerin işlerini bitirdikten sonra kendilerine kalan zamanı değerlendirmek için bilgisayar, tablet, cep telefonu gibi cihazları kullanarak keyif aldıkları görsellik sunan oyunlardır (Çetin, 2013). Dijital oyunlar, 21. yüzyıl da çocukların en vazgeçilmez oyunlarından biri haline gelmiştir ve çocuklar buldukları ilk zaman diliminde uygulanacak faaliyetler arasında dijital oyun oynamayı birinci sırada tercih etmektedir (Hazar vd., 2017). Bu oyunlar problem çözme, analiz yapma, farklı bakış açılarından görme gibi olumlu özellikler taşıırken şiddet, kavga, küfür gibi birçok olumsuz özelliklerde barındırmaktadır (Güvenli İnternet Merkezi, 2019). Ayrıca eğitsel içeriğe sahip dijital oyunların çocukların işlevsel düşünmesine katkı sağlayarak zihinsel gelişimlerini desteklemektedir (Aksoy, 2014). Bundan dolayı dijital oyunların olumsuz taraflarından daha az düzeyde etkilenecek farkındalık kazanmak ve olumlu taraflarından da yararlanmak gerekmektedir.

Türkiye İstatistik Kurumu'nun araştırma sonuçlarına göre; 6-15 yaş arasındaki internet kullanımı giderek artmış ve 2013 yılında %50,8 iken 2021 yılında bu oran %82,7 olmuştur. Ayrıca araştırmada dijital oyun oynama oranı cinsiyete ve yaş grubuna göre bakıldığında; 6-15 yaş grubundaki erkek çocukların dijital oyun

oynama oranı kız çocuklara göre yüksek çıkmıştır. Bu oran erkek çocuklarda %46,1 iken kız çocuklarda %25,4'tür. 6-15 yaş grubundaki dijital oyun oynadığını belirten çocukların %94,7'si düzenli olarak dijital oyun oynadıklarını söylemişlerdir. Aynı araştırmada sürekli dijital oyun oynayan çocukların dijital oyunlarla ilgili kişisel fikirleri sorulduğunda; 6-15 yaş grubundaki çocukların %58,4'ünün anne ve babalarının çocukları yani kendileri hakkında çok fazla oyun oynadığını düşündüklerini ifade etmişlerdir (TÜİK, 2021). Elde edilen verilere bakıldığında, dijital oyun çağımızda bütün yaş grubu tarafından gün geçtikçe artarak seçilmekle birlikte daha küçük yaşlara inerek okul öncesi döneminde de yaygınlaşmaya başlanmıştır. Okul öncesi döneminde ebeveynlerin dijital teknoloji kullanımına bağlı olarak da çocukların dijital oyunu tercih ettikleri söylenebilir (Tuğrul, Ertürk, Özen ve Güneş, 2014). Yaşlara göre dijital oyun kullanımına bakıldığında; dijital oyunları oynama yaşının bir yaşına kadar indiği ancak kullanım sıklığının beş yaşında en üst seviyede olduğu görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı, birçok olumsuz etkisinin ilerleyen süreçleri de etkileyerek bireyin davranışlarında değişim olmasına ve problemlere neden olabilmektedir (Karademir Coşkun ve Filiz, 2019).

Günümüzün teknolojik gelişme hızına paralel olarak telefon, bilgisayar ve tablet yaşam alanlarına girerek insanların vazgeçilmezleri arasında kendisine yer bulmuştur (Evcin, 2010). Okullardaki akıllı tahtalar gibi eğitim amaçlı ve iletişim kurmak için kullanılan teknolojik cihazlar her geçen gün değişerek eğlence kaynağı olarak da tercih edilmeye başlanmıştır (Çelen vd., 2011). Özellikle son zamanlarda çocuklar arasında popülerleşen konsol oyunları ve bilgisayar oyunları daha çok tercih edilmeye başlanmıştır (Gürcan vd., 2008). Bu yaşanan gelişmeler doğrultusunda çocuklar karşılaştıkları karmaşık bilgileri analiz ederek gelişen ilerlemelere ayak uydurmaya çalışmaktadır (Kabakçı Yurdakul vd., 2013). Bundan yola çıkarak çocuklar dijital oyunlar sayesinde problem çözebilme, mantık yürütebilme, analiz yapabilme gibi birçok beceriyi geliştirebilmektedir (Kim ve Smith, 2015). Dijital oyunların keyifli, merak duygusunu arttıran ve akademik değeri olması yanında birçok dijital oyunun şiddet unsuru barındırdığı saptanmıştır. Özellikle yetişkinlerin bilinçsiz olmalarından dolayı çocuklarını olumsuz öğeler içeren dijital oyunlara yönlendirerek ulaşımını kolaylaştırmaktadır (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Anne-babalara, tablet ve cep telefonu gibi dijital oyun araçlarını çocuklarının kullanması ve o araçlara indirilen oyunların takip edilmesinde önemli görevler düşmektedir.

Özellikle erken çocukluk yaş grubundaki çocuklar somut ile soyut kavramlar arasındaki farkı kavrayamayabilirler (Samur ve Arkün Kocadere, 2016). Bundan dolayı ebeveynlerinin göstereceği davranışlara inceleyerek durumu kendi yaşamlarında anlamlandırabilmektedirler. Fazla tepki gösteren veya önemsemeyen ebeveynler çocuğa olumsuz davranışlar kazandırabilir. Bu nedenle ebeveynlerin dijital oyun konusunda yaklaşımı önem arz etmektedir. Özellikle yakın zamanda ebeveynlerin farklı alternatifler sunduğu için dijital oyuna çocukların daha fazla maruz kaldıkları hususunda kaygı duymaktadırlar. Erken çocukluk dönemindeki çocukların anne-babalarının dijital oyun bağımlılığını engelleme ya da iyileştirme hususunda belirgin bir etken olduğu saptanmıştır. Bir dijital oyunu olumlu veya olumsuz olarak ayrt edebilmek için oyunun içerik kısmında nelerin bulunduğu, ne kadar zaman maruz kalındığı, oynandığı süreç içerisinde çocuk tarafından hangi farklı yanıtların verildiğinin incelenmesinde ebeveynlerin önemli bir nokta olduğu hatırlanmalıdır. Dolayısıyla çocukların dijital oyun kullanımlarını, gelişimlerini ve tepkilerini inceleyen, çocuklara rol model olan, doğru davranışlar kazanmasına katkı sağlayan aileler önem arz etmektedir (Yiğit Açıkgöz ve Yalman, 2018). Teknolojik yazılımları çocukların kullanımını engellemek yerine, tehlikeli oyunlara ulaşım sınırı koyarak, sonucu çocukla birlikte keşfetmeye çalışarak, teknolojik cihazların ve internetin yalnızca oyundan oluşmadığını fark ettirerek problem aşılmaya çalışılmalıdır (Bayram Topdal, 2008). Bundan yola çıkarak anne-babaların çocuklarının teknolojik cihazlar karşısında geçirdikleri süreyi düşürmeleri, uygun teknoloji tercihiinde çocuklara rehberlik etmeleri ve çocuklarını takip etmeleri önerilmektedir (American Academy of Pediatrics, 2001). Ayrıca çocuğun vakit geçireceği dijital oyununun seçilmesinde, geçirilen zaman, çocukla birlikte oynanılan oyunların seçilmesinde, çocuğun zaman geçireceği mekan ile çevrenin organize edilmesi gibi konularda ebeveynlere eğitim ve seminerlerin düzenlenmesi gerekmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Genel anlamda dijital oyun bağımlılığı ve ebeveynlerin çocukların üzerinde ne gibi etkilerinin olduğuna dair araştırmaların yapıldığı görülmektedir (Budak, 2020; Budak, 2017; İnce, 2022; Akçay ve Özcebe, 2012; Cengiz Saltuk ve Erciyes, 2020; Güzen, 2021; Işıkoğlu-Erdoğan, 2019; Ünsal, 2019). Fakat okul öncesi çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ve ebeveynlerin rehberlik stratejileri üzerine sınırlı sayıda çalışmanın olduğu görülmektedir. Araştırmalar sonucunda, okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri tespit edilerek ebeveynlere

yönelik bir aile eğitim programının geliştirilmesinin bu alanda gereksinim duyulan bir çalışma olduğu düşünülmektedir.

Çalışmanın Amacı

Oyun, çocukluk döneminin en belirgin özelliği ve çocuk için en etkin öğrenme ve gelişim aracı olarak büyük bir öneme sahiptir. Çocukların oyun seçimleri gelişim alanları üzerinde büyük bir etki göstermektedir. Çağımızın ilerlemesi ile bilişim alanındaki gelişmelerin artması, şehirleşmenin hızlanması, yeşil alanların yetersiz olması gibi sebepler ile dijital oyunlara yönelim fazlaşmıştır. Yapılan bilimsel araştırmalarda en çok çocukların zaman ilerledikçe teknolojik araçlarda geçirdikleri zamanda artış olduğu ortaya çıkmaktadır. Teknoloji kullanma yaşının belirgin bir şekilde iniş gösterdiği, erken çocukluk dönemindeki çocukların bile artık dijital oyunu oynadığı gözler önüne serilmektedir. Çocukların dijital oyun tercihlerinde de ebeveynlerinin büyük bir rolü olduğu düşünülmektedir. Ebeveynleri çocuğunun dijital oyun kullanımını kontrol edemediği için çocuk çok fazla ve bilinçsiz oyun oynayabilmektedir. Bu sebeple okul öncesi çocuklarının dijital oyun bağımlılıkları ve ebeveyn rehberlik stratejilerinin tespit edilerek çevrimiçi bir aile eğitim programının geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

Çalışmanın Önemi

Oyunlar her çağın toplumsal özelliklerini baz alarak gelişmiş olup, günümüzde de teknolojik ilerlemelerle farklı bir seviyeye ulaşmıştır. Oyun; bir amaç doğrultusunda yapılan ya da yapılmayan, kurallı olan ya da olmayan, her fırsatta çocuğun gönüllü ve keyifle yer aldığı, zihinsel ve fiziksel gibi tüm gelişimlerinin desteklendiği bir eğlence aracıdır (Can Bilgin, 2015). Oyun kavramı İngilizce’de “game” ve “play” olarak iki farklı kavram olarak bulunmaktadır. ‘Game’ eğlenmek için yaptığımız, genellikle kuralları olan ve kazanabileceğiniz veya kaybedebileceğiniz bir aktivite olup, ‘play’ çocukların yaptığı gibi zevk için bir şeyler yapmak; çalışmaktan ziyade eğlenmek olarak tanımlanmaktadır (Oxford, 2023). Türkçe’de ikisi de “oyun” olarak geçmektedir. ‘Oyun’ beceri ve zekâ geliştirici, belirli kaideler barındıran, hoş vakit geçirmeyi sağlayan eğlence olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2023). Çoğunlukla bir amaca hizmet etmeyen oyun oynama

etkinliğini tanımlayan “Play” kavramının karşılığı oyuna, çocuğun oyuncağı, bebeğı, araçları eline alarak kendi kendine bir kural olmadan oynaması örnek olarak gösterilebilir. “Game” kavramının karşılığı oyun ise “play”i de içeren daha ziyade belli kuralları olan, belli bir amacı olan, mücadele unsuru ve ölçülebilir bir sonucu olan eğlenceli aktivite olarak tanımlanabilmektedir (Samur ve Arkün Kocadere, 2016).

Teknolojinin ve toplumsal yapının değişmesi ile birlikte; aile yapılarının değişmesi, akademik beceriye olan önemin artması, oyun ortamlarının yetersiz ve güvensiz oluşu, yetişkinlerin oyuna yönelik olumsuz algıları ve Covid-19 pandemisinden kaynaklanan kısıtlama tedbirleri gibi nedenlerden dolayı serbest oyun süresinin azaldığı görülmektedir (Karadaş, 2023). Çocukların kendi ellerinde olmayan sebepler ve çevresel faktörlerin yetersiz olması nedeniyle serbest oyun oynayamama ve oyun haklarının ellerinden alınması oyun yoksunluğu şeklinde tanımlanmış ve sürekli oyun yoksunluğu olan çocuklarda beyin gelişimlerinin bozulduğu, sosyal-duygusal beceri eksikliği, depresyon ve saldırganlık gibi davranışlar görüldüğü tespit edilmiştir (Feyman Gök vd., 2021).

Eğitim programları, gelişimsel eksiklikleri olan veya gelişimleri farklı sebeplerle tehdit içinde bulunan çocukların gelişimlerini arttırarak, psikomotor, zihinsel, sosyal kısıtlamaların etkilerini en düşük seviyeye düşürmeyi hedefleyen programlar olarak adlandırılır (Erdil, 2010). Bu programlar, gelişimsel olarak ya da sosyo-ekonomik olarak diğer çocuklardan farklı olan çocukların hali hazırdaki yeteneklerini ilerleterek, eğitim olanaklarından, diğer yaşlıları ile aynı seviyede faydanlanmalarını desteklemektedir. Eğitim programları, kalıtım ve sosyal çevreye bağlı sorunların yok edilebileceğini ve çocuklara pozitif bir ilerleme sağlayacağını kanıttır (Kartal, 2008). Ebeveynlerin, hayatlarının ilk dönemlerindeki çocuklarının ruhsal, zihinsel ve sosyal gelişimlerini kasıtlı ve doğru bir şekilde ilerletmeleri önem arz etmektedir (Kotoman, 2008). Eğitim programlarına bakıldığında, ev ziyaretlerine yönelik, okul öncesi eğitiminide kapsayan, anne-babaların ebeveynlik yeteneklerinin ilerletilmesini ve çocuğun gelişim alanlarına yönelik farkındalık kazandırmayı hedefleyen ve birden fazla hedefe yönelik programın çeşitli hedeflerle geliştirilmesi öngörülmektedir. Ancak dijital oyun konusunda ebeveynlere yönelik düzenlenmiş bir

eğitim programının olmamasından dolayı geliştirilecek olan önleyici aile eğitim programı bu konuda alana önemli katkılar sunacağı düşünülmektedir.

Problemler

Bu araştırmanın problem cümlesi şu şekilde tanımlanmaktadır ‘Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitim Programı’nın Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıkları ve Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri üzerinde etkili midir?

Çalışmanın alt problemleri şu şekilde tanımlanmaktadır;

1. Okul öncesi çocukların uygulama öncesi ve sonrası dijital oyun bağımlılık seviyeleri nedir?
2. Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile yaşları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
3. Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık var mıdır?
4. Okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık var mıdır?
5. Okul öncesi çocuk ebeveynlerinin uygulama öncesi ve sonrası dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri seviyeleri nedir?
6. Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile öğrenim durumları arasında fark var mıdır?
7. Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile meslekleri arasında fark var mıdır?
8. Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile yaşları arasında fark var mıdır?
9. Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile dijital oyunlara bakış açıları arasında fark var mıdır?
10. Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile çocukların yaşları arasında fark var mıdır?
11. Okul öncesi dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile ebeveynlerinin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri arasında bir ilişki var mıdır?

Sınırlılıklar

Araştırmanın örneklemini, 2022-2023 yılında Ankara ilinde bulunan okul öncesi dönemdeki çocukların aileleri, gelişim seviyeleri normal düzeyde olan 3-6 yaşındaki çocukların aileleri ve ölçme araçlarından elde edilen veriler ile sınırlıdır. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimine yönelik tutum ve davranışlarının bulunup bulunmadığına, veya dijital oyun eğiliminin artışı sonucunda engellenmesi ve iyileştirilmesinde ailelere büyük önem düşmektedir. Çocukların dijital oyun bağımlılığına eğilimi noktasında, farklı etkenler bulunmaktadır. Bu çalışmada yalnızca anne-babaların araştırılması araştırmanın sınırlılığı olarak gösterilebilir. Araştırmada görüşülen ailelerin büyük oranı annelerden oluşmaktadır. Çocuk üzerindeki yansımaları göze alındığında çalışmaya katılan baba sayısının anne sayısından düşük olması ve doğrudan çocuktan birinci veri elde edilmemesi çalışmanın sınırlılığı olarak gösterilebilir.

Sayıtlar

Çalışma grubunu oluşturan ebeveynlerin araştırma değişkenlerini ölçmek hedefiyle belirlenen ölçeklere içten ve doğru bir şekilde yanıtladıkları varsayılmıştır. Araştırmada kullanılan ölçeklerin araştırma değişkenlerini ölçebilecek kalitede olduğu varsayılmaktadır.

GENEL BİLGİLER

Çalışmanın bu bölümünde dijital oyun bağımlılığı ve ebeveyn rehberlik stratejileri literatür incelenerek ele alınmıştır ve ilgili yurt içi ve yurt dışı alanyazın çalışmaları sunulmuştur.

1.1 Oyun Oynamak

Oyun kavramına ilişkin yıllardan beridir çeşitli tanımlar yapılmaktadır. Bu durumun en belirgin nedeni her toplumun her kültürün oyun anlayışının farklı olması farklı tanımlar yapılmasına yol açmaktadır. Toplumun süreç içinde değişen gereksinimleri ve isteklerine göre oyun, daima değerini mevcut durumunda tutabilen keyif verici faaliyetlerdir (Tuğrul, 2010). Türk Dil Kurumuna göre “oyun” kelimesi “beceri ve hafıza geliştirici, belirli kaideler barındıran, hoş vakit geçirmeyi sağlayan eğlence” şeklinde tanımlanmıştır (TDK, 2023).

Oyunun değişik etkilerini açığa çıkaran ve bunları ifade etmeye yönelik araştırmalar yapan çok sayıda araştırmacı bulunmaktadır. Aristoteles oyunu, çocukların gelecek zamanlarda hayata geçirecekleri eylemlerin taklidi olarak açıklarken, Ouantilianus oyunu bireye sunulacak ilk eğitim olarak açıklamaktadır. Oyun, Comenius’a göre çocuğun yaşamında etkili bir öğrenme yöntemidir ve kural veya nizam edinmesinde mühim görevler üstlenmektedir (Eni, 2017).

Johan Huizinga oyun oynayan insanı “ludens” olarak açıklar ve insanlar günlük yaşamını oyun oynayarak öğrenir. Huizinga’ya göre bireylerin hayatında oyun oynama mühim bir aktivitedir hatta bireyler oyunlarla kendilerini ifade etmektedirler. Oyun, kişilerin bütünüyle kendi iradeleri doğrultusunda hayata geçirdikleri gönüllü davranışlar topluluğudur. Bu nedenle oyun oynamak kişinin keyfi ve işinin olmadığı bir zamana bağlı etkinliklerdir (Huizinga, 2015). Piaget’e göre dış çevreden gelen nesneleri keşfetmeyi, denemeyi ve uyum sağlayacak şekilde yerleştirmek olarak tanımlamaktadır (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001;Piaget, 1992).

Oyun hakkında yapılan tanımlara bakarak oyun; çocukların bedensel ve ruhsal olarak rahatlamalarını sağlayan ve isteklerini dile getiren, sosyal hayatı anlamlandırmasını ve tecrübe kazanmasına fırsat sağlayan, tüm gelişim alanlarını

geliştiren, çocuklar için keyif verici ve genellikle sosyal yaşamın bir taklidi olarak oynanan aktiviteler bütünü olarak ifade edilebilir (Cinel, 2006). Oyun oynama aslında bir ihtiyaçtır, insan ve diğer tüm canlıların hayatında hep var olmuş, var olmaya da devam edecektir.

Oyunlar, özellikle çocukluktaki sosyal beceri, akran ilişkisi, bilişsel gelişim, dil gelişimi, motor gelişim gibi birçok gelişim alanında faydalı olan etkinliklerdir. Okul hayatında kendini özgür bir şekilde ifade etme becerisi kazanma, dil gelişimini destekleme gibi mühim etmenler oyun ile birlikte yürütüldüğünde bu kazanımları edinmek daha kolaydır. Oyun çocuğu gerçek hayata hazırlar. Oyun yoluyla çocuk; duygularını ifade edebilir, kendini mutlu hissedebilir, psikolojik açıdan olumlu gelişim özellikleri gösterir. Ayrıca çocuklarda oyun oynamak seçim yapma ve problem çözme gibi değişkenlerde de etkilidir (Yalçın ve Bertiz, 2019). Hayatın her yerinde fonksiyonel olan oyunlar çağımızın yaşadığı değişimle birlikte gerçek hayattan dijital ortama doğru ilerleyiş göstermeye başlamıştır.

2.1.1 Dijital Oyun Nedir?

Çağımızda teknolojinin ilerlemesi, şehir yaşamının artması, dış mekandaki oyun ortamlarının azalması gibi sebepler ile dijital oyunlara talep çoğalmaktadır. Geleneksel oyun yapısı yerini tablet, cep telefonu, bilgisayar gibi teknolojik cihazlara bırakmıştır. Dijital oyun cihazları, oyunculara görsel ve işitsel ilgilerini çekerek eğlenceli bir zaman geçirmelerine katkı sağlar (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Geleneksel oyunlar ile günümüzde oynanan dijital oyunların birbirlerinden farklı noktası oyunda kullanılan oyun materyalleridir. Geleneksel oyunlarda taş, tahta gibi her ortamda kolay bulunabilen malzemeler kullanılmaktadır. Dijital oyunlar da ise telefon, tablet, bilgisayar gibi cihazlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu da oyun oynayan kişilerin belli bir para karşılığında oynayabilmelerini gerektirmektedir (Hazar vd., 2017). Geleneksel oyun, bedensel koordinasyonu gerektirmektedir. Geleneksel oyunlarda çocukların kendi düşünceleri doğrultusunda oyun kurmaları önem arz etmektedir. Bu sebeple bireylerin zihinsel ve bedensel tüm gelişim alanlarına yararlıdır (Hazar, Tekkurşun-Demir ve Dalkıran, 2017, s.180). Dijital oyunlar, tablet, oyun konsolu, telefon gibi cihazların programlar ile etkileşim kurduğu sistemler bütünü olarak tanımlanmıştır. Farklı yazılımlarla hazırlanan ve birçok alanda teknolojilere içinde yer veren oyunlardır (Çetin, 2013).

Bu tür oyunlara elektronik oyun, bilgisayar oyunu, konsol oyunu, çevrimiçi oyun gibi birçok isim verilmiştir ancak “dijital oyun” kavramı tüm bu kavramları içine alan çok geniş bir kavramdır. (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). Dijital oyun terimi; video, bilgisayar, dijital oyun gibi çeşitli yerlerde oynanabildiği için değişik biçimlerde adlandırılmaktadır (Terlemez, 2019). Türkiye’de 2000’li yıllardan sonra en çok kullanılan ifade “bilgisayar oyunları” ve “dijital oyunlar” olmuştur (Dönmez, 2012). Buradan yola çıkarak bu araştırmada ‘dijital oyun’ ifadesi tercih edilmiştir.

Dijital oyun; heyecan ve eğlence barındıran dijitallik, etkileşim içinde olma, sanal ortam ifadelerini barındıran ve bu özellikleri oyun oynama isteğine ekleyen bireysel iletişim ortamıdır (Yenğin, 2010, s. 110- 111). Dijital oyunlar kısaca; bilgisayara dayalı, görsele ya da metne dayanan, elektronik cihazlarda kişinin tek başına veya başkalarıyla birlikte fiziksel ya da sanal ortamlarda insanların beraber vakit geçirdiği yazılım aracıdır (Dijital Oyun Raporu, 2020). Dijital oyunların oluşturulduğu servis araçlarından elde edilen verilere göre dijital oyunların kişiler üzerindeki etkisi çoğaldıkça kişilerin evlerine girme oranı daha da yükselmeye başlamıştır (Kukul, 2013). Dijital oyunları, çocukların küçük yaşlardan beri oynamaya başladıkları, kullanım oranının ise en fazla beş yaş civarında olduğu tespit edilmiştir.

2.1.2 Dijital oyun türleri nelerdir?

Oyunların dijitalleşmesiyle birlikte farklı türlerde dijital oyunlar üretilmeye başlanmıştır. Literatür incelendiğinde birçok çalışmacı dijital oyunların sınıflandırılmasını farklı şekillerde yapmıştır. Kukul (2013) ise dijital oyunları 3 gruba göre sınıflandırmış; içerdiği teknoloji (bireysel telefonlar, konsollar ve tabletler), oyuncu sayısı (bir oyunculu veya birden fazla oyunculu) ve oyunun içeriğidir. Yine başka bir sınıflandırmada, uygulanan teknolojiye göre konsol oyunları, bilgisayar oyunları, cep telefonu oyunları biçiminde ve online ya da offline oyunlar biçiminde sınıflandırılmıştır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Sahip oldukları teknolojiye göre dijital oyun 3 grupta incelenmiştir. Bilgisayar oyunları, kişilerin toplumsal denetim araçları (klavye, fare vs.) ile oynadığı oyundur. Konsol oyunları, teknolojik gelişmelerin ışığında kişilerin

toplumsal denetim araçlarından (klavye, fare vs.) ziyade oyun konsolunu kullanarak ve vücutla kontrol edilerek oynanan oyunlardır. Çevrimiçi oyunlar ise bilgisayar ve başka teknolojik araçlarla, tek ya da daha çok oyuncunun genel bir şebekeye bağlantı kurarak internet aracılığıyla oynadıkları oyunlardır. Bununla birlikte tek oyunculu ve çok oyunculu olarak da sınıflandırılmaktadır. Fakat dijital oyunlar daha çok oyunların konularına yani içeriğine göre sınıflandırılmaktadır (Akın, 2012, 25).

Dijital oyun türlerinin ayrılmasında net bir ayrımdan bahsedilemez. Dijital oyun konusunda ilk yapılan sınıflandırma 1999 yılında oyunların temalarına göre yapılmıştır. Bunlar aksiyon, dövüş, spor, bilmece, macera, rol yapma, benzetim ve strateji şeklinde sınıflandırılmıştır.

Aşağıda daha çok tercih edilen dijital oyun sınıflandırmaları açıklanmıştır (Yalçın Irmak ve Erdoğan 2016; Prensky 2001; Kukul, 2013; Ögel, 2012):

- Aksiyon Oyunları: Motor beceriler, hız, hareket ve çoğunlukla şiddet barındıran bu oyunlarda oyuncuların kazanabilmesi amacıyla, reflekslerinin hızlı olması, el-göz eşgüdümünün iyi olmasını gerektiren hızlı ve birden bire gerçekleşen oyunlardır.
- Macera Oyunları: Gizem, bulmaca veya problem çözme gibi öğelerin ön plana çıktığı, bu oyunlarda oyuncunun bilinmeyen bir dünyada yolunu bulma ve bulmacaları çözme oyunudur. Oyunun amacı görev tamamlamaktır.
- Strateji Oyunları: Dikkat, düşünme, zamanlama, strateji bilme, kaynak bulma ve yönetmenin ortaya çıkmış olduğu bu oyunlarda kişilerin bir hedefe yönelik yol takip etme ve yöntem geliştirme oyunlarıdır. Oyuncuların genellikle bir orduyu yönettiği ya da köy, şehir ve ülke kurma oyunları bu kategoriye girmektedir.
- Rol Yapma Oyunları: Kişilerin düzenlenmiş sanal bir hayatta belirli bir karakter yaratıp bu karaktere dilediği özellikleri atfedip istediği şekilde kullanmasıdır. Bu oyunlarda kişiler peri, büyücü gibi değişik görevlere bürünüp karakterle kendini özdeşleştirebilir. Oyun esnasında farklı eylemlerde bulunularak çevreyle etkileşimi üst düzeydedir.

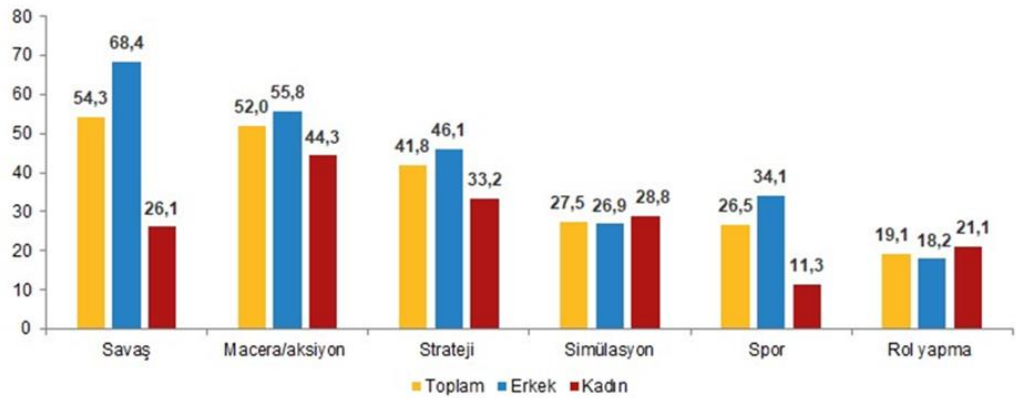
- Simülasyon Oyunları: Oyuncuların genel olarak gerçek dünyadaki bir eylemin bilgisayara aktarıldığı en basit şekliyle üçboyutlu yerlerde bir aracı kullanıyormuşçasına oynadığı oyunlardır. Pratiklik gerektiren oyunlardır. Oyunculara bir aracı kullanma ve uçurma gibi deneyimler sağlamaktadır. Birçok eğitimde (askeri eğitimler, pilot eğitimleri, direksiyon eğitimleri) kullanılmaktadır.

- Spor ve Dövüş Oyunları: Spor oyunlarında, bireysel ya da grup şeklinde yapılan sporların dijital platforma taşınmıştır, bir maçın plana çıkar. Maçı kazanmak amacıyla oyuncular karşılıklı yarışır. Bu oyunda kişiler, futbol, basketbol, tenis ve voleybol gibi spor türlerinde kendi takımlarını kurup rakip takımla maç yapmaktadırlar. “Pro Evolution Soccer 2012”, “FIFA” ve “NBA” spor oyunlarına örnek gösterilebilmektedir.

Dövüş oyunları, oyuncuların birbirlerine karşı mücadele ettiği oyunlardır. Bu oyunlar genellikle Uzakdoğu sporlarına dayanır ve oyuncuların birbirlerini yenmeleri esas alınır.

- Yapboz oyunları: Belirli bir amaca yönelik dizilmesi gereken objeleri doğru yerlere koyarak sıralamayı temel alan oyunlardır.

- Taktik oyunları: Kazanabilmek amacıyla düşünme, plan kurma gibi teknikleri temel alan oyunlardır.



Şekil 2.1: TÜİK, Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2021.

Şekil 1’de görüldüğü üzere 6-15 yaş grubundaki düzenli dijital oyun oynayan çocukların en çok tercih ettiği oyun %54,3 ile savaş oyunu olmuştur. Savaş oyununu takip eden diğer oyunlar sırayla %52,0 ile macera/aksiyon, %41,8 ile strateji, %27,5 ile simülasyon, %26,5 ile spor ve %19,1 ile rol yapma oyunları

olmuştur. Aynı araştırmada cinsiyete göre farklılıklar olduğu, dijital oyun türlerinden erkek çocuklarının en fazla oynadığı oyun türünün %68,4 ile savaş oyunu, kız çocukların en çok oynadığı oyun türünün ise %44,3 ile macera/aksiyon oyunu olduğu gözlemlenmiştir.

Marsh ve diğerleri (2016), yaptığı çalışmada 5 yaşın altında olan çocukların en çok kullandığı oyunlar şunlar: "CBeebies" (Playtime ve Storytime); "Angry Birds"; "Peppa'nın Boya Kutusu"; "TalkingTom" (ve benzeri); "Tapınak koşusu"; "Minecraft"; "Disney" (genel); "Candy Crush Saga"; "TocaBoca" (genel). Çocuklar ortalama olarak altı oyunu düzenli olarak kullanmaktadır. Kızların boyama ve stil yaratma oyunlarını (örneğin Stardoll) kullanma olasılıkları erkeklerden daha fazlayken, erkeklerin temel strateji oyunlarını (AngryBirds gibi), spor oyunlarını ve Minecraft gibi sanal dünya oyunlarını kullanma olasılıkları kızlardan daha fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Günümüzde ise teknoloji ilerledikçe dijital oyun sektörünün hızla değişmesi ile oyun türleri her geçen gün artmaktadır. Bu durumda da yeni oyun türleri ve yeni sınıflamalar eklenebilmektedir.

2.1.3 Dijital Oyunlar: Dünyada ve Türkiye’de Durum

Dijital oyunların geçmişine bakıldığında ilk olarak video ve konsol oyunları ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlarının ilk örnekleri 1950’lerde ortaya çıkmıştır (Kızılkaya, 2010: 62-66). Dijital oyun tarihinde genel görüş MIT öğrencisi Steve Russell tarafından 1962 yılında Spacewar (uzay savaşı) isimli iki uzay gemisini savaştırmayı hedef alan oyunun ilk dijital oyun olduğudur (Yılmaz ve Çağıltay, 2004). William Higinbotham tarafından 1958 yılında geliştirilmiş “Tennis for Two” oyununun Spacewar’dan önce geliştirilen ilk dijital oyun olduğunu ifade eden çalışmalarda bulunmaktadır (Ankara Kalkınma Ajansı [AKA], 2016). National Laboratory’nin yıllık fuarlarında sergilenmiş ancak fazla yaygınlaşmamıştır (Sezen ve Sezen, 2011, s:258).

Spacewar’dan sonra daha fazla oyun üretilmesine karşın başarılı olamamıştır. İleriki 10 yılda daha fazla gelişme olduğu saptanmıştır. 1970’li yıllara bakıldığında ise dijital oyunların televizyonla bağlantı kurularak oynanan oyunlar üretilmiştir (Erboy, 2010, 37). 1971’de “Computer Space” oyunu ve 1972’de “Pong” adlı oyun

piyasaya sürülmüştür. Pong, 1970'lerin en başarılı ve çok geniş bir kullanıcı kitlesine sahip oyunlarından biri olmuştur. Günümüzde de çeşitli sürümlerde oynanmaktadır (Sezen ve Sezen, 2011).

1978 yılında atari firmasının hazırladığı ikinci nesil konsol oyunu “Space Invaders” adlı uzay oyunu meşhur olmuştur. Ayrıca üreten firma aynı zamanda ilk jetonlu oyun aracını da insanların kullanımına sunmuştur (Yılmaz ve Çağıltay, 2004). Dijital oyunların hızlı gelişimi 1980'lerden günümüze kadar çeşitlenerek çoğalmıştır. “1980’de Namco firması aracılığıyla geliştirilen Pac-Man şiddet içeriği yerine arkadaşlık ve eğlence konularına yer veren ilk büyük oyundur. Pac-Man İlk kez kişilere gerçek olmasa da kendileriyle özdeşim kurabilecekleri bir tür sunan, canlı renkleri ve keyif veren arka plan müziğiyle bilgisayar oyunları pazarını büyütmüş ve bir ilke daha katkı sağlayarak kız çocuklarının, kadınların da ilgisini çekmiştir (Kızılkaya, 2010: 69).

1985 yılında Rus Alexey Pazhitnov “Tetris” adlı oyunu yazmıştır. Tetris oyunu, süreye karşı oynanmakta ve çabuk karar verebilmeyi gerektirmektedir (Günay, 2011, 27). Bu tarihten sonra 1990’lı yıllara kadar oyun konsollarıyla oynanan yeni dijital oyunlar piyasaya sürülmüş ve 1990 senesinde oyun konsolu kullanmayan bireylere özel “Solitaire” isimli oyunu piyasaya sunarak basit ve çabuk oynanabilen dijital oyunların yaşamımıza girmesini sağlamıştır (Argün, 2019, s.52-54). Nintendo firması 1990 yılında da “SuperMario 3” isimli oyunu satışa sunmuştur. Bu oyun çok fazla kişi tarafından oynanarak diğer oyunlara göre en çok satılan oyun özelliğini kazanmıştır (Yılmaz ve Çağıltay, 2004)

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), 1991 yılında SSI ve TSI firmalarınca geliştirilen çok oyunculu ve rol yapma oyunu piyasaya sürülmüştür. 1997 yılında DMA design firması tarafından geliştirilmiş, birçok kişi tarafından beğeniyle oynanılan GTA (Grand Theft Auto) oyun camiasına katılmıştır (Karabulut, 2019). Mobil oyunların temeli Nokia tarafından 1998 senesinde “Snake” oyununu dijital oyun sektörüne katmasıyla başlamıştır. 2009 senesinde oyuncuların gerçek fiziksel hareketinden kaynaklanan ve oyunla iletişimlerinin sağlandığı Microsoft Kinect ve Sony PlayStation Move piyasaya çıkmıştır (Sağıroğlu vd., 2022).

Ülkemizde dijital oyun tarihine baktığımızda dünyadan daha farklı yaşanmıştır. Türkiye, 1980 yıllarında dijital oyun türü ile tanışmıştır. Bu dönemde televizyonlar renkli olmaya başlaması ile birlikte televizyon bazlı oyunların arttığı görülmüştür. Oyuncularının Atari konsol sahibi olması, Atari oyun oynama mekanları illerde çoğalması ve oyunların gelişip bilgisayarın kullanımıyla birlikte internet cafe sayılarının hızla arttığı ve popüler olduğu bir zaman başlamıştır (Yılmaz ve Çağıltay, 2004). Teknolojik çağın ilk aşamalarını geniş anlamda evlerinde kullanabilmiş batı halkından, ekonomik ve ticari sebeplerle daha sonra tanıştığımız dijital oyun teknolojisi, ayrıca bu teknolojilerin ülkemizde geliştiriliyor olmaması ve üretim maliyetinin fazla olması gibi sebeplerle daha geç tanışmamıza neden olmuştur. 2000’li yıllar ile birlikte bilgisayar ve benzeri konsol türü cihazların dünyadan daha uygun ve küçük boyutta oluşturulur duruma gelmesi ile aradaki fark daha kısa sürede kapatılmıştır (Akbulut, 2013). Yabancı bir oyun olan Koridor oyunu Hakan Nehir tarafından Türkçeye çevrilmesiyle ülkemizde bir giriş sayılırken Yoğurt Teknolojileri isimli bir firma tarafından desteklenerek 2005 senesinde bitirilen Pusu ilk yerli dijital oyun olmuştur (Binark ve Sütçü, 2008, s. 105).

Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuş ve hedefi dijital oyun oynayan kullanıcıları yönlendirmek ve başarılı oyuncuların “ Dijital Oyunlar Milli Takımı” kurarak ülkemizi diğer ülkelerdeki yarışmalarda tanıtmaktadır (Gelişmekte Olan Spor Branşları, 2023). 2021 yılında Dijital Oyun Geliştirme ve Animasyon Teknolojileri Araştırma ve Uygulama Merkezi kurulmuş ve merkeze bağlı olarak yürütülen eğitim ve projeler ışığında ülkemizdeki dijital oyun üretimini özendirmek, bulunan iş düşüncelerini yaşama aktarılmasına ve ticarete dönüştürülmesine olanak vererek piyasada kaliteli iş gücü yetiştirilmesi hedeflenmektedir (İstinye Üniversitesi, 2023).

2.2 Dijital Oyun Sektörü

Dijital oyun sektörü gelişerek dünyada 70 milyar dolarlık bir sektör halini almıştır. Dijital oyunların tarihi, günümüzdeki bilgisayarların ortaya çıkmasından önceki döneme dayanmaktadır. Oyuncuların birbirleriyle oynamak için ürettiği oyunlar, zamanla firmalar tarafından görülerek dijital oyun sektörünün başlamasını sağlamıştır (Ural, 2009). Oyun piyasasındaki firmalar oyunun ilk üretildiği günden

bugüne daha iyi içerik, grafik, ses, gerçekçilik gibi konularda kalitelerini arttırmaya yönelik çalışmalarda bulunmuşlardır. Oyunların kendileri geliştiği gibi oyun oynadığımız platformlarda artış göstermiş ve oyunlara ulaşım, satın alma kanalları da değişim göstermiştir. Oyunların ilk çıktığı zamanlarda CD veya video kaydı gibi araçlar alınarak oynanabiliyorken, şu an internet aracılığıyla satın alınarak ve bir cihazla birden çok oyun oynanabilirliği sağlanmıştır (Dikmen, 2019).

ABD’de 1982 yılında oyun piyasasında yaşanan bu gelişmeler sonucu sadece dijital oyunlara 9 milyar dolar harcanmıştır. Dijital oyun sektörü önemli bir büyüme içerisine girmiştir. Bu sebeple dijital oyun sektörü ilerleme içerisine girmiş ve bugün diğer sektörlerle arasındaki farka bakıldığında dijital oyun sektöründen kazanılan gelirler Hollywood sektörünün gelirlerini aşmış, çok önemli bir noktayı göstermektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008).

Dünyadaki eğlence yazılımları sektörünün ekonomik büyüklüğüne baktığımızda; 2021 oyun sektörü analizlerinde Çin 40,8 milyar ABD doları gelir elde ederek dünyanın en geniş dijital oyun sektörüne sahip olmuştur ve Amerika Birleşik Devletleri 36,92 milyar ABD doları yıllık gelirle ikinci sırada yer alarak Çin’ i takip etmiştir (Campaing Türkiye, 2021)

Türkiye’de sistematik bir dijital oyun sektöründen bahsetmek oldukça güçtür ancak özellikle yurtdışında yazılan ve dijital oyun pazarında teknolojik cihazların satılmasıyla ve farklı yerli oyunların pazara çıkmasıyla geliştiği görülmektedir. Dijital oyun sektörünün ilerlemesini kısıtlayan en önemli sebepler; oyun tasarımı ve geliştiriminin çok maliyetli olması, oyun yazılımı alanında kamusal desteklerin az olması, yayın, dağıtım ve pazarlama faaliyetlerinin az olması gösterilmektedir. Bundan dolayı üretimleri az sayıda yerli yazılım pazarı İstanbul, Ankara ve İzmir de yaygınlaştığı görülmüştür (Binark ve Sütçü Bayraktutan, 2008).

2021’in ilk zamanlarında oyun sektörü daha sakin başlamış ama sonrasında yükseliş kazanarak toparlamıştır. Pandeminin başlangıç senelerinde oyun sektörü, çok fazla satış ve kazanç elde ederek gelişim dönemi yaşamıştır. 2019’da 152 milyar dolar olan oyun sektörü 2020’de 177 milyar dolara yükselerek pandemi döneminin olumlu sürecini yaşamıştır. 2022’de ise oyun sektörünü etkileyen dış unsurlardan bağımsız rutin bir büyüme yaşamıştır (Gaming in Turkey, 2022).

Türkiye'deki dijital oyun kullanıcısı sayısı önceki yıl 42 milyondan 44 milyona varmıştır. Ülkemizde yetişkinlerin yüzde 81'i mobil oyun oynamaktadır. Kullanıcıların yüzde 51'i erkek, yüzde 49'u kadındır. 14-29 yaşın yüzde 37'si, 30-49 yaşın yüzde 44'ü, 50-65 yaşın yüzde 19'u, oyun oynamaktadır (Gaming in Turkey, 2022).

Dijital oyunun çok geniş bir pazara ait olması ve ilerleyen teknolojik gelişmelerle dijital oyun içerik ve tür açısından değişiklikler göstermektedir. Bu kapsamlar içerisinde pozitif ve negatif özellikler bulundurmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Bu yüzden dijital oyun konusunda ülkemizde bilinçlendirme çalışmaları ilk iş olarak yapılması gerekmektedir. Bundan dolayı Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) dijital oyunlar alanına çok fazla öncelik vermekte ve farkındalık kazandırmak için çalışmalar yapmaktadır. 9-11 Ekim 2017 tarihlerinde, “Dijital Oyunlar” teması ile hazırlanan Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri’ni ve 11-13 Nisan 2018 tarihlerinde “Dijital Oyunlar Kongresi” düzenleyerek bilinçlendirme çalışmalarını yapmıştır. GİM tarafından sunulan “[http:// www.guvenlicocuk.org.tr/](http://www.guvenlicocuk.org.tr/)”, “<https://www.guvenlioyna.org.tr/>” ve “[https://www. guvenliweb.org.tr/](https://www.guvenliweb.org.tr/)” gibi platformlarda interneti ve dijital oyunları güvenli bir şekilde kullanmaya yönelik bilinçlendirme ve farkındalık oluşturmaya yönelik içerikle sunulmaktadır. Güvenle oynayabilecekleri dijital oyunlar ‘[guvenlicocuk.org.tr](http://www.guvenlicocuk.org.tr/)’ web sitesinde yer almakta ve dijital oyunlarla ilgili güncel olaylar, bilimsel araştırmalar ve raporlar, aile kontrol cihazları ve piyasadaki ünlü oyunların incelemeleri yer almaktadır (BTK, 2020). BTK dışında dijital oyunlarla alakalı düzenlenen bilgilendirme çalışmalarından birkaçı şunlardır; ‘cocukicinicerik.com’ orijinal bir sayfa olan çocuklara yönelik ve çocukların etkilenebileceği film, kitap analizlerinin yanında dijital oyun analizlerini de yaptığı ve ebeveynlere öneriler veren bir platformdur. ‘www.guvenlioyna.org.tr’ adresinde bilimsel araştırmalar, raporlar ve ebeveynlere öneriler bulunmaktadır. Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın yürüttüğü <http://farkındayiz.gov.tr> sitesi, toplumun bütün kademesinde dijital oyunlar öne çıkmasının yanı sıra dijital hayatın risklerine yönelik bilinçlendirmek amacıyla hazırlanmıştır. SİBERAY (Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı), güvenli internet konusunda kullanıcılara ve vatandaşlara rehberlik yaparak onları bilinçlendirmeyi amaçlamaktadır.(<https://www.siberay.com/>.) Platformların yanı sıra Eğitim Bilişim

Ağı (EBA) bünyesinde oluşturulan teknolojinin doğru kullanımına ilişkin oyunlar, siber güvenlik ve aile eğitim serisi içeriklerini sunan web sayfasından da ebeveynler yararlanabilmektedir. TRT Çocuk, TRT'nin çocuklara uygun içeriklerin, çocuklara yönelik oyun ve videolar, ebeveynlere yönelik önerilerin bulunduğu televizyon portalı ve “<https://www.trtcocuk.net.tr/>” internet sitesi bulunmaktadır (Dijital Oyun Raporu, 2019).

Dijital oyun derecelendirilmesi amacıyla dijital oyun sektöründe en belirgin olarak öne çıkan 2 sistem vardır. Bunlar Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGI) ve Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu(ESRB) dir. PEGI (Pan-European Game Information): Yaş sınıflandırması (3, 7, 12, 16, 18) ve içerik değerlendirmeleri (şiddet, kötü dil, korku, kumar, cinsellik, alkol, uyuşturucu, ayrımcılık, oyun içi satın alma) konusunda ebeveynlere rehberlik yapmaktadır. ESRB (Entertainment Software Rating Board): Video oyunları yaş ve içerik bağlamında sınıflandıran ve kullanıcıları bu bağlamda bilinçlendirmeyi amaçlayan ABD merkezli bir kuruluştur (Dijital Oyun Raporu, 2019).

2.3 Dijital Oyunların Avantajları ve Dezavantajları

Dijital oyunlar geliştirildiğinden itibaren dijital oyunların çocukların gelişim alanları üzerindeki etkilerine yönelik geniş bir çalışma yapılmıştır. Dijital oyunlar, her yaş grubu tarafından oynanmasına rağmen okul öncesi dönem çocukları tarafından da geniş bir biçimde kullanılmaktadır (Ataman-Yengin, 2019). Yapılan araştırmalar doğrultusunda oyunların hem avantajları hem de dezavantajlarının olduğu, bunların çocukların oynadıkları oyun türlerine ve oyunda geçirilen süreye göre farklılıklar gösterdiği ortaya çıkmıştır. Aşağıda dijital oyunların avantajları ve dezavantajları açıklanmaya çalışılmıştır.

Dijital Oyunların Avantajları:

Dijital araçlar, çocukların günlük hayatının bir parçası haline gelmiştir. Okul öncesi dönemde, teknolojinin gelişmesiyle birlikte tasarlanmış dijital oyun, başarılı ve aktif öğrenme için kuvvetli bir eğitim aracı olarak kullanılabilir. Dijital oyunun eğitimde kullanılması, öğrenme motivasyonlarının artmasına ve bilişsel gelişimine yararlı olmaktadır (Zaranis, Kalogiannakis ve Papadakis, 2013).

Dijital oyunların eğlendirici olması, mekansal görselleştirme, iletişim, dil, yardımseverlik, empati, ilgi çekici öğelerden oluşması gibi etkenlerden ötürü seçildiği bulunmuştur (Toran ve diğerleri, 2016; Anderson, Gentile ve Dill, 2012). Ancak yararlarına karşın, okul öncesi döneminde bağımlılık gibi birçok problemi ortaya çıkarmaktadır ve bu noktada anne-babalara görev düşmektedir (Yıldırım, 2018). Okul öncesi dönemdeki çocuklarda çevrelerindeki büyükleri örnek alma ve taklit etme davranışları görülmektedir (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002). Yapılan araştırmalarda fazla kullanımdan kaçınarak dijital oyunla zaman geçirmenin normalleştirilmesi, bu oyunların kişiyi rahatlatma gibi olumlu katkıları olduğu tespit edilmiştir (Prot, Anderson, Gentile ve Swing, 2014; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Dijital oyunların takip edilmesi ve bilinçli olarak kullanılması çocukların zihinsel, sosyal, ruhsal vb. birçok gelişim alanlarına büyük ölçüde yarar sağlamaktadır. Doğru dijital oyununun bulunması bilişsel becerileri aktif etmekte, çocuğun stres olduğu durumlarda sakin durabilmesini sağlama, çoklu görev yetisini geliştirme, dikkatini uzun zaman yoğunlaştırmasında katkısı olduğu görülmektedir (Çakır, Horzum ve Ayas, 2013; Lin ve Hou, 2015). Dijital oyunlar çocukların bilgisayar okuryazarlığı becerilerini edinmesi, görsel yetenekler, hayal etme, matematiksel düşünme gibi yararları da bulunmaktadır (Horzum, Ayas ve Çakırbalta, 2008). Dijital oyunlar oyuncuya, izleme, deneme, yanılma, hipotez geliştirme, yön bulma, kaynak bulma gibi seçenekler vasıtasıyla kural bulma becerilerini daha doğru ve hızlı şekilde kazandırmaktadır (Ocak, 2013). Ayrıca, dijital oyunlar kısa süreli hafızanın gelişmesine katkı sağlamaktadır (Tüzün, 2006).

Dijital oyunların bir başka yararı sosyalleşme becerilerine olmaktadır. Kişiler oyunlar sayesinde tanışarak sosyal çevrelerini büyütebilir ve birlikte iş yapabilir (Ocak, 2013). Bazı dijital oyunlar başka kişilerle iletişim kurma ve farklı yükümlülükleri yerine getirme gibi görevler olarak sosyalleşmesine fırsat sağlamaktadır (Gür, 2018). Bu oyunların oluşturduğu rekabet ortamı, başarı ve kazanma içgüdüleri ile birlikte çocuğu stratejiler tasarlamaya yönlendirir. Bu da çocuğun güveninin artmasına yardımcı olmaktadır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007). Oei ve Patterson (2014)'nın yaptığı çalışmada yapboz oyunu oynama, oyuncuların yürütme işlevini geliştirmektedir. Dijital oyunların dil kazanımı yönünden de fayda sağlayabileceği düşünülmektedir. Çoğu dijital oyunun dili İngilizce'dir. Böylelikle

oyuncuların kelime sayılarında artmaya ve uluslararası kullanıcılarla iletişim kurarak yabancı dil becerisinin edinimine, daha özgüvenli olarak yabancı dilde iletişim kurabilmesine katkı sağlayabilir (Binark ve Sütçü, 2008; Ceylaner ve Yanpar Yelken, 2017). Dijital oyun sayesinde gerçek hayatta uygulanması tehlikeli olan direksiyon eğitimi, askeri alandaki eğitimler vb. sanal ortamda simülasyonlar aracılığıyla güvenle yapılmasını sağlamaktadır (Ocak, 2013; Çetin, 2013).

Dijital oyunların katkılarıyla yapılan araştırmalara bakıldığında; Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi bilim insanları, dijital oyunların çocuk, ergen ve yetişkinlerde dikkatin yoğunlaştırılmasında katkı sunabileceği sonucuna ulaşmıştır. Mesela hiperaktivite sorunu yaşayan çocuklar bir etkinliğe dikkatini toplamada sorunla karşılaşırken, dijital oyunun merak uyandırma sebebiyle uzun vakitte dikkatini toplama süresini azaltmaktadır (Çakır, 2013). En önemlisi de hiperaktif çocukların ve stresli erişkinlerin sakinleşmesini sağlar ve gergin anlarda soğukkanlı kalma becerisi kazandırabilir (Tarhan ve Nurmedov, 2011).

Dijital oyunların diğer yararlı etkisi de eğitim içeriklerinde ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunlar çocukların dikkatini yoğunlaştırmasını öğrenme için güdülenme sağlamasında ve soyut konuları somutlaştırmasından kaynaklı olarak öğrenmede bir araç olarak kullanılabilir (İnal ve Çağıltay, 2005). Başka bir araştırmada Gunawardhana ve Palaniappan (2015) bu oyunların çeşitli biçimlerde yapboz, bulmaca ve farklı yöntemlerle sorun çözmeye katkı sağladığı, bu sebeple çoğunlukla kuvvetli bir öğrenim yöntemi olduğunu belirtmişlerdir. Bu açıdan, Türkiye’de 2005-2006 eğitim-öğretim senesinde ilköğretim programındaki farklılıklarla beraber dijital oyunların eğitimde önemi artmış ve öğretme-öğrenme amacıyla kullanım oranı artış göstermiştir (Kaytanlı, 2011). Sonuç itibarıyla dijital oyunların ebeveynlerin kontrolü çerçevesinde bilinçli bir şekilde kullanımı, bireylere farklı gelişim alanlarında katkı sağladığı söylenebilir.

Dijital Oyunların Dezavantajları:

Dijital oyunların, denetimli ve farkında olarak kullanılması gelişimi sağlayan özellikleri yan sıra çok uzun süre kullanılması ile çocuklarda psikomotor ve duygusal problemler ortaya çıkarmaktadır (Horzum, Ayas ve Çakırbalta, 2008). Bu kısımda ailelere büyük rol düşmekte ve çocukların gelişim seviyelerine ve yaşına

uygun oyunları tercih etmelidirler. Dijital oyun, şiddet, obezite, iskelet ve kan akışı bozuklukları, uyku sorunları, gerçek hayattan uzaklaşma, göz kuruluğu, dikkat eksikliği ve akademik başarıda azalma, yorgunluk ve uyku hali, şiddet yönelimi, zaman ve yer algısında bozulma, kişilerarası ilişkilerde bozulma gibi birçok probleme sebep olabilmektedir (Gentile, Swing, Lim ve Khoo, 2012; Karademir-Coşkun ve Filiz, 2019; AMATEM 2008; Chiu, Lee ve Huang, 2004; Özdemir, 2015; Wan ve Chiou, 2006). Çok fazla dijital oyun kullanan çocuklar sosyal etkinliklere çok az süre devam etmekte ve süre geçtikçe sosyal alanlardan uzaklaşmaktadır. Böylelikle günlük hayattaki işlerini aksatmaya, sosyal ilişkilerdeki problemlere, birbirleriyle konuşma ve devam ettirme problemlerine, tek kalmaya, toplumdan uzaklaşmaya yönelik duyarsızlaşmaya sebep olabilmektedir (Sağlık Bakanlığı, 2018).

Dijital oyunların dezavantajlarına yönelik en çok ilgi çeken şiddet yönelimli oyunların olduğu araştırmalarda saptanmıştır. Dijital oyunların şiddet eğilimi ile ilgili ilk araştırmalar 1976 yılında başlamış, 1980'li senesinden beri dijital oyunlar üzerine araştırılan çalışmalarda önemli bir yükseliş yaşanmış, 2000 yılında teknolojiye görsel ve işitsel gelişmeler nedeniyle çocukları daha fazla içine almıştır (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Özellikle dijital oyunu oynayan çocuklarda akranları ile iletişim azaldığına, şiddet içeren oyunların şiddet eğilimini ve agresyon düzeylerini arttırdığı, çocukları şiddete karşı duyarsızlaştırdığı önem arz etmektedir (Akçayır, 2013; Brown ve Bobkowski, 2011; Pembecioğlu, 2005; Lemmens vd., 2011).

Dijital oyunların dezavantajlarına bakıldığında, yorgunluk ve uyku hali, özbakım becerilerinin azalması, şiddet yönelimi, zaman ve yer algısında bozulma, gerçek hayattan uzaklaşma, kişilerarası ilişkilerde bozulma, bağımlılığa neden olması bunların önemli bir kısmını oluşturmaktadır (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Özdemir, 2015; Wan ve Chiou, 2006; Horzum, 2011). Dijital oyunların dünyası bildiğimiz fiziksel dünyadan zaman ve mekan algısı farklı olabilir. Bu durum da çocukların gerçekliği algılamalarında bozulmaya ve anlamlandıramamaya sebep olabilmektedir (Ögel, 2012; Sağlık Bakanlığı, 2018). Çok fazla dijital oyun kullanan çocuklar sosyal etkinliklere daha kısa süre devam etmekte ve süre geçtikçe toplumdan uzaklaşmaktadır. Böylelikle günlük hayattaki işlerini aksatmaya, sosyal ilişkilerdeki problemlere, birbirleriyle konuşma ve devam ettirme problemlerine,

tek kalmaya, toplumdan uzaklaşmaya yönelik duyarsızlaşmaya sebep olabilmektedir (Sağlık Bakanlığı, 2018).

Dijital oyunlar ilgi görmeyen ve sağlıklı bir ortamda bulunmayan çocuklar için bir kaçış aracı olarak kullanılabilir. Bu çocuklar dijital oyunların negatif sonuçlarına en fazla karşı karşıya kalan kısmı oluşturmaktadır (Kelleci, 2008). Dijital oyunların çocukların gelişimlerini tetiklediği konusunda daha fazla geniş çaplı araştırmalar yapılana kadar, okul öncesi dönem çocuklarının ekran süreleri hususunda tedbirli davranılması gerekir. Özetle çalışma verileri incelendiğinde dijital oyunların gözetim altında kullanımlarında faydalı olduğu ancak bilinçsiz kullanımı çocukların gelişimlerini derinden etkilediği görülmektedir. Bu süreçte ebeveynlere büyük görev düşmektedir (Budak, 2020).

2.3.1 Dijital Oyunların Çocuk Gelişimi Üzerindeki Etkileri

Dijital oyunlar konusunda yapılan araştırmalara bakıldığında oyunları çocukların 1 yaşında oynamaya başladıkları tespit edilmiştir. Dijital oyunların çağımızdaki son ilerlemesi ile çocuklar için görsel imgelerin gerçekçiliği ve başka bireylerle iletişim kurabilmelerine olanak sağlamaktadır. Konca'nın (2019) okul öncesi çocuklarla yaptığı araştırmada, çocukların donanımlı teknolojik ortamda yaşamlarını sürdürdükleri, bilgi ve iletişim teknolojilerini içinde barındıran birçok yeteneği sahip oldukları saptanmıştır. Yapılan başka araştırmalarda dijital oyunlar çocukların bilgiyi analiz etme kapasitelerini, erken okur-yazarlık yeteneklerinin açığa çıkmasını önemli düzeyde negatif yönde etkilediği görülmektedir.

Yapılan çalışmada, 4-11 yaş aralığındaki çocukların %37'sinin aktif dijital oyun oynama düzeylerinin alt seviyede görüldüğü, %65'inin ekrana bakma zamanının üst seviyede görüldüğü ve %26'sında ise bu iki eylemin beraber görüldüğü bulunmuştur (Anderson ve Whitaker, 2010). Farklı bir çalışmada, 6-11 yaş aralığındaki her 10 çocuktan sadece 4'nün günlük fiziksel faaliyetler ve teknolojik araç oynama zamanının araştırmalarda açıklanan zamanla örtüştüğü tespit edilmiştir (Fakhouri, Hughes, Brody, Kit ve Ogden, 2013).

2.4 Bağımlılık nedir?

TDK bağımlılığı, “Bağımlı olma durumu, tabiiyet: başka bir şeye koşullanma, ona bağlı olma durumu” olarak tanımlamaktadır (TDK, 2022). Bağımlılık; şahsın kullandığı bir madde, alkol, nesne veya yaptığı bir davranış üzerinde kontrolünü yitirmesidir. Kullanılan madde beyni etkileyerek kişi üzerinde olumsuz süreçleri olmasına rağmen yine de bu maddeyi kullanmayı bırakmamaktadır ve kullanmaya devam etmektedir (Uğurlu vd., 2012). Bağımlılık kavramına yönelik tanımlara bakıldığında ortak kısım; bağımlılığın bir “ilişki türü” olarak ifade edilmesidir. Bağımlılık “bir maddenin hedefi dışında kullanılması ve o maddenin etkisinin aynısını elde etmek için dozu giderek arttırması, bireyin hayatında problemlere sebep olmasına rağmen kullanmayı bırakamaması ve madde kullanımı düşürüldüğünde ya da kullanılmadığında yoksunluk belirtilerinin görülmesi” biçiminde açıklanmaktadır (Uğurlu, Şengül ve Şengül, 2012).

Bağımlılık kavramı denince ilk akla madde bağımlılığı gelmektedir ve madde bağımlılığı kimyasal bir bağımlılıktır. Bağımlılıklar ikiye ayrılmaktadır; bunlar kimyasal bağımlılıklar ve eylemsel (davranışsal) bağımlılıklardır (Yeşilay, 2017). Kimyasal bağımlılık kavramı eski zamanlarda da ifade edilmesine rağmen davranışsal bağımlılıklar diğer bağımlılığa göre daha yeni ortaya çıkan bir kavramdır (Bektaş, 2018). Alkol bağımlılığı, sigara bağımlılığı, uyuşturucu bağımlılığı gibi bağımlılıklar kimyasal bağımlılıkları oluşturmaktadır. Yeterince geniş bir alanı olan davranışsal bağımlılıklar, bir maddeye dayandırılmayan belirli bir davranışla çok uğraşılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Davranışsal bağımlılıklara örnek olarak internet, dijital oyun, kumar ve alışveriş bağımlılığı gibi bağımlılıklar gösterilebilmektedir (Young, 2009). Bağımlı olunan davranışın bırakılmaması ya da kontrol edilememesi, tüm olumsuzluklara rağmen davranışı göstermeye devam edilmesi bireyin psikolojik, duygusal ve sosyal işleyişine zarar vermektedir (Çakıcı, 2018; Gentile, 2009; Karabulut, 2019). Sonuç olarak bağımlılık yalnızca alkol, uyuşturucu gibi kimyasal maddelere yönelik değil onların yanı sıra davranışsal bağımlılıklar da bulunmaktadır.

2.4.1 Bağımlılık Belirtileri

Bağımlılığın çok farklı sebepleri vardır fakat bu sebeplerden herhangi biri bağımlılığın sebebini tek bir şekilde ortaya koyamamaktadır. Kişinin bağımlı

olmasında birden fazla faktör yer almaktadır. Bu faktörlerden belirgin olanları; bireyin ruhsal özellikleri, çevresel faktörler, maddeye yakınlık, aile tutumu, toplumsal hayat ve kültürel özelliklerdir (AMATEM, 2021). Kuşkusuz ki birey bağımlılık seviyesine hemen gelmemektedir. Süreç içerisinde yavaş yavaş yapılan eylemlerle oluşmaktadır (Dinç, 2017).

Amerikan Psikiyatri Derneğinden elde edilen bilgilere göre bireylerin kimyasal veya davranışsal bağımlılıklar oluşturmada olumlu düşünme, daha güzel başarı gösterme isteği etkili olmaktadır. Kimyasal bağımlılıklar genellikle bireyin kendi arzusuyla maddeyi kullanmaya karar vermesiyle başlamaktadır. Birey bağımlı olma düşüncesiyle yola çıkmaz; fakat maddeyi sürekli bir şekilde kullandıkça madde kullanımı üzerindeki kontrolünü zamanla kaybetmektedir. Günlük yaşamında yerine getirmesi gereken davranışları yerine getiremediğini anlamasına rağmen birey kendini madde kullanmaktan geri çekememektedir. Bu nedenle madde kullanımı, istekli kullanımdan zorunlu kullanım haline dönüşmektedir (APA, 2013, s. 795).

Bağımlılık bireyin kendi arzusuyla başlamasına rağmen süreç içerisinde bireyin kontrolünü kaybetmeye başlayarak iradesi dışında eylemler oluşturmaya başladığı gözlenmiştir. Başka bir deyişle bağımlılık süregendir. Bir bireyin bağımlı olup olmadığını fark etmemizi sağlayan durumlar vardır. Bu durumlar; bireyin kullandığı madde miktarının veya eyleme harcanan sürede artış yaşanması, ilerleyen süreçlerde öfke patlaması, yoksunluk belirtilerinin oluşması ancak bireyin maddeyi almayı veya fiili gerçekleştirmeyi kesmemesi, kişinin yükümlülüklerini yerine getirememesidir. Bağımlılığın insan yaşamına değişik etkileri de olabilmektedir: Vücut ağırlığındaki düşüş, eylemsizlik hali nedeni ile oluşan sağlık problemleri, gerçekle hayal dünyası arasındaki farkı anlayamaması, aile ve iş hayatındaki görev ve yükümlülükleri yerine getirememesine neden olmaktadır (Çakıcı, 2018). Bundan dolayı bahsedilen belirtilere bakılması bağımlılığın engellenmesi için dikkat edilmesi gereken önemli noktalardır.

Bağımlılık aşamasındaki bir insanın fikirlerini net bir açıdan yansıtan ve bırakmaya çalışmasıyla birlikte yine aynı döngüye girdiğini ifade eden bağımlılık döngüsü Şekil 2.2 de gösterilmiştir.



Şekil 2.2: Bağımlılık Döngüsü. “<https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>” adresinden alınmıştır.

2.4.2 Dijital Oyun Bağımlılığı

Hayatımızda her yaşta ilgi gören dijital oyunlar kontrollü ve doğru şekilde kullanıldıklarında olumlu sonuçlar doğurmaktadır. Ancak dijital oyunların kullanım süresi kısıtlanamadığında ve günün büyük bir bölümünü aldığı kısımda dijital oyun bağımlılığını doğurmaktadır (Çakır 2013, Yalçın Irmak ve Erdoğan 2016). Davranışsal bağımlılıklar; dijital oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı gibi teknoloji bağımlılıkları olarak adlandırılmaktadır. Küçükten büyüğe bütün çocukların bireysel cep telefonu bulunmakta ve bu da çocukları dijital oyuna sürüklemektedir. Bunun yanı sıra okul öncesi yaşta olan çocuklara dahi aileler bilgisayar ve cep telefonları üzerinden oyunlar oynamalarına izin vermektedir (Köksal, 2015, 27). Dijital oyun bağımlılık eğilimine ebeveynin veya çocuğa bakım verenin neden olduğu belirtilmiştir. (Akt. Toran vd., 2016).

Dijital oyun bağımlılığını tanımlamak için birçok girişimde bulunulmuştur: internet oyun bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, video oyun bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı ve sorunlu internet kullanımı bunlardan sadece bir kaçıdır. Kavramların teknolojiyle ve teknolojik aletlerle ilişkili olması birbirlerinin ortak özelliğidir. Bu araştırmada dijital oyun bağımlılığı kavramı kullanılmıştır.

Dünya Sağlık Örgütü’nün Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması El Kitabı’nın 11. Baskısında ‘ruhsal sağlık problemi’ alanında ele alınmış ve 6C51 koduyla “Oyun Oynama Bozukluğu” olarak yer verilmiştir. Bozukluk, kişinin oyun oynama üzerindeki kontrolünü yitirmesi, dijital oyunun kişilerin farklı ilgi

alanlarının ve günlük yaşam becerilerini geride bırakması ve olumsuz çıktılarına rağmen oyun oynamayı bırakamaması biçiminde açıklanmıştır (Dünya Sağlık Örgütü, 2019 Nisan). Dijital oyun bağımlılığıyla ilgili henüz kesin bir açıklama yapılamamakla birlikte, davranış bağımlılığı olarak kabul edilmiş ve teknolojik aletlerin uzun vadeli kontrolsüz kullanımıyla zarar verici bir kavram olarak tanımlanmıştır (Thalemann, 2010).

Amerikan Psikiyatri Derneği tarafından, Zihinsel Bozuklukların Teşhis ve İstatistik El Kitabı'nda (DSM-5) dijital oyun oynama bozukluğunun belirtilerinin tespiti için dokuz tane tanılama kriteri belirlenmiştir. Kişinin başkalarıyla oyunlara girmek için interneti devamlı ve aralıksız kullanması 12 aylık bir süreç içinde beş veya daha fazla belirti göstermesi sorunlara zemin hazırlamaktadır (APA, 2013, s. 795):

Bu belirtiler:

1. İnternet oyunları ile aşırı vakit geçirme
2. Oyun oynamaya son verildiğinde yoksunluk belirtileri.
3. Tolerans. (Bilgisayar oyunlarına katılarak vakit geçirmeye isteğinin giderek yükselmesi.)
4. Bilgisayar oyunlarına katılımı denetlemeye yönelik girişimlerin yetersiz olunması.
5. Bilgisayar oyunları dışında ve bunun bir çıktısı olarak geçmişte yer alan hobilere ve eğlencelere isteğin azalması.
6. Psikolojik sorunların bilinmesine rağmen oyun oynamayı bırakamama.
7. Bilgisayardaki oyun süresi ile ilgili olarak aile fertlerini, psikologları ya da diğer kişileri yanıltmak
8. Olumsuz bir duygu durumundan uzaklaşmak veya dinlenmek için bilgisayar oyunlarını tercih etmek.

9. Bilgisayar oyunlarına katılma nedeniyle önemli işlerini, derslerini erteleyerek zor duruma düşmek (Bass, 2015; Groves, Gentile, Tapscott ve Lynch, 2015; Lemos vd., 2014).

Teknoloji bağımlılığının süreç içerisinde gerçekleşmeye başladığını veya gerçekleşmek üzere olduğunu aşağıdaki belirtilen davranış ve tutumlardan fark edebiliriz:

- Teknoloji başında geçen sürenin artış göstermesi
- Teknolojiden ayrı kalınan süreçlerde huzursuzluk ve sinirlenme gibi yoksunluk belirtilerinin görülmeye başlanması
- Psikolojik ve vücutta bir problem görülmesine karşın teknoloji kullanımına ara verilmemesi
- Teknoloji kullanırken harcanan sürenin kontrolünün kaybedilmesi
- Ayarlanılan zamandan daha fazla teknoloji kullanımına devam edilmesi
- Teknolojinin, bireyin günlük yaşamda yerine getirmesi gereken eylemlerinin önüne geçmesi

Dijital oyun bağımlılığı alanında ülkemizde araştırma yapan bir başka kuruluş olarak Yeşilay da bulunmaktadır. Yeşilay (2018), dijital oyun bağımlılığı kavramını dah farklı açıdan inceleyerek teknoloji bağımlılığı ifadesini kullanmaktadır. Yeşilay'a göre teknoloji bağımlılığı, kişinin teknolojiyi kullanırken sınırlandırmadan, uzun süre ve dikkat etmeden kullanması, diğer bağımlılık türleri gibi nesneye ulaşamadığında yoksunluk hissi yaşaması olarak açıklamaktadır. Yeşilay Türkiye Bağımlılık Mücadele Eğitimi'ne bakarak dijital oyun bağımlılığı belirtileri şu maddeler ışığında ifade edilmektedir (Doğruluk, 2017, 54):

- Giderek oyun başında daha fazla zaman geçirdikleri için fiziksel problemler ortaya çıkar.
- Dijital oyunda kazandıklarını gerçek yaşamdaki kazandıkları ile kıyaslarlar ve gerçek yaşamdaki kazandıklarından daha çok önemsemektedirler.

- Aileleri ya da arkadaşları ile sorunlar olabilmektedir.
- Bağımlı kişiler dijital oyundan ayrı kaldıkça psikolojik olarak kendilerini kötü hisseder ve tartışmalar yaşamaya başlarlar.

Sağlık Bakanlığının Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporuna (2018) göre dijital oyun bağımlılığının ailevi, bireysel ve çevresel olmak üzere birçok farklı sebebi olabilir. Bireyin günlük hayattaki problemleri, sosyalleşme ihtiyacı, gruba dahil olma fikrini sanal ortamda gerçekleştirilmek istenmesi, aile içinde bağımlılık konusunda doğru olmayan rol modellerin olması, oyunların kişileri etkileyecek şekilde tasarlanması, oyun içi sosyalleşme imkanlarının tanınması gibi durumlar dijital oyun bağımlılığının nedenleri arasında gösterilmiştir. Alanyazındaki çalışmalarda dijital oyun bağımlılığının; annenin dijital oyun oynama durumuna rol model olması gibi kavramlarla ilişkili olduğu saptanmıştır.

Ülkemizde 2017 yılında “Bağımlılık ile Mücadele Yüksek Kurulu” oluşturulmuştur. Madde, alkol, kumar ve teknoloji bağımlılığıyla mücadeleye yönelik eylem planı hazırlanmış ve buna ek olarak Davranışsal Bağımlılıklar Strateji Belgesi ve Eylem Planı 2019-2023 oluşturulmuştur (Sağlık Bakanlığı, 2018). Eylem planı ve strateji belgesinin temel nedeni “Toplumu teknoloji, internet ve kumar alanlarında davranışsal bağımlılık gelişmesinden korumak” olarak kararlaştırılmıştır.

İlgili eylem planında belirlenen temel amacın gerçekleştirilebilmesi için;

- Bilişim teknolojilerinin ve sosyal platformların bilinçli ve aktif kullanılmasında özellikle çocuklar ve yetişkinler olmak üzere herkesi bilinçlendirmek,
- Bilişim teknolojilerinin çok ve uygun olmayan şekillerde kullanımının engellenmesi, dijital oyun, kumar ve uyuşturucu bağımlılığını engellemeye yönelik planlamaların yapılması,
- Davranışsal bağımlılık yaşayan kişilerin danışmanlık, tedavi ve topluma geri kazandırılmasının sağlanarak artırılması,

- Çalışmaların ve hizmetlerin yürütülmesinde kurumlar arası iş birliğinin arttırılması sağlanacaktır kararı alınmıştır. (Sağlık Bakanlığı, 2018, s.9).

Alınan kararlar ülkemizde dijital oyun bağımlılığını da bünyesinde barındıran davranışsal bağımlılıklarla mücadele konusunda önemli bir nokta oluşturmaktadır.

Akçay vd. (2012) okul öncesi dönemdeki çocuklarla yapılan araştırmada; ebeveynlerin % 78.1'inin çocuklarını dijital oyun oynaması, % 61'inin ise şiddet içeren dijital oyun hususunda kaygılı oldukları, çocuklarının oyunlarına kısıtlama koyulduğu görülmektedir. Bu kısıtlamalar eskiden bağımlılık süreçlerinde kullanılıyorken günümüzde teknolojinin gelişmesi ile birlikte Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) araçlarından ve sunduğu uygulamalardan sadece dijital oyun oynamak için kullanılmadığından dolayı çocukları bu noktada engellemek ve soyutlamak mümkün olmamaktadır. Bundan dolayı çocukları engellemek yerine BİT araçlarına karşı farkındalık kazandırılması gerekmektedir (Çukurluöz, 2016). Bu noktada yine ebeveynlere büyük sorumluluk düşmekte ve çocuklarının gelişim seviyelerine ve yaşına yönelik uygun oyunları bulmalıdırlar.

2.5 Aile Kavramı

Aile; kişinin doğduğu, ilk sosyal tecrübeleri kazandığı, anne-baba ve çocuklardan oluşan, duygusal yollarla birbirine bağlanan, birbirlerine karşı sorumluluklarının olduğu kurumdur. (Hetherington, Parke, Guavin ve Locke, 2006). Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte aile üyeleride teknolojiyi ve dijital oyunları aktif bir şekilde kullanmaktadır. Bundan dolayı çocuklar küçük yaşlardan itibaren teknolojik ortamla iç içe bulunmaktadır. Erken çocukluk dönemindeki çocuklar taklit ederek ve model alarak öğrendikleri için çevrelerindeki yetişkinleri gözlemleyerek kendilerine örnek almaktadırlar. Çocuklar ebeveynlerinin kendilerine gösterdiği çizgi film, video, reklam görselleri izleme gibi teknoloji ile etkileşimde bulunmaktadır (Saçan, Metin ve Millici, 2016). Teknolojinin çocukların yaşamında ne kadar süre yer verileceğinin ayarlanması aynı zamanda dijital okuryazarlığın kazandırılmasında ailelere birçok görev düşmektedir.

Aile ilişkileri, dijital oyun bağımlılığını önleyebildiği gibi problemlerin nedeninde olabilmektedir (Çalışkan ve Özbay, 2015). Bu noktada ebeveynlere büyük görevler düşerek doğru bir tavır sergilemeleri gerekmektedir. Birçok ebeveyn

teknoloji hakkında fikir sahibi değildirler ve dijital okuryazarlık konusunda eksiklikleri bulunmaktadır. Bu durumdan kaynaklı olarak çocukları üzerinde baskıcı bir tutum sergileyerek teknolojik cihazlardan çocuklarını uzaklaştırmak istemektedirler. Bu alanda yapılan araştırmalar göstermektedir ki; demokratik aile tutumunu benimseyen ebeveynlerin çocuklarındaki dijital oyun bağımlılık eğilimi, aşırı ihmalkâr ya da aşırı tutucu ebeveynlerin çocuklarına göre düşük seviyede çıkmıştır (Ayas ve Horzum, 2013). Bu noktada da ebeveynlerin çocukları üzerindeki tutumları önem arz etmektedir. Bu konuda aile eğitimleri önemli bir destek olmaktadır. Aile eğitimi, ebeveynlerin çocuklarını bilmeleri, tanımaları ve iletişim içinde olmaları, öğretim maliyetlerini düşürülmesi ve hizmet verilemeyen çocuklara ulaşımın sağlanmasında önemlidir (Cavkaytar, 1998). Ayrıca, aile eğitimi anne-babaların çocuklarının gelişimine katkı sağlamak amacıyla zarar görmüş çocuklara ve ailelerine önemli faydaları olmaktadır (Tavil, 2005; Varol, 2005). Aileler ve çocuklar gereksinimlerine uygunluk gösteren, bu konu ve kaynağa erişemediğinde çocuklarının öğrenim yaşamlarına katkı sağlayamamaktadır. Bu negatif durumun engellenmesi amacıyla ebeveynlere bilgi ve kaynağa yönelik aile eğitim programları geliştirilip uygulanmakta ve ihtiyaçları giderilebilmektedir (Tavil ve Karasu, 2013).

2.5.1 Ebeveyn Rehberliği

Ebeveyn, çocuğun ilk bakışta biyolojik olarak yetiştirenler olsa da aynı zamanda çocukların tüm gelişimlerini -zihinsel, duygusal, motor, sosyal açıdan- destekleyen kişiler olarak tanımlanabilir. Bu tanıma dayanarak baktığımızda çocuklar, yaşamları boyunca bir çok durumla karşılaşılıyor ve bu da beraberinde ebeveynlere farklı sorumluluklar yüklemektedir. Bu gelişen ve sürekli de değişen çağda teknolojinin de değişmesi kaçınılmaz bir hal almaktadır. Dolayısıyla çocuklar çevreye uyum sağlamaya çalışırken henüz dijital çağa uyum sağlamada da deneyimli değildirler. Çocuklar karşılaştıkları problem ve karmaşık bilgileri dijital çağa nasıl entegre edip doğru kullanacağı konusunda bocalamaktadır. Bu bocalama ebeveynlere, çocukların dijital çağa uygun olarak yetiştirme sorumluluğu yüklemektedir.

Ebeveynler, çocuklarını çeşitli tehlikelerden korumak adına birtakım çevresel önlemler alıp denetlerler. Ancak çoğu ailenin gözden kaçırdığı bir tehlike var ki o

da çocuklar için dış dünya kadar hatta bazen dış dünyanın tehlikelerinden daha büyük tehlikeler taşıyan dijital teknoloji dünyası bulunmaktadır. Bu konuda ebeveynler, çocuklara gerekli denetleme ve rehberlik sağlamaları gerektiğinin farkında değildir. Halbuki çocukların en az dış dünyadan korunduğu kadar dijital medyanın da tehlikelerinden ebeveynleri tarafından korunmaya ihtiyacı vardır. (Canbek ve Sağıroğlu, 2007; Sayan, 2016). Bu noktada anlatılan roller ebeveyn rehberlik stratejileri kavramını temsil etmektedir.

Dijital medyada ebeveynlerin çocuklara iyi bir rehber olabilmeleri ve çocukların teknolojiyi doğru kullanabilmeleri için ön koşul olarak bu konuda ebeveynlerin yeteri donanıma sahip olmaları gerekliliğini doğurmaktadır. Bundan dolayı “dijital ebeveynlik” kavramı önem arz etmektedir (Yay, 2019). Dijital ebeveyn; günümüzün dijital yaşamını gelişim ve değişiminin farkında ve de gerekliliğini benimseyen, başlangıç seviyede de olsa teknolojik aletlerin kullanımını az çok bilen, dijital kaynaklardaki fırsatları ve tehlikeleri görebilen, çocuğunu bu tehlikelere karşı bilinçlendirebilen ve koruyan, dijital araçları en doğru şekilde kullanarak faydanabilme konusunda çocuğa örnek olan ebeveyni ifade etmektedir (Kabakçı-Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013; Yay, 2019).

Bu sorumluluğa sahip ebeveyn modelleri beş temel başlıkta incelenmektedir. Bunlar; dijital okuryazarlık, farkındalık, kontrol, etik ve yenilikçilik.

- Dijital okuryazarlık; başlangıç seviyesinde teknoloji ve dijital oyun kullanım yeteneklerinde bilgi sahibi olması şeklinde açıklanmaktadır.
- Farkındalık; sosyal ve teknolojik içeriklerin yaralı ve zararlı etkilerini ve gerekli ya da gereksiz yönlerini bulabilmesi ve çocuğun kullandığı dijital araçları kontrol etmesi olarak açıklanmaktadır.
- Kontrol; dijital araçlarda ve internet ortamındaki eylemlerini takip etmek ve onu tehlikelerden koruyarak, risk barındıran içeriklere ulaşmasını engellemektir.
- Etik; dijital teknolojilerde ve internette karşılaşılan bilginin güvenilirliğine ve bireylerin haklarına karşı incelemeyi ve soruşturmayı gerektirmektedir.

- Yenilikçilik; dijital teknoloji ve cihazlardaki gelişmeleri takip etmek, yenilikleri kabul etmek ve öğrenmeye çalışmak girmektedir (Kabakçı-Yurdakul vd., 2013; Yay, 2019).

Alanda yapılan yapılan çalışmalara bakıldığında ebeveynlerin rehberlik stratejileri üç başlık şeklinde incelenmektedir. (Livingstone ve Helsper, 2008; Nikken ve Schols, 2015). Bunlar;

- Aktif rehberlik; ebeveynlerin çocukla dijital oyun içeriğine bakarak incelemesi, konuşması ve tartışması aktif rehberlik olarak isimlendirilmektedir.
- Kısıtlayıcı rehberlik; ebeveyn çocuğun dijital oyunda geçirilen vaktini kısıtlaması, kullanım ortamı ve içeriğe yönelik kurallar koyması olarak ifade edilir.
- Birlikte kullanım; çocuk dijital oyunu oynarken ebeveynin çocuğun yanında bulunduğu ancak oyun ve etkileri hakkında konuşmadan orada durmayı, birlikte bakmayı temsil etmektedir (Clark, 2011).

Bu stratejiler içerisinde aktif rehberlik stratejisi, en faydalı strateji olarak karşımıza çıkmaktadır (Nikken ve Jansz, 2013).

Okul öncesi dönemde çocuğun davranışlarının temellerinin atıldığı, gelişim hızının yüksek olduğu önemli bir dönemdir (Trawick Smith, 2014). Çocuklar diğer yaşlarda da ebeveyn desteğine ihtiyaç çok fazla ihtiyaç duyarken özellikle kritik bir dönemde olan 5-6 yaş çocuğu bazı durumlarda tercih etmede hala ebeveynlerin rehberliklerine ihtiyaç duymaktadır (Gündüz Kalan, 2010). Bundan dolayı ebeveynlerin, çocuklara yol göstermesi önem arz etmektedir.

2.6 Aile Eğitimi Kavramı

Aile eğitimi, aileyi oluşturan kişilerin çocuk hakkındaki becerilerinin geliştirilmesinde, gelişimde beklenmeyen bir gerilik olması ya da özel eğitim gerektiren, okul döneminde veya küçük yaş grubundaki çocukların tespit edilerek bu olumsuzlukları önleyici faaliyetler düzenlenmesi olarak açıklanır (Karoly, Kilburn ve Cannon 2005). Guralnick (2011), gelişim alanlarında yetersizlik olan

çocukların desteklendiği bu aile eğitim programlarında çocuklara ve ebeveynlere yol gösterdiği belirtilmektedir. Aile eğitim programları, Amerika Birleşik Devletlerinde 1930'larda, ilk zamanlarda çocuklara yararlı ve geniş bir bilgi sunması açısından daha sonraki yıllarda çocuğun gelişimine etkisine inanan profesyonellerin, çocukların gelişim alanlarına yönelik olarak erken çocuklukta başlatılan programların devamı niteliğindedir (Deniz, 2009). Aile eğitim programları, gelişimsel gerilikleri olan ya da tehdit altında olan 0-8 yaş aralığında olan çocukların gelişim alanlarını ve öğrenmesini desteklemekte, psikomotor, bilişsel alanlarını etkilerini en aza düşürmeyi veya bu sınırlamaları engellemeyi hedef almaktadır.

2.7 İlgili Araştırmalar

2.7.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Akkoyunlu ve Tuğrul (2002), okul öncesi çocukların evlerindeki teknolojik cihazların dijital teknoloji okuryazarlığı becerilerine etkisini araştırmayı amaçlamaktadır. Katılım gösteren çocukların yarısından çoğunun (%54) bilgisayar okuryazarlık seviyesi 'yüksek' seviyede bulunduğu tespit edilmiştir. Çocuklar evdeki teknolojik cihazları biri yardımıyla ya da yalnız başına kullanmakta ve çocukların evlerinde bulunan teknolojiyle etkileşimlerinin dijital teknoloji okuryazarlığı seviyelerini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Akçay ve Özcebe (2012), okul öncesi kuruma devam eden ebeveynlerin ve çocukların dijital oyun oynama durumlarını incelemeyi amaçlayan çalışmanın sonucunda, dijital oyunu oynama tercihleri ile anne ve babalarının dijital oyunu oynama tercihleri, çocukların yaş grubu ve cinsiyetleri arasındaki olumlu bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Madran- Demirtaş ve Ferligül-Çakılcı (2014), 205 kişi üzerinde uyguladığı çalışmasında birden fazla oyunculu olan ve bunu çevrimiçi dijital oyun olarak oynayan kişilerde ortaya çıkan dijital oyun bağımlılığını ve saldırganlığını incelemiştir. Bu inceleme sonucunda birden fazla oyunculu ve de çevrimiçi oyun oynayan bireylerde; saldırganlık ve oyun bağımlılığı seviyeleri azımsanmayacak oranda bir bağlantı olduğunu tespit etmiştir.

Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut (2016) çalışmalarında; çocukların dijital oyunları kullanımına yönelik 5 yaş çocuğa sahip annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Dijital oyunları daha fazla tablet, cep telefonu gibi dijital cihazlar üzerinden oynadıklarını, çocukların ilgi alanları, annelerin kendi işleri ile ilgilendiği, araçlara ulaşımın kolaylaşması gibi nedenler çocukları dijital oyuna itmektir. Araştırmanın başka bir sonucu olarak; annelerin dijital oyuna ilişkin bilinçlilik seviyelerinin düşük olması ve dijital oyunların çocuklarının gelişimlerine katkısı olmadığını ifade etmişlerdir.

Budak'ın (2017), araştırmasında çocuk gelişimi öğretmenlerinin, okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin dijital oyunlara karşı bakış açılarını incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın çalışma grubunu 24 öğretmen ve 18 anne oluşturmaktadır. Araştırma analizlerine göre; dijital oyunların teknolojik araçlar ile oynandığı, oyunlarda şiddet içerikli öğelerin bulunduğu, çocukların günlük olarak 1-3 saat dijital oyunlarla vakit harcadığı, dijital oyunlara ilişkin olumlu-olumsuz görüşlere bakıldığında en çok olumsuz görüşlerin olduğu görülmüştür.

Aral ve Doğan-Keskin (2018)'in araştırmasında ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş dönemindeki çocukların teknolojik cihaz kullanımlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada toplam 281 ebeveyn çalışma grubunu oluşturmuştur. Araştırma sonucu incelendiğinde; ebeveyn görüşlerine göre 0-6 yaş arasındaki çocuklarının %44,8'i cep telefonu, %43,1'i tablet, %21'i bilgisayarı tercih ettikleri ve %70,2'si televizyon izlediği tespit edilmiştir. Çocuklar ayrıca bu cihazları en çok çizgi film izleme ve dijital oyun oynamak için tercih etmektedir.

Sapsağlam (2018), okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihlerini incelemiştir. Üç, dört ve beş yaşındaki çocukların boyama faaliyetlerinde geleneksel oyunları, diğer oyun etkinliklerinde ise dijital cihazlarla oynanan oyunları daha çok oynadığı ve yaş seviyelerin artmasıyla birlikte dijital cihazlarla oynanan oyunların daha çok seçildiği görülmüştür.

Işıkoğlu-Erdoğan'ın (2019), okul öncesi dönem çocuklarının oyun tercihleri ve çocuğun yaşı, cinsiyeti ve ebeveynlerin eğitim düzeyleri arasındaki ilişkileri inceleyen çalışmasında, dijital oyun geleneksel oyun türlerine göre en az tercih edilen oyun olmuştur. Yapı inşa oyunları en çok tercih edilen oyun olmuştur.

Ebeveynlerin eğitim düzeyleri yüksedikçe çocukları için dijital oyunları daha az seçtiği saptanmıştır. Teknolojik araçlarda çok fazla zaman geçiren ebeveynler çocukları için daha fazla dijital oyun tercih etmişlerdir.

Üstündağ (2019), dört altı yaş arası çocuklar tarafından en çok tercih edilen dijital oyunları araştırmayı amaçlamaktadır. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme ile veriler toplanmıştır. Araştırmada çocukların günde en az bir dijital oyun oynadıkları, akşam saatinde oynadıkları ve dijital oyun oynamak için tablet ve cep telefonu kullandıkları belirlenmiştir. Ulaşılan bu veri ile çocukların dijital oyunları erken dönemde çok fazla oynamaya başladıklarını göstermiştir. Çocukların en çok boyama oyununu tercih ettiği belirlenmiştir.

Budak (2020)' in çalışmasının amacı, erken çocukluk eğitimi dönemine denk gelen çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleriyle birlikte ebeveynlerin bu durumda sergilediği rehberlik yöntemlerinin tespit edilmesi amacıyla geçerli ve güvenilir ölçekler geliştirmek amaçlanmıştır. Erken çocukluk eğitimi dönemine denk gelen bu çocuklarının yüksek oranda dijital oyun bağımlılık eğilimi sergilediği görülmüştür. Ebeveynlerin yöneldiği rehberlik yöntemleri gözlemlendiğinde, aktif rehberlik yöntemlerine yönelen ebeveynlerin eğitim düzeyinde de bir fark gözlemlenmiştir. Bu fark ise eğitim düzeylerinin yüksek olmasından kaynaklı olduğu belirlenmiştir. Aktif rehberlik yöntemlerini tercih eden ebeveynlerin çocuklarında bağımlılık eğilimi az düzeyde görülmüştür.

Işıkoğlu-Erdoğan (2019), araştırmanın amacı dört ülkede ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunlarına yönelik tercihlerini ve anlayışlarını incelemektir: ABD, Türkiye, Çin ve Güney Kore. Araştırmanın çalışma grubunu, dört ülkede 4-6 yaş arası çocukları anaokuluna veya anaokuluna giden 500 ebeveyn oluşturmaktadır. Araştırmanın sonucunda dijital oyun en az seçilen oyun olmuştur. Lisans ve üstü öğrenime sahip ebeveynler, lisanstan daha düşük öğrenime sahip ebeveynlere oranla dijital oyunu daha az istemişlerdir.

Işıkoğlu, Bayraktaroğlu ve Ayekin-Dülger (2021), fırsat verildiğinde çocukların dijital ve dijital olmayan oyunlardan hangisini seçtiğini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma sonucunda, çocukların geleneksel oyun ve dijital oyunu dengeli bir şekilde seçtikleri, erkek çocukların dijital oyun araçlarını kız çocuklara

göre daha çok kullandığı bulunmuştur. Kızlara göre erkeklerin dijital oyunlara daha çok ilgi duyduğu ve keşif yapma ve problem çözme gibi zihinsel özelliklerin dijital veya dijital olmayan her iki oyunda da gözlemlenmiştir.

Güzen (2021), COVID-19 döneminde; pandemi öncesi ve sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılıklara eğilimlerini ve beraberinde ebeveynlerin bu eğilimlere rehberlik yöntemleri arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır. Yapılan bu araştırma sonucunda pandemi döneminden önceki dönemle, pandemi süreci karşılaştırılmış ve; 4-6 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin pandemi sürecinde arttığı tespit edilmiştir. Yine, ebeveynlerin uyguladığı rehberlik yöntemlerini incelemek amacıyla; ebeveynlerin pandemi öncesi ve sürecinde değişikliklere bakıldığında pandemi döneminde ebeveyn rehberlik yöntemlerinde serbest ve dijitale yönlendirme yöntemlerinin arttığı görülmüştür.

Mansız ve Kolburan (2022), şiddet içerikli dijital oyunlar ile saldırganlık ve şiddet arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bu araştırma literatür taraması ve derleme şeklinde hazırlanmıştır. Çalışmada erkek çocukların kız çocuklarına göre daha fazla şiddet içerikli oyunlar oynadığı ve daha çok zaman harcadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Gölge (2022), çalışmanın amacı okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun eğilimine yatkınlıklarını ve saldırganlık yönelimlerini oyun alanlarına göre incelemektir. Dijital oyun bağımlılığı eğiliminin ölçeğine bakıldığında; minyatür oyuncakları, bebekleri seçenlerin genel dijital oyun bağımlılığı düzeyi, mevcut kahramanlar, elektronik oyuncaklar, şiddet içeren oyuncaklar ve müzikli oyuncakların dijital oyun bağımlılığı eğiliminin genel seviyesinden anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Sürekli oyun ve hayata yansıtmanın cinsiyete göre önemli ölçüde farklılık gösterdiği, erkek çocukların saldırganlık, sürekli oyun ve hayata yansıtma alt bölümlerinin kızlardan önemli ölçüde daha yüksek düzeyde olduğu bulunmuştur.

Aküzüm, Boğa ve Çelebi (2022)' nin çalışmanın amacı çocukları okul öncesi eğitime devam eden ebeveynlerin tutumları ile çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimine ilişkin görüşleri arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Ebeveynlerin eğitim

seviyesi, çocuk sayısı ve gelir durumu ebeveyn tutumları üzerinde etkili olmuştur. Yanı sıra eğitim düzeyi ve gelir durumu dijital oyun bağımlılığında etkili faktörler olmuştur.

İnce (2022), “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programının ebeveynler üzerinde olan etkililiğini incelemeyi amaçlamıştır. Eğitim öncesi ebeveynler ile yapılan görüşmelerde çocukların dijital oyun oynama yaşının genellikle “2-3 yaş” döneminde olduğu, diğer ebeveynlere göre ise bu yaşın bir buçuk yaş döneminde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Program sonrasında ebeveynlerle yapılan görüşmelerde eğitim programının katkı sağladığını belirtmişlerdir.

2.7.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Livingston ve Helsper (2008), ergenlerin ve çocukların çevrimiçi faaliyetlerine yönelik ebeveynlerin ebeveyn rehberlik stratejilerini incelemiştir. Bu araştırma 12-17 yaş aralığındaki çocukların bir çok online tehditle karşılaştığı sonucuna ulaşmıştır. Ebeveynler, filtreler veya izleme yazılımı kullanarak teknik kısıtlamalar yerine aktif ortak kullanım ve etkileşim kurallarını tercih eden bir dizi strateji uyguluyor, ancak bunlar riski azaltmada fazla etkili olmamıştır. Çevrimiçi akranlar arası etkileşimi engellemeden etkili stratejiler belirlemek gerektiği öne sürülmüştür.

Hastings, Karas, Winsler, Way, Madigan ve Tyler (2009) ‘ın yaptığı çalışmada çocukların dijital oyun oynama miktarının ve içeriğinin davranışsal ve akademik sonuçlarla ilişkisini incelemiştir. Araştırmaya katılan ailelerin neredeyse yarısı (%43) bir tür video oyunu/TV sistemine sahip ve 6-10 yaş aralığındaki çocukların hafta süresince yaklaşık 3-4 saatini dijital oyunlarla geçirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerin beşte birinden fazlası (%21,4) çocuklarının video ve bilgisayar oyunlarının derecelendirme düzeyini bilmediklerini belirtti; bu da ebeveynlerin çocuklarının oyunlarını takip etme eksikliğini göstermiştir. Erkek çocuklar kızlara oranla daha çok dijital oyun oynadıkları ve daha fazla şiddet içeren oyunlar oynadıkları görülmüştür. Araştırmanın sonucuna göre oyun oynamak için harcanan zamanın saldırganlıkla pozitif, okul yeterliliğiyle ise negatif ilişkili olduğunu ortaya çıkarmıştır.

Russoniello, O'Brien ve Parks (2009) gündelik dijital oyunlarının ruh durumunu iyileştirmede ve stresi azaltmadaki etkinliğini incelemişlerdir. Oyun sırasında bireylerin psikolojik ruh halinin iyileştiğini, kalp atış hızının değiştiğini ve fiziksel stresin azalmış olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Wu, Fowler, Lam ve diğerleri (2014), bu çalışma ebeveynlerin okul öncesi çocukların dijital teknoloji kullanımını araştırmak, çocuğun davranış problemleriyle ilişkili dijital teknoloji içeriğini belirlemek ve çocukların dijital teknoloji kullanımını kontrol etmek için ebeveynlerin benimsediği yaklaşımlar ile okul öncesi dönemdeki ilgili davranış sorunları arasındaki ilişkileri araştırmayı amaçlamıştır. Çocuklarının aşırı dijital teknoloji kullanımını önlemek için 'eğitici ağırlıklı' yaklaşımı benimseyen ebeveynlerin yüzdesi %45,5 olup, 'esas olarak birlikte kullanma' yaklaşımını benimseyen ebeveynlerin yüzdesi %22,8 ve 'çoğunlukla kısıtlayıcı' yaklaşımı kullanan ebeveynlerin yüzdesi 18,3 olduğu görülmüştür. Kısıtlayıcı ebeveynlik yaklaşımının sıklıkla öğretici veya birlikte kullanma yaklaşımıyla birlikte kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Kovess-Masfety ve arkadaşlarının (2016), çalışmalarını dijital oyunlara ayrılan zaman ile çocukların psikolojik, bilişsel ve sosyal becerisiyle olan ilişkilerini incelemeyi amaçlamışlardır. Araştırmada altı on bir yaş çocuklarının video oyunlarına ayırdığı süreyi belirlemek, video oyunlarına ayrılan vaktin artmasının akademik performansa olan etkisi ve zihinsel sağlık sorunlarıyla olan ilişkisi araştırılmıştır. Çalışmanın sonucunda video oyunu oynamanın ruh sağlığı problemlerinin artışıyla ilişkili olmadığı; bunun aksine video oyunlarına alakası olan çocukların akran ilişkileri sorunlarında daha düşük akran ilişkisi sorunu olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yüksek miktarda yani haftada 300 dakikadan fazla video oyunları oynayan çocukların akademik başarı ile olumlu bağlantısı olduğu sonucun ulaşılmıştır.

Verenika, Kervin, Rivera ve Lidbetter (2016), araştırmalarını okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun, geleneksel oyun ve yaratıcı oyunları oynadığında kendini nasıl ifade ettiğini ve görüşlerini almak amacıyla yapmıştır. Veriler okul öncesi öğretmenlerden anket ve görüşmeler yolu ile ebeveynlerden bireysel görüşmeler ve odak gurupları ile çocuklardan da gözlem yoluyla elde edilmiştir. Ayrıca çocukların görüşlerinin alınmasına önem verilmiş ve gözlemler aracılığıyla

elde edilen verilerle çocukların bakış açılarına odaklanılmıştır. Araştırmaya 3-5 yaş arası çocuklar katılmıştır ve haftalık bir saat dijital oyun guruplarına girmeleri sağlanmıştır. Çocuklara bireysel olarak seçilen Ipadlar sağlanarak kendiliğinden oyunlarla ilişki kurma fırsatı verilmiştir. Araştırmanın sonucunda çocukların oyun esnasında hem özel hem de sosyal konuşmaya yer verdikleri, çocukların başkaları ile oynadıklarında daha fazla güçlendikleri, uygulamaların çocukları motive ettikleri, çocukların oyunları sürdürmeleri, oyunları farklı olan çocukların sosyal etkileşimlerinin farklı olduğu ve birbirleri ile etkileşimlerinin olmadığı görülmüştür.

Beyens ve Beullens (2017), 2-10 yaş arası çocukların tablet kullanımı ile anne- babaların çocukların teknolojik aletlerine yardım etmesi ile anne-baba-çocuk çatışması arasındaki ilişkileri incelemek amaçlamıştır. Araştırmanın sonucunda, ebeveynlerin çok yüksek düzeyde kısıtlayıcı rehberlik stratejisini kullandığında, tableti çok fazla kullanan çocuklarıyla daha fazla çatışma ve sorun yaşadığı bulunmuştur. Fakat tableti genellikle ebeveynleriyle birlikte kullanan çocukların daha az çatışma yaşadığı görülmüştür.

Hatzigianni ve diğerleri (2018) yaptıkları araştırmalarında dijital oyun kullanımını doğal oyun ortamında bakmışlardır ve çocukların eğitiminde teknolojik araçların yararlı olacağını tespit etmiştir.

Li, Lo ve Cheng (2018) araştırmasında sıklıkla zayıf ebeveyn-çocuk etkileşimi yaşayan çocukların video oyunları ile ilgili sorunlara yatkın olduğunu araştırmıştır. Ebeveyn-çocuk etkileşimini değerlendirmek için öncelikle öz bildirim yöntemine dayanan önceki araştırmayı genişletmek için boylamsal, karma yöntemli bir çalışma yürütmüştür. Araştırma sonucunda ebeveyn-çocuk etkileşimi zayıfladıkça çocukların şiddet içeren oyunlara yönelmesinde olumlu yönde ilişki olduğu saptanmıştır.

Zimmer, Scheibe ve Henkel (2019), çalışmalarında Almanya'daki 3 ila 6 yaşındaki anaokulu çocuklarının ebeveynlerinin erken çocuklukta çocuklarına dijital teknoloji kullanımına nasıl yol gösterdiğini incelemeyi amaçlamışlardır. Araştırma sonucunda, ebeveynlerin çocuklarının dijital teknolojilerle sınırlamaya

alıřtıkları, dijital teknoloji kullanımına baktıklarını ve anaokulunun teknolojiden arındırılması gerektięi sonucuna ulařılmıştır.

Aierbe, Oregui ve Bartau (2019), ebeveynlerin adölesan öncesi çocuklarının video oyunları kullanımına ilişkin algılarının yanı sıra ebeveyn inançlarını, arabuluculuk uygulamalarını, rehberlik stratejisi uygulamalarını ve karşılařtıkları zorlukları da incelemeyi amaçlamaktadır. Arařtırma sonucuna göre, ebeveynlerin video oyunları hakkında olumlu inançlardan çok olumsuz inançları var ve destek ve iletişim yerine kontrole dayalı stratejiler kullandıkları saptanmıştır.

Cerniglia, Cimino ve Ammaniti (2020), 4 yařında kullanılan dijital araçların ileriki yıllardaki problemlerin belirtileri ile alakalı olduęu, 6 ve 8 yařlarında akademik başarıyı düşürdüęü varsayımını arařtırmışlardır. Anne ve çocuklarının katılımı ile yapılan alıřmada, çocukların 4 yařındaki teknoloji kullanım oranlarının problemleri direkt olarak etkiledięi ve 8 yařında okuryazarlık ve matematik becerilerini olumsuz etkiledięi yönünde sonuca ulařılmıştır.

3. MATERYAL VE YÖNTEM

3.1 Araştırmanın Modeli

“Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” aile eğitim programının çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejilerine etkisi incelenen bu çalışmada nicel araştırma türlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel taramalardaki açıklamalar, iki ve ikiden çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve seviyesini belirlenmesini amaçlamaktadır (Karasar, 2012).

3.2 Çalışma Grubu

Araştırmanın verileri 2022 – 2023 yılında Ankara ilinde Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı resmi ilköğretim okulları içerisinde bulunan anasınıfları ve bağımsız anaokullarına devam eden okul öncesi dönem çocuğu olan 181 kadın 19 erkek olmak üzere 200 ebeveyninden veriler toplanmıştır. Ebeveynler, kolay örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Kolay örnekleme yöntemi araştırmacının amacı olan çalışma grubundan örnekleme oluştururken ulaşabileceği en kolay unsura yönelmesi olarak açıklanabilir (Patton, 2005).

3.3 Veri Toplama Araçları

Araştırmada veriler dört farklı araç kullanılarak toplanmıştır. Bu araçlar (1) “Okul Öncesi Dönem Çocukları Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)” (2) “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS)” (3) "Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim Aile Eğitim Programı” ve (4) “Kişisel Bilgi Formu”.

3.3.1. Okul Öncesi Dönemi Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)

Ebeveynlerin verdikleri yanıtlar doğrultusunda okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilim seviyelerini ölçmek için Budak tarafından 2020 yılında geliştirilen ve geçerlilik, güvenirlik çalışması yapılan Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE) kullanılmıştır. Bu ölçek Hayattan Kopma (7 madde), Çatışma (5 madde), Sürekli Oynama (5 madde) ve Hayata Yansıtma (3 madde) olmak üzere toplam 4 alt boyuttan ve 20 maddeden oluşmaktadır. Hayattan Kopma alt boyutunda; dijital oyun oynarken acıktığının bile farkına varmaz, dijital oyun oynarken akranları ve ailesi ile iletişimi azalır gibi maddeler bulunmaktadır. Çatışma alt boyutunda; dijital oyun oynaması engellendiğinde hırçınlaşır, dijital oyun oynamasına izin verilmediği zamanlarda tepkili olur gibi maddeler bulunmaktadır. Sürekli Oynama alt boyutunda; gün içinde çok fazla dijital araçlarla oynar gibi maddeler bulunmaktadır. Hayata Yansıtma alt boyutunda: dijital oyunda

öğrendiklerini gerçek hayattaki davranışlarına yansıtmaktadır gibi maddeler bulunmaktadır.

Beşli likert tipindeki bu ölçekte “hiçbir zaman”, “nadiren”, “bazen”, “çoğu zaman” ve “her zaman” olarak sınıflandırılan maddeler “hiçbir zaman” 1’i, “her zaman” ise 5’i ifade etmektedir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 20 ve en yüksek puan 100 olmakla birlikte alınan puan arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri de artmaktadır. Ölçekte olumsuz puanlanan bir madde bulunmamaktadır. Ölçekte toplam puan alınarak analiz yapılabileceği gibi her alt boyutta kendi içerisinde puanlanarak analiz yapılabilmektedir (Budak, 2020).

Ebeveyn bu ölçeği, çocuğun davranış şekillerine göre tamamlamaktadır. Ölçeğin toplam ve alt boyutlarının iç tutarlılık katsayıları; Hayattan kopma= .88, Çatışma= .90, Sürekli Oynama= .82 ve Hayata Yansıtma= .70 ve toplam iç tutarlılık katsayısı ise .93 olarak tespit edilmiştir. Bu tespit edilen değerler, ölçme aracının iç ve alt boyutlarının tutarlılıklarının oldukça yüksek olduğunu desteklemiştir. Gerçekleştirilen bu araştırmada da ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .92 hesaplanmıştır. Bu çalışmada “Çatışma” alt boyutu ile diğer alt boyutlar arasında olumlu yönde orta seviyede anlamlı ilişki, “Sürekli Oynama” alt boyutu ile diğer alt boyutlar arasında olumlu orta ve yüksek seviyede anlamlı ilişki, “Hayattan Kopma” alt boyutu ile diğer alt boyutlar arasında olumlu yönde yüksek seviyede anlamlı ilişki, “Hayata Yansıtma” alt boyutu ile diğer alt boyutlar arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı ilişki saptanmıştır. Ölçeğin toplam puanı ile alt boyutları arasındaki ilişki olumlu yönde yüksek seviyede anlamlı ilişki göstermektedir (Budak, 2020). Bu sonuçlar doğrultusunda Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği’ nin güvenilir bir ölçme aracı olduğu sonucuna varılabilir.

3.3.2. Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS)

Ebeveynlerin, bu araştırmada dijital oyuna nasıl rehberlik ettiklerini göstermek amacıyla Budak (2020) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS) ölçeği kullanılmıştır. 21 maddeden oluşan bu ölçek; Aktif Rehberlik Stratejileri, Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri, Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri ve Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri olmak üzere dört alt boyuttan oluşmaktadır. Aktif Rehberlik Stratejileri alt boyutunda; dijital araçlarda kullandığı uygulamaları takip ederim, seçeceği dijital oyunlar hakkında yönlendirmelerde bulunurum, kullanacağı uygulamaları ve oyun türlerini seçerken uyarıları dikkate alırım gibi maddeler bulunmaktadır. Dijitale

Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri alt boyutunda; dijital oyunları çocuğumun oyalanması için veririm, yemek yemesi için dijital oyun aracı veririm gibi maddeler bulunmaktadır. Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri alt boyutunda; dijital oyunları kendi başına keşfetmesini teşvik ederim, istediği dijital oyunu oynamakta özgür bırakırım gibi maddeler bulunmaktadır. Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri alt boyutunda; evde kullanılan dijital araçların tümünde ebeveyn kontrolleri mevcuttur, evde kullanılan dijital araçlarda çocuklar için süre kısıtlayıcı uygulamalar vardır gibi maddeler bulunmaktadır.

DOERS ölçeği 5’li likert tipi sorularla hazırlanmıştır ve 1 “hiçbir zaman” ve 5 “her zaman” nı ifade etmektedir. DOERS’in alt boyutlarının sırasıyla güvenirlik katsayıları; Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri = .79, Dijitale Yönlendiren = .76, Serbest = .57 ve Teknik Ebeveyn =.61 olarak bulunmuştur.. Ölçme aracının alt boyutlara ait iç tutarlılığının genel kabul gören seviyede olduğunu ifade etmektedir (Budak, 2020). Bu sonuçlar doğrultusunda DOERS’ in güvenilir bir ölçme aracı olduğu sonucuna varılabilir.

3.3.3. Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim Aile Eğitim Programı

Araştırmada “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” aile eğitim programı araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Çocuk Gelişimi ve Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri bölümlerindeki öğretim üyelerinden oluşan altı uzmandan görüş alınmıştır. Programa uzman görüşleri doğrultusunda son hali verilerek program tamamlanmıştır. Aile eğitim programı toplam yedi hafta, haftada bir saatlik oturumlar şeklinde uygulanmıştır. Aile eğitim programının içeriği; ebeveynlerle tanışma, dijital oyunun tarihi ve çocuk kavramı, dijital oyunların özellikleri ve çocuğun gelişimi üzerindeki etkisi, bağımlılık kavramı ve dijital oyun bağımlılığı, dijital ebeveynlik ve dijital oyunlarda güvenlik, ebeveynlere düşen sorumluluklar ve rehberlik stratejileri ve ebeveyn eğitim programını değerlendirme olarak oluşturulmuştur. Araştırmada “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” aile eğitimi öncesi ve sonrası ebeveynlerin yanıtları incelenmiştir.

Tablo 3.1. “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitim Programı

Programın Adı	➤ “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitim Programı
Programın Uygulayıcısı	➤ Esin Ölmez– Çocuk Gelişimi Tezli Yüksek Lisans Öğrencisi

Programın Seviyesi	➤ 3-6 yaş arası çocukları okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden ebeveynler
Programın Amaçları	➤ Ebeveynlerin oyun kavramına dair farkındalığını geliştirmek ➤ 21. yy çocuğunun gereksinimleri ve uyarıcıları tartışmak ➤ Oyun yoksunluğu hakkında farkındalık kazandırmak ➤ Dijital oyunun özellikleri ve dijital oyunun çocuğa sunduğu katkılar hakkında bilgi vermek ➤ Bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığına farkındalık kazandırmak ➤ Ebeveynlerde dijital ebeveynlik davranışlarının geliştirilmesi ➤ Ebeveynlerin dijital oyunlarda güvenlik hakkında bilgi düzeylerini arttırmak ➤ Ebeveynlere nitelikli ve çocuğun gelişimsel düzeyine uygun dijital oyun seçmesine destek olunması
Eğitim Programının Akışı	(3-6 yaş aralığında çocuğu olan ebeveynler) ➤ Aile eğitim programının oturumlarının düzenlenmesi : 1. Oturum: Ebeveynlerle Tanışma 2. Oturum: Dijital Oyunun Tarihi ve Çocuk Kavramı 3. Oturum: Dijital Oyunların Özellikleri ve Çocuğun Gelişimi Üzerindeki Etkisi 4. Oturum: Bağımlılık Kavramı ve Dijital Oyun

	Bağımlılığı 5. Oturum: Dijital Ebeveynlik ve Dijital Oyunlarda Güvenlik 6.Oturum: Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar ve Rehberlik Stratejileri 7.Oturum: Ebeveyn Eğitim Programını Değerlendirme
Programı Değerlendirilmesi	➤ Aile eğitimi programı uygulandıktan sonra Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği ve Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği kullanılacaktır.
Programın Uygulanmasında Kullanılan Yöntem ve Teknikler	➤ Soru-Cevap ➤ Anlatım ➤ Tartışma ➤ Oyun ➤ Drama ➤ Örnek Olay ➤ Altı Şapka Düşünme Tekniği ➤ Beyin Fırtınası

“Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitim Programı’nın oturumlarından örnekler aşağıda sıralanmıştır.

1. HAFTA 1. OTURUM: EBEVEYNLERLE TANIŞMA

Kazanımlar:

- Araştırmacı ebeveynleri ve ebveynler araştırmacıyı tanır.
- Araştırma hakkında bilgi edinir.
- Araştırma kapsamında elde edeceği kazanımları kavrar.
- Araştırmaya gönüllü katılım sağlar.

Konular:

- Giriş
- Araştırmacının Kendini Tanıtması
- Araştırma Hakkında Bilgi
- Bilgilendirilmiş Onam Formu

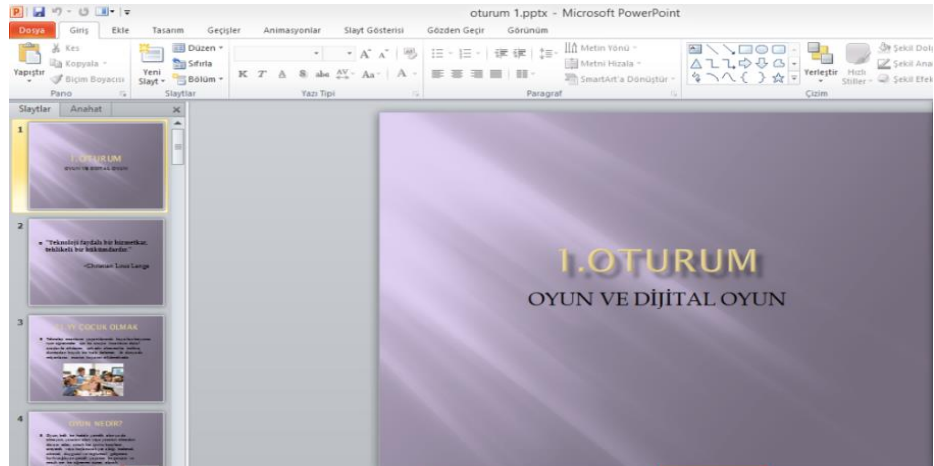
Yöntem ve Teknik

- Sunum
- Anlatım
- Soru-Cevap
- Oyun

Süre: 60 dakika

Materyal: Bilgisayar

Hazırlık: Oturum konuları literatür taraması yapılarak PPT uygulaması yoluyla sunu olarak slaytlarla paylaşılır.



Şekil 3.1. 1. Oturum: Oyun ve Dijital Oyun

Uygulama:

- Araştırmacı kendini tanıtacaktır.
- Araştırma hakkında bilgi verilecektir. Ebeveynlerden eklemek istedikleri, ya da araştırma sonrasında kendilerinde meydana gelebilecek değişikliklerin ne olduğunu ifade etmeleri istenir. Araştırmacı ebeveynlerin vermiş oldukları cevaplardan hareketle, hangilerinin gerçekleşip gerçekleşmeyeceği açıklanır.

- Ebeveynler bilgilendirilmiş onam formunu dolduracaktır.
- Tanışma ve ısınma amacıyla “İsmi Hatırla” oyunu oynanacaktır (Oyun yöntemi).

☐ Etkinlik: İsimleri Hatırlama

Amaç: Bu etkinlikte amaç grubun tanışmasıdır.

Uygulama: Tüm ebeveynlerin zoom kameraları açık olarak durur. Katılımcılar tek tek ismini söyler sonra bir hareket, şekil ya da mimik yapar. Katılımcılar bu aşamaları bitirdikten sonra herkesin ismi söylenir ve hareketi tekrarlanır.

Değerlendirme: Oyuna katılan ebeveynlere en son ne zaman oyun oynadıklarına ilişkin sorular yöneltilerek araştırmacı eşliğinde oynanan oyun hakkında düşünceleri dinlenir oturum bitirilir.

2. HAFTA 2. OTURUM: DİJİTAL OYUN TARİHİ ve ÇOCUK KAVRAMI

Oturumun Amacı: Bu oturumda ebeveynlerin oyun kavramına dair farkındalığını geliştirmek, 21. yy çocuğunun gereksinimleri ve uyarıcıları tartışmak, oyun yoksunluğu hakkında farkındalık kazandırmak hedeflenmiştir.

Kazanımlar:

- a. Oyunu tanımlar.
- b. Oyunun önemini açıklar.
- c. Dijital oyunu tanımlar.
- d. Oyun yoksunluğunu tanımlar.
- e. 21. yy çocuğunun gereksinimleri ve uyarıcıları bilir.

Konular:

- a. Oyun Nedir?

- b. Oyun oynamak neden önemlidir?
- c. Dijital oyun nedir?
- d. Oyun yoksunluğu nedir?
- e. 21. yy Da Çocuk Olmak

Yöntem ve Teknik:

- a. Soru-Cevap
- b. Anlatım
- c. Tartışma
- d. Oyun
- e. Beyin Fırtınası

Materyal: Bilgisayar

Hazırlık: Oturum konuları literatür taraması yapılarak PPT uygulaması yoluyla sunu olarak slaytlarla paylaşılır.

Süre: 60 dakika

Uygulama:

- Ebeveynlere oyun nedir ve oyun oynamak neden önemlidir? soruları sorularak fikirleri alınacaktır (Soru-cevap yöntemi). Ardından hazırlanan sunudan bilimsel tanımlar ebeveynlerle paylaşılacaktır.
- Ebeveynlere dijital oyun nedir? sorusu sorularak fikirleri alınacaktır (Soru-cevap yöntemi). Ardından hazırlanan sunudan bilimsel tanımlar ebeveynlerle paylaşılacaktır.
- Video izleme : ‘Dijital oyun nedir?’



Şekil 3.2. 2. Oturum: Dijital Oyun Nedir? Video Etkinliği

- ‘Oyun ve oyun yoksunluğu’ konusunda etkinlik yapılacaktır.

□ **Etkinlik:** Bil Bakalım

Amaç: Oyun ve oyun yoksunluğu hakkında farkındalık kazandırmak hedeflenmiştir.

Uygulama: Beyin fırtınasının amacının ya da sorunun ne olduğu ebeveynlere söylenir. Süre sınırı belirlenir. İlk önce oyunun ne olduğu sorulur ve herkesten fikirleri alınır. Herkesin kendi düşüncesini ifade etmesi sağlanır. Esnek olarak belirlenen süre bitince söylenenler analiz edilir, değerlendirilir ve sonuç çıkarılır. Sonrada oyun yoksunluğunun ne olduğu sorulur ve fikirler doğrultusunda en son değerlendirmesi yapılır. Amaca varılıp varılamadığına göre tartışmalara yer verilip verilmeyeceğine karar kılınır.

- 21. yy çocuğunun gereksinimleri nedir? sorusu sorularak fikirleri alınacaktır (Soru-cevap yöntemi). Ardından hazırlanan sunudan bilimsel bilgiler ebeveynlerle paylaşılacaktır.

Değerlendirme: Oturumdaki konular araştırmacı tarafından özetlenir. Ebeveynlerin sorulara vermiş olduğu dönütlerle eğitimin verimliliği değerlendirilir. Bir sonraki gelecek oturumda ele alınacak konular ebeveynlere bildirilecektir.

3. HAFTA 3. OTURUM: DİJİTAL OYUNLARIN ÖZELLİKLERİ ve ÇOCUĞUN GELİŞİMİ ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Oturumun Amacı: Dijital oyunun özellikleri ve dijital oyunun çocuğa sunduğu katkılar hakkında bilgi sağlamak hedeflenmiştir.

Kazanımlar:

- a. Dijital oyunun özelliklerini açıklar.
- b. Dijital oyun ile gelişim alanları arasındaki ilişkiyi açıklar.
- c. Dijital oyun sağlık üzerindeki etkilerini açıklar.

Konular:

- a. Dijital Oyunun Olumlu ve Olumsuz Özellikleri Nelerdir?
- b. Dijital Oyun Oynayarak Çocuğun Gelişimi Nasıl Desteklenir?
- c. Motor Gelişim ve Dijital Oyun
- d. Sosyal Gelişim ve Dijital Oyun
- e. Dil Gelişimi ve Dijital Oyun
- f. Bilişsel Gelişim ve Dijital Oyun

g. Dijital Oyunun Sağlık Üzerindeki Etkileri Nedir?

Yöntem ve Teknik:

- a. Soru-Cevap
- b. Anlatım
- c. Tartışma
- d. Altı Şapka Düşünme Tekniği

Süre: 60 dakika

Materyal: Bilgisayar

Hazırlık: Oturum konuları literatür taraması yapılarak PPT uygulaması yoluyla sunu olarak slaytlarla paylaşılır.



Şekil 3.3. 3. Oturum: Wordwall Oyun Etkinliği

Uygulama:

- Bir önceki oturumun kısa özeti yapılacaktır.
- Ebeveynlere dijital oyunun olumlu ve olumsuz özellikleri ve dijital oyun oynayarak çocuğun gelişimi nasıl desteklenir ? soruları sorularak fikirleri alınacaktır (Soru-cevap yöntemi). Ardından hazırlanan sunudan bilimsel bilgiler ebeveynlerle paylaşılacaktır.

• Dijital oyunun özelliklerini içeren ‘Rengarenk Özellikler’ adlı etkinlik yapılacaktır (Altı şapkalı düşünme yöntemi).

☐ Etkinlik : Rengarenk Özellikler

Amaç: Dijital oyunun olumlu ve olumsuz özelliklerini farklı düşüncelerle geliştirmek amaçlanmıştır.

Uygulama: Ebeveynlere tekniğin amacının ne olduğu anlatılır. Gönüllü olan altı ebeveyne şapkanın renkleri dağıtılır. Şapkanın renklerine göre ne söyleyecekleri anlatılır. En son mavi şapkanın konuşacağı söylenir.

Altı şapkası:

- Beyaz şapka: Tarafsız şapkadır. Verilen konu ile ilgili kesin bilgi ve raporlar ortaya konulur. Dijital oyunun özellikleri nedir? Sorusuna cevap verir.
- Kırmızı şapka: Duygusal şapkadır. Kişilere konuşulan konu ile ilgili duygularını açıklama fırsatı verir. Dijital oyunun özellikleri hakkında ne hissediyorsun? Sorusuna cevap verir.
- Sarı şapka: İyimser şapkadır. O işin avantajları ortaya konulur. Dijital oyunun olumlu özellikleri nedir? Sorusuna cevap verir.
- Siyah şapka: Kötümser şapkadır. Görüşülen konunun olumsuz tarafları ve oluşturabileceği problemleri ortaya koyar. Bu önerinin bize zararları neler olabilir? Sorusuna cevap verir.
- Yeşil şapka: Yenilikçi şapkadır. Konuyla ilgili alternatifler ve yeni yaklaşımlar araştırılır. 'her şey uyar' Bu konudaki değişik önerilerimiz neler olabilir? Dijital oyun konusunda neler yapılabilir? Sorusuna cevap verir.
- Mavi şapka: Serinkanlı şapkadır. Düşünce sistematize edilir. "Büyük Resim," "İdareci şapka," "Meta şapka," "düşünmenin düşünülmesi"dir. Tüm süreci gözden geçirir. En son bütün yorumlar birleştirilerek bir karara varır.
- Video izleme : 'Teknolojik cihazların çocukların gelişimlerine olan etkileri nelerdir'
- 'Dijital Oyunun Sağlık Üzerindeki Etkileri Nedir?' konusu hazırlanan sunudan ebeveynlerle paylaşılacaktır.

Değerlendirme: Oturumdaki konular araştırmacı tarafından özetlenir. Ebeveynlerin sorulara vermiş olduğu dönütlerle eğitimin verimliliği değerlendirilir. Bir sonraki gelecek oturumda ele alınacak konular ebeveynlere bildirilecektir.

4. HAFTA 4. OTURUM: BAĞIMLILIK EĞİLİMİ KAVRAMI ve DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK EĞİLİMİ

Oturumun Amacı: Bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığına karşı farkındalıklarını geliştirmek amaçlanmıştır.

Kazanımlar:

- a) Bağımlılığı tanımlar.
- b) Dijital oyun bağımlılığını tanımlar.
- c) Dijital oyun bağımlılığının belirtilerini ve tanısını açıklar.
- d) Dijital oyun bağımlılığının neden olduğu sorunları açıklar.

Konular:

- a. Bağımlılık Nedir?
- b. Dijital Oyun Bağımlılığı Nedir?
- c. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri Ve Tanısı Nelerdir?
- d. Dijital Oyun Bağımlılığının Neden Olduğu Sorunlar Nelerdir?

Yöntem ve Teknik:

- a. Soru-Cevap
- b. Anlatım
- c. Tartışma
- d. Örnek Olay

Süre: 60 dakika

Materyal: Bilgisayar

Hazırlık: Oturum konuları literatür taraması yapılarak PPT uygulaması yoluyla sunu olarak slaytlarla paylaşılır.

Uygulama:

- Bir önceki oturumun kısa özeti yapılacaktır.
- Ebeveynlere bağımlılık nedir ve dijital oyun bağımlılığı nedir? soruları sorularak fikirleri alınacaktır(Soru-cevap yöntemi). Ardından hazırlanan sunudan bilimsel tanımlar ebeveynlerle paylaşılacaktır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Tanımı

- Dijital oyun bağımlılığı; bilgisayar ve video oyunlarının, sosyal ve duygusal problemlere neden olmasına rağmen, oyuncu tarafından kontrol edilemeyen bir biçimde, aşırı ve takıntılı bir şekilde kullanımı olarak tanımlanmaktadır.



Şekil 3.4. 4. Oturum: Dijital Oyun Bağımlılığı

- Dijital oyun bağımlılığının belirtileri nelerdir?, Çocuklar oynadıkları dijital oyunlardaki söz, terim, karakter, dil ve olayları günlük hayatta kullanıyorlar mı? Kullanıyorlarsa örnek verebilir misiniz?, Oyun başında ne kadar zaman geçiriyor?, Oyunda geçirdiği süre; fiziksel, sosyal ve hatta mental durumuna olumsuz etkiliyor mu? soruları sorularak fikirleri alınacaktır (Soru-cevap yöntemi). Ardından hazırlanan sunudan bilimsel tanımlar ebeveynlerle paylaşılacaktır.

- Video izleme : ‘Dijital oyun bağımlılığının çocuklar üzerindeki etkileri’

- “‘Hikikomori: Sosyal Çekilme Sendromu’ adlı etkinlik yapılacaktır (Örnek olay yöntemi)

□ Etkinlik : Hikikomori: Sosyal Çekilme Sendromu

Amaç: Ebeveynlere dijital oyun bağımlılığı hakkında farkındalık kazandırmak.

Uygulama: Hikikomori: Sosyal Çekilme Sendromu

Hikikomori kişiler, zamanlarının çoğunluğunu internet veya teknolojik araçlarla harcamaktadır. Bunun yanı sıra film izlemekte ve Japon çizgi romanı olan manga okumaktadırlar. Herkes uyurken uyumazlar, sabahları uyur hatta gün ışığından bile rahatsızlık duyarlar. Hikikomori zamansal baskılara ve toplumsal rol performanslarına bir uyarıdır (Arıkan, 2023)

Haber ebeveynlere gösterilir. Problem tartışılarak çözüm yolu aranır. Olayın çözümüne ilişkin alternatif çözüm önerileri üzerinde durulur. Örnek olay ile ilgili

anlamadıkları ya da takıldıkları noktalarla ilgili sorular yanıtlanır. En son değerlendirilmesi yapılır.

Değerlendirme: Oturumdaki konular araştırmacı tarafından özetlenir. Ebeveynlerin sorulara vermiş olduğu dönütlerle eğitimin verimliliği değerlendirilir. Bir sonraki gelecek oturumda ele alınacak konular ebeveynlere bildirilecektir.

5. HAFTA 5. OTURUM: DİJİTAL EBEVEYNLİK ve DİJİTAL OYUNLARDA GÜVENLİK

Oturumun Amacı: Ebeveynlerde dijital ebeveynlik davranışlarının geliştirilmesi ve ebeveynlerin dijital oyunlarda güvenlik hakkında bilgi düzeylerini arttırmak hedeflenmiştir.

Kazanımlar:

- a) Dijital ebeveynliği tanımlar.
- b) Ebeveyn denetim araçlarının neler olduğunu bilir.
- c) Dijital oyun başvuru araçları ve platformlarını bilir.
- d) Güvenli interneti tanımlar.

Konular:

- a) Dijital Ebeveynlik Nedir?
- b) Ebeveyn Denetim Araçları Nelerdir?
- c) Dijital Oyun Başvuru Araçları ve Platformları Nelerdir?
- d) Güvenli İnternet Nedir?

Yöntem ve Teknik:

- a) Soru-Cevap
- b) Anlatım
- c) Tartışma
- d) Drama

Süre: 60 dakika

Materyal: Bilgisayar

Hazırlık: Oturum konuları literatür taraması yapılarak PPT uygulaması yoluyla sunu olarak slaytlarla paylaşılır.

Uygulama:

- Bir önceki oturumun kısa özeti yapılacaktır.

- Ebeveynlere dijital ebeveynlik nedir? soruları sorularak fikirleri alınacaktır (Soru-cevap yöntemi). Ardından hazırlanan sunudan bilimsel tanımlar ebeveynlerle paylaşılacaktır.

- ‘Ebeveyn ve çocuk’ adlı etkinlik yapılacaktır(Drama yöntemi).

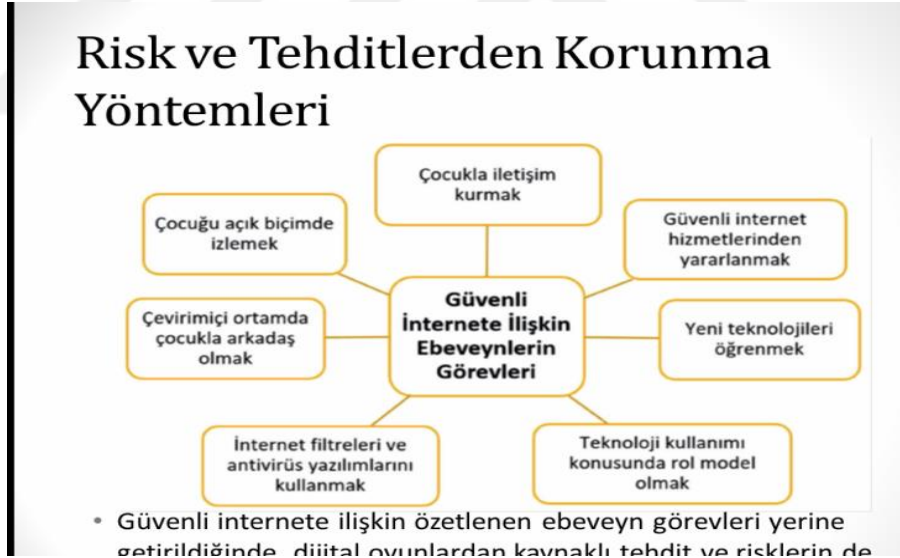
□ Etkinlik: Ebeveyn ve Çocuk

Amaç: Ebeveynlerin yaptıkları hatalı davranışların fark edilmesi amaçlanmıştır.

Uygulama: Ebeveynlere çocukları dijital oyun oynarken neler yaptıkları sorulur. Cevapları dinlenir. Sonra herkese çocukları dijital oyun oynarken kendilerinin neler yaptıklarını ve çocukları ile nasıl konuştuklarını kısaca canlandırmaları istenir.

- Video izleme : ‘Dijital çağda ebeveyn olmak’
- Dijital Oyun Başvuru Araçları ve Platformları Nelerdir? konusu hazırlanan sunudan ebeveynlerle paylaşılacaktır.

- Video izleme : ‘Ebeveyn ve çocuklara dijital dünya önerileri’



Şekil 3.5. 5. Oturum: Güvenli İnternete İlişkin Ebeveynlerin Görevleri

- Güvenli internet nedir?, güvenli çocuk ve güvenli oyna sayfalarını duyup duymadıkları sorularak fikirleri alınacaktır (Soru-cevap yöntemi). Ardından çocuklar internetin kötü taraflarından nasıl korunur?, Çocuk için güvenilir internet ortamı nasıl yapılandırılır?, Güvenli çocuk siteleri nelerdir?, Güvenilir oyun ve uygulamalar nelerdir?, Güvenli internet kullanımı nasıl olmalıdır? konularında bilgi

verilecektir. Bir sonraki haftaya kadar ebeveynlerden güvenli internet sitelerine kayıt olmaları ödev olarak verilir ve eşleriyle bu konuyu tartışmaları istenir.

Değerlendirme: Oturumdaki konular araştırmacı tarafından özetlenir. Ebeveynlerin sorulara vermiş olduğu dönütlerle eğitimin verimliliği değerlendirilir. Bir sonraki gelecek oturumda ele alınacak konular ebeveynlere bildirilecektir.

6. HAFTA 6. OTURUM: EBEVEYNLERE DÜŞEN SORUMLULUKLAR ve REHBERLİK STRATEJİLERİ

Oturumun Amacı: Ebeveynlerin rehberlik stratejileri hakkında bilgi düzeylerini arttırarak nitelikli ve çocuğun gelişimsel düzeyine uygun dijital oyun seçmesine destek olunması hedeflenmiştir.

Kazanımlar:

- a. Ebeveynlere düşen sorumlulukları bilir.
- b. Ebeveynlik rehberlik stratejilerini bilir.
- c. Dijital oyunlarda terim ve kısaltmaları bilir.
- d. Dijital oyun yaş derecelendirme işaretlerini bilir.
- e. Dijital oyunu çocuğun yaş ve gelişim düzeyine göre seçer.

Konular:

- a. Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar Nelerdir?
- b. Ebeveynlik Rehberlik Stratejileri Nelerdir?
- c. Dijital Oyunlarda Terim ve Kısaltmalar Nelerdir?
- d. Dijital Oyun Yaş Derecelendirme İşaretleri Nedir?
- e. Çocukların Güvenle Oynayabileceği ve MEB'in Yasaklamadığı, İzinli Oyunlar Neler?

Yöntem ve Teknik:

- e. Soru-Cevap
- f. Anlatım
- g. Tartışma
- h. Oyun

Süre: 50 dakika

Materyal: Bilgisayar

Hazırlık: Eğitim konuları literatür taranarak sunu biçimine getirilir. Educaplay adlı programdan oyun hazırlanmıştır.

Uygulama:

- Ebeveynlere düşen sorumluluklar, ebeveynlik rehberlik stratejileri hazırlanan sunudan ebeveynlerle paylaşılacaktır.



Şekil 3.6. 6. Oturum: Ebeveynlere Düşen Sorumluluklar

- Video izleme : ‘ Dijital oyun bağımlılığını önlemeye yönelik ailelere öneriler’
- Dijital Oyunlarda Terim ve Kısaltmalar hazırlanan sunudan ebeveynlerle paylaşılacaktır.
- ‘Şifreli Günlük’ adlı etkinlik yapılacaktır (Oyun yöntemi).
- Etkinlik 1: Şifreli günlük

Amaç: Ebeveynlerin yaptıkları hatalı davranışların gözlemlenmesi amaçlanmıştır.

Uygulama: Ebeveynlere aşağıdaki tablo gösterilir. Daha sonra istedikleri bir kelimeyi harflerin karşısında yazan sayıya göre yazmaları istenir. Kelimelerin sayılarla yazılmasının farklı biçimlerde ifade aracı olarak kullanılabileceği belirtilir. Herkes tek tek yazdıkları sayılarla yazdıkları kelimeleri gösterir. Birbirlerinin yazdıkları kelimeleri anlamaya çalışırlar.

Örneğin;

M E R H A B A

16 6 21 10 1 2 1 ebeveynler bu şekilde kelimeleri yazarlar.

1	A	16	M
2	B	17	N
3	C	18	O
4	Ç	19	Ö
5	D	20	P
6	E	21	R
7	F	22	S
8	G	23	Ş
9	Ğ	24	T
10	H	25	U
11	I	26	Ü
12	İ	27	V
13	J	28	Y
14	K	29	Z
15	L		

Yukarıda bulunan tablo bilinmediği sürece yazılanların anlaşılmayacağı anlatılır. Dijital oyun oynayan bir çocuğun oyunlarında kullanılan şifreler ve semboller bulunmaktadır. Bu kullanılan sembollerin ve sayıların bilinmesi gerektiği anlatılmıştır. Örneğin; oyunlarda kullanılan ebeveynlerin odada olup olmadığını öğrenmeye yönelik kısaltmalar:

303 : Anne

PA/PA911 : Ebeveyn uyarısı

9 : Ebeveynler izliyor gibi birçok kısaltma bulunmaktadır.

- Dijital oyun yaş derecelendirme işaretleri ve anlamları ebeveynlere gösterilerek düşünceleri alınacaktır.
- ‘Dijital oyun yaş derecelendirme işaretleri’ adlı eşleştirme oyunu oynanacaktır (Oyun yöntemi).

- Etkinlik 2: Dijital oyun yaş derecelendirme işaretleri

Amaç: Ebeveynlerin dijital oyun yaş derecelendirme işaretlerini ve anlamlarına farkındalık sağlamak.

Uygulama: Educaplay programı üzerinden hazırlanan dijital oyun yaş derecelendirme işaretleri ve anlamları oyunu açıklanır. Zoom un mesaj kısmından link (https://www.educaplay.com/learning-resources/12799088-dijital_oyun.html) atılır. Ebeveynlerin linke girmeleri istenir. İsimlerini yazmaları istenir. Sonra da Start a basarak oyuna başlamaları istenir. Uygun olan işaretler ve anlamları eşleştirilir. En sonunda puanlarına bakılır.

- Video izleme : ‘Çocuğunuza güvenle oynatabileceğiniz oyunlar’ ‘ Teknolojiden uzaklaşmak isteyen aileler için 30 etkinlik’
- Çocukların oynayabileceği MEB tarafından yasaklanmayan önerilen oyunlar söylenecektir.

Değerlendirme: Dijital Oyun İncelemeleri

Amaç: Ebeveynlerin eğitim sonunda doğru dijital ebeveynlik hakkında bilgi düzeylerinin ölçülmesi hedeflenmiştir.

Uygulama: Ebeveynlerden oturumun ardından dijital oyun başvuru araçları ve platformlarını inceleyip çocuklarının yaş ve düzeylerine uygun oyun incelemeleri yapmaları istenir. Ardından incelemeler araştırmacıya iletilerek ebeveynler ile birebir görüşme gerçekleştirilir, eğitimin etkinliği değerlendirilir.

7. HAFTA 7. OTURUM: EBEVEYN EĞİTİM PROGRAMINI DEĞERLENDİRME

Oturumun Amacı: Ebeveynlerin eğitim sürecinin değerlendirilmesi ve ebeveynlere çocuklarının yaş ve gelişim düzeylerine göre oyun listesinin iletilmesi hedeflenmiştir.

Kazanımlar:

- a. Eğitim sürecine ve araştırmacıya ilişkin olumlu görüş geliştirir.

Konular:

- a. Süreci Sonlandırma
- b. Oyun Öneri Listesi

Yöntem ve Teknik:

a) Soru-Cevap

b) Anlatım

Süre: 60 dakika

Materyal: Bilgisayar

Uygulama:



Şekil 3.7. 7. Oturum: Wordwall Oyun Etkinliği

- Eğitim programı hakkında görüşleri ebeveynlere sorulacaktır. Eğitim hakkında düşüncesini paylaşmak isteyen ebeveynler dinlenecektir.

3.3.4. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu, ebeveynlere ve çocuklara ilişkin yaş gibi demografik sorular barındıran bir formdur. Kişisel bilgi formu, ebeveynin kendisine ait ve çocuğuna ait doldurması gereken iki bölümden oluşmaktadır. Anne- babanın; cinsiyet, öğrenim durumu, yaş, çalışma durumu, dijital oyunlara bakış açısı ve çocuğun; yaşı, cinsiyeti, okula gitme süresi gibi çeşitli değişkenler bulunmaktadır.

Tablo 3.2: Demografik bilgiler

Demografik Bilgiler		f	%
Ebeveyn Cinsiyet	Kadın	181	89.9
	Erkek	19	10.1
Ebeveyn Öğrenim Durumu	İlköğretim	40	20.1
	Lise	53	25.4
	Lisans	99	50.8
	Yüksek Lisans	7	3.7
Ebeveyn Yaş	25-29	38	19.0

		30-34	75	37.6
		35-39	55	27.5
		40 ve üstü	32	15.9
Ebeveyn Çalışma Durumu		Çalışıyor	110	52.9
		Çalışmıyor	90	47.1
Ebeveynlerin Dijital		Olumlu	21	10.1
		Olumsuz	82	40.7
Oyunlara Bakış Açısı	Ne Olumlu Ne Olumsuz	97	49.2	
Ebeveynlerin Sahip Oldukları Çocuk Yaşları		4 Yaş	65	31.8
		5 Yaş	78	39.2
		6 Yaş	57	29.1
Ebeveynlerin Sahip Oldukları Çocuk Cinsiyetleri		Erkek	115	58.2
		Kız	85	41.8
Çocukların Okula Gitme Süresi		1 Yıl	119	60.8
		2 Yıl	62	30.7
		3 Yıl	19	8.5
TOPLAM				

Tablo incelendiğinde araştırmaya katılan okul öncesi çocuklara ve ebeveynlere ait demografik bilgiler bulunmaktadır. Ebeveynlerin 181 (% 89.9)'i kadın, 19 (% 10.1)'i erkek olduğu; öğrenim durumu 40 (% 20.1)'i ilköğretim, 53 (% 25.4)'i Lise, 99 (% 50.8)'si Üniversite ve 7 (% 3.7)'si Yüksek Lisans olduğu; yaş 38 (% 19.0)'sı 25-29 yaş grubunda, 75 (% 37.6)'sı 30-34 yaş grubunda, 55 (% 27.5)'si 35-39 yaş grubu ve 32 (% 15.9)'u 40 ve üstü yaş grubunda olduğu; ebeveynlerin çalışma durumu 110 (% 52.9)'ü çalışıyor ve 90 (% 47.1)'un çalışmıyor; ebeveynlerin dijital oyunlara bakış açısı 21 (% 10.1)'u olumlu, 82 (% 40.7)'si olumsuz ve 97 (% 49.2)'i ne olumlu ne olumsuz dediği; ebeveynlerin sahip oldukları çocukların yaşları incelendiğinde 65 (% 31.8)'i 4 yaşında, 78 (% 39.2)'ü 5 yaşında ve 57 (% 29.1)'i 6 yaşında çocuğa sahip; ebeveynlerin sahip oldukları çocukların cinsiyetleri incelendiğinde 115 (% 58.2)'unu erkek ve 85 (% 41.8)'u kız çocuğuna sahip; çocukların okula gitme süresi ise 119 (% 60.8)'i 1 yıldır, 62 (% 30.7)'i 2 yıldır ve 19 (% 8.5)'sı 3 yıldır olduğu belirlenmiştir. Eğitim programı sürecinde her oturumda

ebeveynler tam katılım göstermemesine rağmen eğitim programı sonucunda ön testte ve son testte 200 ebeveynde ölçekleri doldurmuştur.

3.4 Veri Toplama Süreci

“Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” aile eğitim programı” için uzman görüşü alınmıştır. “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” aile eğitim programına katılacak olan gönüllü 200 ebeveyne ulaşılmıştır. Basit rastgele örnekleme tekniği ile seçilen ebeveynlerin telefon numaraları alınmıştır. Ebeveynlerin eğitime daha rahat katılması için “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” aile eğitim programı hafta sonu akşam saatlerinde bir saatlik yedi oturum olarak ve Zoom platformu üzerinden çevrimiçi planlanmıştır. Katılmayı kabul eden ebeveynlere ulaşıldıktan sonra araştırma üç aşamada uygulanmıştır:

1. Aşama : “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitimi Öncesi DOBE ve DOERS Ölçeklerinin Uygulanması
2. Aşama : “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitim Programının Uygulanması
3. Aşama : “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” Aile Eğitimi Sonrası DOBE ve DOERS Ölçeklerinin Uygulanması

Aile eğitim programının içeriği; ebeveynlerle tanışma, dijital oyunun tarihi ve çocuk kavramı, dijital oyunların özellikleri ve çocuğun gelişimi üzerindeki etkisi, bağımlılık kavramı ve dijital oyun bağımlılığı, dijital ebeveynlik ve dijital oyunlarda güvenlik, ebeveynlere düşen sorumluluklar ve rehberlik stratejileri ve ebeveyn eğitim programını değerlendirme olarak oluşturulmuştur. Araştırmada “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” aile eğitimi öncesi ve sonrası ebeveynlerin yanıtları incelenmiştir.

3.5 Verilerin Analizi

Araştırmanın amacı kapsamında okul öncesi çocuğu olan ebeveynlere uygulama öncesi ve uygulama sonrası “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği” ve “Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri Ölçeği” uygulanmıştır. Uygulanan ölçeklerden elde edilen veriler SPSS-21 programına işlenerek analiz edilmiştir. Okul öncesi okula giden çocuğu olan ebeveynlere ilişkin ortalama değerlere parametrik test varsayımlarını test etmek için normallik ve homojenlik testleri yapılmıştır.

Bu testler sonucunda; ölçeğin geneli bazında elde edilen ortalama puan için Kolmogorov-Smirnov Z testi ve Homogeneity of Variances testi yapıldığında $p < .05$ 'e göre elde edilen ortalamaların normal bir dağılım göstermediği ve varyansların homojen olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Parametrik test varsayımlarını sağlanmadığından dolayı ebeveynlere ait bağımsız değişkenlere ilişkin ortalamalar arası farklılıkları Mann Whitney U testi ve Kruskal Wallis H analizi kullanılmıştır. Uygulama öncesi ve sonrası tekrarlı ölçümleri karşılaştırmak için Wilcoxon işaretli sıralar analizi yapılmıştır.



4.BULGULAR

Bu bölümde toplanan verilerden elde edilen analiz sonuçları araştırmanın alt problemlerin sırasına göre verilmiştir.

1. Okul Öncesi Çocukların Dijital Bağımlılık Eğilimine İlişkin Bulgular

Okul öncesi çocukların dijital bağımlılık eğilimine ilişkin bulgular tablo da verilmiştir.

Tablo 4.1.Okul Öncesi Çocukların Dijital Bağımlılık Eğilimine İlişkin Bulgular

Alt Boyutlar		N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	Z	p
Hayattan Kopma	Azalan	82	51.52	4225.00	3.30	.001
	Artan	29	68.66	1991.00		
	Sabit	78				
Çatışma	Azalan	79	49.04	3874.50	4.18	.000
	Artan	23	59.93	1378.50		
	Sabit	87				
Sürekli Oynama	Azalan	112	67.52	7562.00	6.81	.000
	Artan	22	67.41	1483.00		
	Sabit	55				
Hayata Yansıtma	Azalan	53	39.20	2077.50	1.98	.047
	Artan	28	44.41	1243.50		
	Sabit	108				
DOBE Toplam Puan	Azalan	138	80.76	11145.00	6.81	.000
	Artan	28	97.00	2716.00		
	Sabit	23				

Tablo incelendiğinde okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayattan Kopma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu

belirlenmiştir ($Z= 3.30$; $p < .05$). Hayattan Kopma alt faktörüne göre sıra ortalaması azalanların ve sıra ortalaması sabit kalanların, sıra ortalaması artanlardan düşük olduğu görülmektedir. Elde edilen analiz sonuçlarına göre aile eğitim programının etkili “Hayattan Kopma” alt faktörü üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Çatışma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($Z= 4.18$; $p < .05$). Çatışma alt faktörüne göre sıra ortalaması azalanların ve sıra ortalaması sabit kalanların, sıra ortalaması artanlardan düşük olduğu görülmektedir. Elde edilen analiz sonuçlarına göre aile eğitim programının etkili “Çatışma” alt faktörü üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Sürekli Oynama” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($Z= 6.81$; $p < .05$). Sürekli Oynama alt faktörüne göre sıra ortalaması azalanların ve sıra ortalaması sabit kalanların, sıra ortalaması artanlardan düşük olduğu görülmektedir. Elde edilen analiz sonuçlarına göre aile eğitim programının etkili “Sürekli Oynama” alt faktörü üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($Z= 1.98$; $p < .05$). Hayata Yansıtma alt faktörüne göre sıra ortalaması azalanların ve sıra ortalaması sabit kalanların, sıra ortalaması artanlardan düşük olduğu görülmektedir. Elde edilen analiz sonuçlarına göre aile eğitim programının etkili “Hayata Yansıtma” alt faktörü üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($Z= 6.81$; $p < .05$). Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğine göre sıra ortalaması azalanların ve sıra ortalaması sabit kalanların, sıra ortalaması artanlardan düşük olduğu görülmektedir. Elde edilen analiz sonuçlarına göre aile eğitim programının etkili dijital oyun bağımlılık eğilimi üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

2. Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Yaşlarına İlişkin Bulgular

Okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile yaşlarına ilişkin bulgular tablo da verilmiştir.

Tablo 4.2. Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Yaşlarına İlişkin Bulgular

Alt Faktörler	Yaş	N	Uygulama Öncesi			Uygulama Sonrası		
			Sıra Ortalaması	X	p	Sıra Ortalaması	X	p
Hayattan Kopma	3	3	65.17	3.19	.36	68.17	1.63	.65
	4	57	96.63			96.61		
	5	74	88.76			93.22		
	6	55	103.34			97.74		
Çatışma	3	3	89.00	.36	.94	84.17	1.87	.59
	4	57	95.87			101.70		
	5	74	92.45			89.14		
	6	55	97.85			96.54		
Sürekli Oynama	3	3	56.33	4.41	.22	60.00	3.02	.38
	4	57	85.54			93.40		
	5	74	98.99			91.22		
	6	55	101.55			103.65		
Hayata Yansıtma	3	3	56.83	2.55	.46	68.17	1.49	.68
	4	57	97.35			98.49		
	5	74	90.78			96.96		
	6	55	100.32			90.21		
DOBE Toplam Puan	3	3	62.83	2.00	.57	61.67	1.66	.64
	4	57	93.75			98.32		
	5	74	92.43			91.97		
	6	55	101.50			97.45		

Tablo incelendiğinde okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayattan Kopma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının

uygulama öncesi çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=3.19$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi yaş gruplarının “Hayattan Kopma” alt faktörünün benzerlik gösterdiği tespit edilmiştir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayattan Kopma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.63$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası yaş gruplarının “Hayattan Kopma” alt faktörü üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Çatışma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=.36$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi yaş gruplarının “Çatışma” alt faktörünün benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Çatışma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.87$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası yaş gruplarının “Çatışma” alt faktörü üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Sürekli Oynama” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=4.41$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi yaş gruplarının “Sürekli Oynama” alt faktörünün benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Sürekli Oynama” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=3.02$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası yaş gruplarının “Sürekli Oynama” alt faktörü üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir

($X=2.55$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim aile eğitim programının uygulama öncesi yaş gruplarının “Hayata Yansıtma” alt faktörünün benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.49$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası yaş gruplarının “Hayata Yansıtma” alt faktörü üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=2.00$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi yaş grupları arasında dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.66$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası yaş gruplarının dijital oyun bağımlılık eğilimi üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir.

3. Okul Öncesi Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Cinsiyetlerine İlişkin Bulgular

Okul öncesi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi ile cinsiyetlerine ilişkin bulgular tablo da verilmiştir.

Tablo 4.3.Okul Öncesi Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Cinsiyetlerine İlişkin Bulgular

Alt Faktörler	Cinsiyet	N	Uygulama Öncesi			Uygulama Sonrası		
			Sıra Ortalaması	U	p	Sıra Ortalaması	U	p
Hayattan Kopma	Erkek	11	103.69	3279.	.0	99.51	3739.	.1
		0		0	0		0	3
	Kız	79	81.54			87.44		
Çatışma	Erkek	11	106.07	3017.	.0	103.49	3301.	.0
		0		0	0		0	0

	Kız	79	78.18			81.83		
Sürekli	Erkek	11	104.83	3154.	.0	100.68	3610.	.0
Oynama		0		0	0		0	6
	Kız	79	79.94			85.79		
Hayata	Erkek	11	99.96	3689.	.1	97.78	3929.	.3
Yansıtma		0		0	0		0	2
	Kız	79	86.79			89.88		
DOBE	Erkek	11	105.50	3080.	.0	101.61	3508.	.0
Toplam		0		0	0		0	3
Puan	Kız	79	78.99			84.47		

Tablo incelendiğinde okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayattan Kopma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($U=3279.0$; $p< .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi cinsiyetler arasında “Hayattan Kopma” alt faktörünün erkek çocukların kız çocuklarına göre dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin fazla olduğu bulunmuştur.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayattan Kopma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($U=3739.0$; $p< .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası cinsiyetler arasında “Hayattan Kopma” alt faktörü üzerinde uygulama öncesine göre etkili olduğu söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Çatışma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($U=3017.0$; $p< .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi cinsiyetler arasında “Çatışma” alt faktörünün erkek çocukların kız çocuklarına göre dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin fazla olduğu görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Çatışma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir

($U=3301.0$; $p < .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası cinsiyetler arasında “Çatışma” alt faktörünün erkek çocukların kız çocuklarına göre dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin fazla olmasının devam ettiği görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Sürekli Oynama” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($U=3154.0$; $p < .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi cinsiyetler arasında “Sürekli Oynama” alt faktörünün erkek çocukların kız çocuklarına göre dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin fazla olduğu görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Sürekli Oynama” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($U=3610.0$; $p < .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası cinsiyetler arasında “Sürekli Oynama” alt faktörü üzerinde uygulama öncesine göre etkili olduğu söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($U=3689.0$; $p > .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi cinsiyet arasında “Hayata Yansıtma” alt faktörünün benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($U=3929.049$; $p > .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası cinsiyet arasında “Hayata Yansıtma” alt faktörü üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($U=3080.0$; $p < .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi cinsiyetler arasında dijital oyun bağımlılık eğiliminin erkek çocukların kız çocuklarına göre fazla olduğu görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları

arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($U=3508.0$; $p<.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası cinsiyetler arasında dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin erkek çocukların kız çocuklarına göre fazla olmasının devam ettiği görülmektedir.

4. Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Etme Zamanına İlişkin Bulgular

Okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanına ilişkin bulgular tablo da verilmiştir.

Tablo 4.4. Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Etme Zamanına İlişkin Bulgular

Alt Faktörler	Devam Süresi	N	Uygulama Öncesi			Uygulama Sonrası		
			Sıra Ortalaması	X	p	Sıra Ortalaması	X	p
Hayattan Kopma	1 yıl	115	99.64	2.12	.34	96.86	.77	.67
	2 yıl	58	87.81			89.91		
	3 yıl	16	87.72			100.09		
Çatışma	1 yıl	115	101.44	4.92	.08	100.10	2.61	.27
	2 yıl	58	88.03			86.40		
	3 yıl	16	73.97			89.50		
Sürekli Oynama	1 yıl	115	100.18	3.62	.16	99.06	4.95	.08
	2 yıl	58	83.66			82.62		
	3 yıl	16	98.88			110.72		
Hayata Yansıtma	1 yıl	115	98.90	1.51	.47	97.91	.93	.62
	2 yıl	58	89.06			91.50		
	3 yıl	16	88.50			86.78		
DOBE Toplam Puan	1 yıl	115	100.78	3.28	.19	99.08	2.14	.34
	2 yıl	58	86.02			86.28		
	3 yıl	16	86.00			97.28		

Tablo incelendiğinde okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayattan Kopma” alt faktörü ile ilgili aile

eğitim programının uygulama öncesi çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=2.12$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanının “Hayattan Kopma” alt faktörünün benzerlik gösterdiği bulunmuştur.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayattan Kopma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanına arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=.77$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanının “Hayattan Kopma” alt faktörü üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Çatışma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=4.92$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanının “Çatışma” alt faktörünün benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Çatışma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=2.61$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanının “Çatışma” alt faktörü üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Sürekli Oynama” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=3.62$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanının “Sürekli Oynama” alt faktörünün benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Sürekli Oynama” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=4.95$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanının “Sürekli Oynama” alt faktörü üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.51$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanının “Hayata Yansıtma” alt faktörünün benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=.93$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanının “Hayata Yansıtma” alt faktörü üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=3.28$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=2.14$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanının dijital oyun bağımlılık eğilimi üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir.

5. Ebeveynlerin Aile Eğitim Programının Uygulama Öncesi ve Sonrası

Dijital Oyun Rehberlik Strateji Seviyelerine İlişkin Bulgular

Ebeveynlerin aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası dijital oyun rehberlik strateji seviyelerine ilişkin bulgular tablo da verilmiştir.

Tablo 4.5. Ebeveynlerin Aile Eğitim Programının Uygulama Öncesi ve Sonrası Dijital Oyun Rehberlik Strateji Seviyelerine İlişkin Bulgular

Alt Boyutlar	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	Z	p
Aktif Ebeveyn Azalan	17	38.68	657.5	10.58	.00

Stratejileri	Artan	160	94.35	15095.5		
	Sabit	12				
Dijitale	Azalan	158	87.72	13860.0	10.27	.00
Yönlendiren	Artan	12	56.25	675.0		
Ebeveyn	Sabit	19				
Stratejileri						
Teknik	Azalan	13	43.85	570.0	10.27	.00
Ebeveyn	Artan	153	86.87	13291.0		
Stratejileri	Sabit	23				
DORS Toplam Puan	Azalan	48	57.15	2743.0	7.52	.00
	Artan	129	100.85	13010.0		
	Sabit	12				

Tablo incelendiğinde dijital oyun rehberlik strateji ölçeğinin “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($Z= 10.58$; $p < .05$). Aktif Ebeveyn Stratejileri alt faktörüne göre sıra ortalaması artanların ve sıra ortalaması sabit kalanların, sıra ortalaması azalanlardan yüksek olduğu görülmektedir. Elde edilen analiz sonuçlarına göre aile eğitim programının “Aktif Ebeveyn Stratejisi” alt faktörü üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

Dijital oyun rehberlik strateji ölçeğinin “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($Z= 10.27$; $p < .05$). Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri alt faktörüne göre sıra ortalaması azalanların ve sıra ortalaması sabit kalanların, sıra ortalaması artanlardan düşük olduğu görülmektedir. Elde edilen analiz sonuçlarına göre aile eğitim programının “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

Dijital oyun rehberlik strateji ölçeğinin “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($Z= 10.27$; $p < .05$). Teknik Ebeveyn Stratejileri alt faktörüne göre sıra ortalaması artan ve sıra ortalaması sabit kalanların, sıra ortalaması azalanlardan yüksek olduğu görülmektedir. Elde edilen analiz sonuçlarına

göre aile eğitim programının etkili “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

Dijital oyun rehberlik strateji ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($Z= 7.52$; $p < .05$). Dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğine göre sıra ortalaması artan ve sıra ortalaması sabit kalanların, sıra ortalaması azalanlardan yüksek olduğu görülmektedir. Elde edilen analiz sonuçlarına göre aile eğitim programının dijital oyun rehberlik stratejileri üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

6. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Öğrenim Durumlarına İlişkin Bulgular

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler aile eğitim programının uygulamasının öğrenim durumlarına ilişkin bulgular tablo da verilmiştir.

Tablo 4.6. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Öğrenim Durumlarına İlişkin Bulgular

Alt Faktörler	Öğrenim Durumu	N	Uygulama Öncesi			Uygulama Sonrası		
			Sıra	X	p	Sıra	X	p
			Ortalaması			Ortalaması		
Aktif Ebeveyn Stratejileri	İlköğretim	38	82.68	3.51	.32	89.18	2.41	.49
	Lise	48	91.94			87.86		
	Lisans	96	101.61			99.96		
	Yüksek Lisans	7	92.14			107.50		
Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri	İlköğretim	38	104.50	5.42	.14	103.46	1.98	.57
	Lise	48	101.04			98.51		
	Lisans	96	86.47			89.82		
	Master	7	118.83			96.00		
Teknik Ebeveyn Stratejileri	İlköğretim	38	79.64	6.74	.08	84.16	5.02	.17
	Lise	48	89.07			86.55		
	Lisans	96	104.63			103.48		
	Master	7	86.93			95.43		
DORS Toplam	İlköğretim	38	84.99	2.18	.53	90.26	1.59	.66
	Lise	48	92.56			89.05		

Puan	Lisans	96	99.69	99.79
	Master	7	101.71	95.79

Tablo incelendiğinde ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin öğrenim durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=3.51$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn öğrenim durumları arasında “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin öğrenim durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=2.41$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn öğrenim durumları arasında “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin öğrenim durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=5.42$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn öğrenim durumları arasında “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin öğrenim durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.98$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn öğrenim durumları arasında “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin öğrenim durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=6.74$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim

programının uygulama öncesi ebeveyn öğrenim durumları arasında “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin öğrenim durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=.17$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn öğrenim durumları arasında “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin öğrenim durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=2.18$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn öğrenim durumları arasında dijital oyun rehberlik stratejilerinin benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin öğrenim durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.59$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn öğrenim durumları arasında dijital oyun rehberlik stratejileri üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

7. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Çalışma Durumlarına İlişkin Bulgular

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler aile eğitim programının uygulamasının çalışma durumlarına ilişkin bulgular tablo da verilmiştir.

Tablo 4.7. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Çalışma Durumlarına İlişkin Bulgular

Alt Faktörler	Çalışma Durumu	N	Uygulama Öncesi			Uygulama Sonrası		
			Sıra Ortalaması	U	p	Sıra Ortalaması	U	p
Aktif Ebeveyn	Çalışıyor	10	103.88	3562.	.0	94.40	4390.	.8
		0		0	2		0	7

Stratejiler i	Çalışıyor	89	85.02			94.67		
	Çalışıyor	10	80.53	3002.	.0	90.23	3972.	.2
Dijitale	r	0		5	0		5	0
Yönlendir en	Çalışıyor	89	111.26			100.37		
Ebeveyn Stratejiler i								
Teknik	Çalışıyor	10	104.17	3533.	.0	95.45	4405.	.9
Ebeveyn	r	0		0	2		5	1
Stratejiler i	Çalışıyor	89	84.80			94.50		
	Çalışıyor	10	97.25	4225.	.5	92.62	4212.	.5
DORS	r	0		5	4		0	2
Toplam Puan	Çalışıyor	89	92.48			97.67		
	Çalışıyor							

Tablo incelendiğinde ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin çalışma durumları arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($U=3562.0$; $p<.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn çalışma durumları arasında “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe çalışan ebeveynlerin lehine farklılık gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin çalışma durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($U=4390.0$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn çalışma durumları arasında “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir. Ancak uygulanan programın çalışan ebeveynlerin sıra ortalamasında

düşüşe, çalışmayan ebeveynlerin sıra ortalamalarının yükselmesine sebep olduğu görülmektedir. Çalışmayan ebeveynlerde programın etkili olduğu anlaşılmaktadır.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim müdahale programının uygulama öncesi ebeveynlerin çalışma durumları arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($U=3002.5$; $p < .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn çalışma durumları arasında “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe çalışmayan ebeveynlerin lehine farklılık gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin çalışma durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($U=3972.5$; $p > .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn çalışma durumları arasında “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir. Ancak uygulanan programın çalışan ebeveynlerin sıra ortalamasında yükselişe, çalışmayan ebeveynlerin sıra ortalamalarının aynı seviyede kaldığı görülmektedir. Çalışan ebeveynlerde programın etkili olduğu anlaşılmaktadır.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin çalışma durumları arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($U=3533.0$; $p < .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn çalışma durumları arasında “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe çalışan ebeveynlerin lehine farklılık gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin çalışma durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($U=4405.5$; $p > .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn çalışma durumları arasında “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir. Ancak uygulanan programın çalışan ebeveynlerin sıra ortalamasında düşüşe, çalışmayan ebeveynlerin sıra ortalamalarının yükselmesine sebep olduğu görülmektedir. Çalışmayan ebeveynlerde programın etkili olduğu anlaşılmaktadır.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin çalışma durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($U=4225.5$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn çalışma durumları arasında dijital oyun rehberlik stratejilerinin benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin çalışma durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($U=4212.0$; $p> .05$). Bu durum aile eğitimi programının uygulama sonrası ebeveyn çalışma durumları arasında dijital oyun rehberlik stratejileri üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir. Ancak uygulanan programın çalışan ebeveynlerin sıra ortalamasında düşüşe, çalışmayan ebeveynlerin sıra ortalamalarının yükselmesine sebep olduğu görülmektedir. Çalışmayan ebeveynlerde programın etkili olduğu anlaşılmaktadır.

8. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Yaşa İlişkin Bulgular

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler aile eğitim programının uygulamasının yaşa ilişkin bulgular tablo da verilmiştir.

Tablo 4.8. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Yaşa İlişkin Bulgular

Alt Faktörler	Yaş	N	Uygulama Öncesi			Uygulama Sonrası		
			Sıra Ortalaması	X	P	Sıra Ortalaması	X	p
Aktif Ebeveyn Stratejileri	25-29	36	96.93	.71	.87	96.86	4.29	.23
	30-34	71	96.99			104.32		
	35-39	52	95.30			86.25		
	40 ve üstü	30	87.45			85.87		
Dijitale Yönlendiren Ebeveyn	25-29	36	108.06	4.62	.20	100.17	4.57	.21
	30-34	71	89.27			86.10		
	35-39	52	88.14			94.76		

Stratejileri	40 ve 30 üstü	104.77			110.28
Teknik	25-29	36	97.74	1.53 .67	96.92 1.62 .65
Ebeveyn	30-34	71	99.52		96.87
Stratejileri	35-39	52	92.09		87.30
	40 ve 30 üstü	86.07			101.62
DORS	25-29	36	104.67	1.59 .66	102.00 2.63 .45
Toplam	30-34	71	94.79		97.32
Puan	35-39	52	90.44		84.89
	40 ve 30 üstü	91.80			98.62

Tablo incelendiğinde ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=.71$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn yaşları arasında “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=4.29$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn yaşları arasında “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=4.62$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn yaşları arasında “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü

ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=4.57$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn yaşları arasında “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.53$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn yaşları arasında “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.62$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn yaşları arasında “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.59$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn yaşları arasında dijital oyun rehberlik stratejilerinin benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=2.63$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn yaşları arasında dijital oyun rehberlik stratejileri üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

9. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Dijital Oyunlara Bakışa İlişkin Bulgular

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler aile eğitim programının uygulamasının dijital oyunlara bakışa ilişkin bulgular tablo da verilmiştir.

Tablo 4.9. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Dijital Oyunlara Bakışa İlişkin Bulgular

Alt Faktörler	DBO	N	Uygulama Öncesi			Uygulama Sonrası		
			Sıra Ortalaması	X	P	Sıra Ortalaması	X	p
Aktif Ebeveyn Stratejileri	Olumlu	19	98.92	4.99	.08	81.79	1.28	.52
	Olumsuz	77	84.39			97.40		
	Ne	93	102.98			95.72		
	Olumlu Ne Olumsuz							
Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri	Olumlu	19	99.68	1.94	.39	111.87	2.73	.25
	Olumsuz	77	88.32			89.24		
	Ne	93	99.57			96.32		
	Olumlu Ne Olumsuz							
Teknik Ebeveyn Stratejileri	Olumlu	19	100.63	5.50	.06	85.00	.72	.69
	Olumsuz	77	83.82			96.44		
	Ne	93	103.10			95.85		
	Olumlu Ne Olumsuz							
DORS Toplam Puan	Olumlu	19	103.92	16.04	.00	92.76	.55	.75
	Olumsuz	77	75.89			91.94		
	Ne	93	109.00			97.99		
	Olumlu Ne Olumsuz							

Tablo incelendiğinde ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt

faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin dijital oyunlara bakış arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=4.99$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn dijital oyunlara bakış arasında “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin dijital oyunlara bakış arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.28$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn dijital oyunlara bakış arasında “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin dijital oyunlara bakış arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.94$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn dijital oyunlara bakış arasında “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin dijital oyunlara bakış arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=2.73$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn dijital oyunlara bakış arasında “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin dijital oyunlara bakış arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=5.50$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn dijital oyunlara bakış arasında “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile

eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin dijital oyunlara bakış arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=.72$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn dijital oyunlara bakış arasında “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin dijital oyunlara bakış arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($X=16.04$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn dijital oyunlara bakış arasında dijital oyun rehberlik stratejilerinin olumsuz bakış açısına sahip ebeveynlerin aleyhine farklılık gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin dijital oyunlara bakış arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=.75$; $p> .05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn dijital oyunlara bakış arasında dijital oyun rehberlik stratejileri üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

10. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Çocukların Yaşlarına İlişkin Bulgular

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler aile eğitim programının uygulamasının çocukların yaşlarına ilişkin bulgular tablo da verilmiştir.

Tablo 4.10. Ebeveynlerin Dijital Oyun Süreçlerinde Uyguladıkları Stratejiler ile Çocukların Yaşlarına İlişkin Bulgular

Alt Faktörler	Yaş	N	Uygulama Öncesi			Uygulama Sonrası		
			Sıra Ortalaması	X	p	Sıra Ortalaması	X	p
Aktif Ebeveyn Stratejileri	3	3	79.33	.89	.82	56.67	2.07	.55
	4	57	97.47			97.07		
	5	74	97.22			97.93		
	6	55	90.32			91.00		
Dijitale Yönlendiren	3	3	63.67	1.01	.79	101.50	.98	.80
	4	57	95.49			100.62		

Ebeveyn	5	74	95.01			91.61		
Stratejileri	6	55	96.19			93.38		
	3	3	81.00	.86	.83	88.33	.68	.87
Teknik	4	57	100.01			99.80		
Ebeveyn	5	74	93.84			93.69		
Stratejileri	6	55	92.14			92.15		
	3	3	48.17	2.73	.43	73.17	1.23	.74
DORS	4	57	98.04			100.34		
Toplam	5	74	97.20			94.20		
Puan	6	55	91.45			91.73		

Tablo incelendiğinde ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=.89$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=2.07$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.01$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=.98$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim

programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=.86$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinin “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=.68$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir ($X=2.73$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi çocukların yaşları arasında dijital oyun rehberlik stratejilerinin olumsuz bakış açısına sahip ebeveynlerin aleyhine farklılık gösterdiği görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir ($X=1.23$; $p>.05$). Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında dijital oyun rehberlik stratejileri üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir.

11. Okul Öncesi Dönemi Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Ebeveynlerinin Uyguladıkları Dijital Oyun Rehberlik Stratejilerine İlişkin Bulgular

Okul öncesi dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile ebeveynlerinin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerine ilişkin bulgular tablo da verilmiştir.

Tablo 4.11. Okul Öncesi Dönemi Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Ebeveynlerinin Uyguladıkları Dijital Oyun Rehberlik Stratejilerine İlişkin Bulgular

	Hayatta n Kopma	Çatışm a	Sürekli Oyun Oynam a	Hayata Yansıtma	Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Aktif Oyun Stratejileri	Dijitale Yönlendirilen Ebeveyn Stratejileri	Teknik Ebeveyn Stratejileri	Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri
Hayattan Kopma	$\frac{r}{p} 1$	.683	.56	.49	.86	-.33	.32	-.23	-.11
		.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.14
Çatışma	$\frac{r}{p}$	1	.75	.49	.90	-.34	.34	-.27	-.14
			.00	.00	.00	.00	.00	.00	.04
Sürekli Oyun Oynama	$\frac{r}{p}$		1	.44	.84	-.44	.49	-.32	-.13
				.00	.00	.00	.00	.00	.07
Hayata Yansıtma	$\frac{r}{p}$			1	.66	-.25	.38	-.17	.002
					.00	.00	.00	.02	.97
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	$\frac{r}{p}$				1	-.39	.44	-.28	-.12
						.00	.00	.00	.11
Aktif Oyun Stratejileri	$\frac{r}{p}$					1	-.47	.61	.69
							.00	.00	.00
Dijitale Yönlendirilen Ebeveyn Stratejileri	$\frac{r}{p}$						1	-.33	.17
								.00	.02
Teknik Ebeveyn Stratejileri	$\frac{r}{p}$							1	.72
									.00
Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri	$\frac{r}{p}$								1

Tablo incelendiğinde dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayattan Kopma” alt faktörü ile “Çatışma” alt faktörü arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .68$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayattan Kopma” alt faktörü ile “Sürekli Oyun Oynama” alt faktörü arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .56$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayattan Kopma” alt faktörü ile “Hayata Yansıtma” alt faktörü arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .49$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayattan Kopma” alt faktörü ile “Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi” arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .86$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayattan Kopma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Aktif Oyun Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.33$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayattan Kopma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .32$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayattan Kopma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, zayıf düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.23$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayattan Kopma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği arasında negatif yönlü, zayıf düzeyde, anlamlı olmayan bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.11$; $p > .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Çatışma” alt faktörü ile “Sürekli Oyun Oynama” alt faktörü arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .75$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Çatışma” alt faktörü ile “Hayata Yansıtma” alt faktörü arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .49$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Çatışma” alt faktörü ile “Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi” arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .90$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Çatışma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Aktif Oyun Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.34$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Çatışma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .34$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Çatışma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, zayıf düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.27$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Çatışma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği arasında negatif yönlü, zayıf düzeyde, anlamlı olmayan bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.14$; $p > .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Sürekli Oyun Oynama” alt faktörü ile “Hayata Yansıtma” alt faktörü arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .44$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Sürekli Oyun Oynama” alt faktörü ile “Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi” arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .84$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Sürekli Oyun Oynama” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Aktif Oyun Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.44$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Sürekli Oyun Oynama” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .49$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Sürekli Oyun Oynama” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.32$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Sürekli Oyun Oynama” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği arasında negatif yönlü, zayıf düzeyde, anlamlı olmayan bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.13$; $p > .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile “Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi” arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .66$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Aktif Oyun Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, zayıf düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.25$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .38$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, zayıf düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.17$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Hayata Yansıtma” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği arasında negatif yönlü, zayıf düzeyde, anlamlı olmayan bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.002$; $p > .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Aktif Oyun Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.39$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .44$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, zayıf düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.28$; $p < .05$).

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği “Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği arasında negatif yönlü, zayıf düzeyde, anlamlı olmayan bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.12$; $p > .05$).

Dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Aktif Oyun Stratejileri” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.47$; $p < .05$).

Dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Aktif Oyun Stratejileri” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .61$; $p < .05$).

Dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Aktif Oyun Stratejileri” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği arasında pozitif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .69$; $p < .05$).

Dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü arasında negatif yönlü, orta düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = -.33$; $p < .05$).

Dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği arasında pozitif yönlü, zayıf düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .17$; $p < .05$).

Dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği “Teknik Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü ile dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde, anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($r = .72$; $p < .05$).

5. TARTIŞMA

Bu araştırmada ‘Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim’ aile eğitim programı öncesinde ve sonrasında okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveynlerin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri incelenmiştir.

Araştırmanın birinci sorusu okul öncesi çocukların uygulama öncesi ve sonrası dijital oyun bağımlılık seviyeleri nedir sorusuna yanıt aranmıştır. Okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ile ilgili aile eğitim programının öncesi ve sonrasında anlamlı farklılık olduğu bulgusu elde edilmiştir. Bu bulgular doğrultusunda, çalışma grubunun büyük bir çoğunluğunda aile eğitim programının dijital oyun bağımlılık eğilimi üzerinde etkili olduğu söylenebilmektedir. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğine göre programdan sonra dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin düştüğü görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı alanında yapılan araştırmalara bakıldığında; okul öncesi dönemi çocuklarının bağımlılık eğilimlerini tespit eden bir çalışmada; Ünsal (2019), çalışmaya katılım gösteren çocukların bağımlılık seviyelerinin yüksek olduğunu bulmuştur. Araştırma sonuçlarına bakıldığında, çocukların bağımlılık seviyelerine yönelik farklı sonuçlar bulunmuştur. Buradan yola çıkarak dijital oyun bağımlılığı üzerinde farklı etmenlerin etkili olmasından kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Ebeveynlerin dijital oyuna ilişkin rehberlik etmeleri ve onları yönlendirmeleri, bakış açıları, maddi durumu, çevresel uyaranlar gibi birçok faktörün çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleriyle yakından ilişkili olduğu düşünülmektedir.

Araştırmanın ikinci sorusu okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile yaşları arasında anlamlı farklılık var mıdır sorusuna yanıt aranmıştır. Çocukların yaş değişkeni ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasında anlamlı farklılık olmadığı bulgusu elde edilmiştir. Taş ve Güneş (2019) araştırmalarında yaş değişkeninin dijital oyun bağımlılık eğilimde anlamlı olarak farklılık olmadığını ortaya koymaktadırlar. Bu bulgulardan yola çıkarak yaş grubu farklı olsa da dijital oyun bağımlılık seviyesinin aynı olabileceği aralarında bir ilişki olmadığı söylenebilir. Bunun nedeni olarak çocuğun içinde bulunduğu okul, aile gibi sosyal çevreden kaynaklı olduğu düşünülmektedir.

Araştırmanın üçüncü sorusu okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık var mıdır sorusuna yanıt aranmıştır. Çocukların cinsiyet değişkeni ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri

arasında anlamlı farklılık olduğu bulgusu elde edilmiştir. Aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası cinsiyetler arasında dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin, erkek çocukların kız çocuklarına göre bağımlılık eğilimlerinin yüksek olduğu görülmektedir. Bu alanda yapılan araştırmalar incelendiğinde, erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha fazla dijital oyunda zaman harcadığını ve daha çok dijital oyun bağımlılık eğiliminde olduğunu gösteren araştırmalar bulunmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012; Aydoğdu, 2018; Brito, 2016; Gentile, 2009; Şahin ve Tuğrul, 2012; Ünsal, 2019). Bu bulguyu destekleyen diğer bir bulgu ise; 6-15 yaş aralığındaki düzenli dijital oyun oynadığını ifade eden erkek çocukların oranının %96,2 ve kız çocukların oranının %91,8 olduğu görülmektedir (TÜİK, 2021). Ayrıca başka bir araştırmada, erkek çocuklarının kız çocuklarına oranla daha çok bağımlılık eğiliminde olduğu görülmüştür (Budak, 2020; Çukurluöz, 2016). Dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili olan cinsiyet değişkeninin erkekler çocuklarda daha çok çıkması; erkeklerin kızlara oranla elektronik cihazlara daha çok merak duymasıyla ilgili olduğu düşünülmektedir.

Araştırmanın dördüncü sorusu okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık var mıdır sorusuna yanıt aranmıştır. Okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık olmadığı bulgusu elde edilmiştir. Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanının dijital oyun bağımlılık eğilimi üzerinde etkisinin olmadığını göstermektedir. Çalışmalarda aşırı düzeyde dijital oyun oynayan çocukların okul yaşamlarını etkilediği ve düşük sosyal yeterliliklerinin olduğunu tespit eden çalışmalarda bulunmaktadır (Ostrov ve diğ., 2006; Hygen ve diğ.,2019). Küçük yaşlardan itibaren sorun haline dönüşen dijital oyunlarla ilgili kreş ve anasınıflarında çocuklara yönelik farkındalık çalışmaları yapılabilir.

Araştırmanın beşinci sorusu okul öncesi dönem çocuk ebeveynlerinin uygulama öncesi ve sonrası dijital oyun rehberlik stratejileri seviyeleri nedir sorusuna yanıt aranmıştır. Ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu bulgusu elde edilmiştir. Eğitim programı sonucuna bakıldığında ebeveynlerin dijital oyuna ilişkin rehberlik stratejileri ile ilgili olarak en çok “aktif rehberlik stratejisini”

uyguladığı bulunmuştur. Bu strateji ile ebeveynler, çocukla beraber medya içeriğini paylaşarak takip etme, ebeveyn ile çocuk arasındaki çift yönlü iletişim kurma gibi rehberlik stratejileri uyguladıklarını göstermektedir. Aynı zamanda çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinde artışa sebep olan ebeveynlerin serbest ve dijitalle yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisi kullanmasından dolayı yüksek çıkmıştır (Budak, 2020). Kullanılan stratejilerin ebeveynler içerisinde değiştiği, farklı stratejileri birleştirdiği ve bir stratejiden diğerine geçtiği bilinmektedir (Nikken ve Oprea, 2018). Beyens ve Beullens (2017), çalışmasında aktif rehberlik stratejisini kullanan ebeveynlerin, çocuklarıyla dijital oyun oynamasına yönelik iletişimin olumlu yönde ilerleyeceği ve daha az çatışma olacağı ve dijital oyun bağımlılıklarında düşüş olabileceğini göstermektedir. Bu durum, aile eğitimi sonucunda ebeveynlerin çocukları ile iletişim halinde olması ve yönlendirmeler yapmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Araştırmanın altıncı sorusu ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile öğrenim durumları arasında fark var mıdır sorusuna yanıt aranmıştır. Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin öğrenim durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı bulgusu elde edildi. Başka bir çalışmada çalışmaya paralel olarak ebeveynlerin farkındalık seviyelerinin öğrenim durumuna göre değişmediği ve çocuklarının dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkisinin olmadığı söylenebilir (Budak, 2020). Bunun aksine, başka bir çalışmada babaların öğrenim durumları yükseldikçe çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin azalma eğiliminde olduğu görülmüştür (Eni, 2017). Alanyazın incelendiğinde çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri anne babanın öğrenim durumuna göre değişiklik gösterdiği tespit edilmiştir. Aydoğdu (2018) ve Hazar vd. (2017) tarafından yapılan araştırmalarda çocukların dijital oyun bağımlılığı ebeveynlerin öğrenimine göre değişiklik göstermemektedir. Ancak Gökçearlan ve Durakoğlu (2014) 'nın yaptığı çalışmada ebeveynlerin öğrenim durumu yükselmesiyle dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin yükseldiği görülmüştür. Aynı zamanda Işıkoğlu ve diğerleri (2021) yaptıkları çalışmada öğrenim durumları düşük olan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunları oynama ihtimalinin daha çok olduğunu tespit etmişlerdir. Bu durumun, ebeveynlerin öğrenim durumlarına göre farkındalık seviyelerinin artmamış olabileceğinden ve kişisel fikir ayrılıklarından kaynaklı olabileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın yedinci sorusu ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile çalışma durumları arasında fark var mıdır sorusuna yanıt aranmıştır. Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveynlerin çalışma durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı bulgusu elde edildi. Ancak uygulanan programın çalışan ebeveynlerin sıra ortalamasında düşüşe, çalışmayan ebeveynlerin sıra ortalamalarının yükselmesine sebep olduğu görülmektedir. Bu durum aile eğitim programının uygulama öncesi ebeveyn çalışma durumları arasında “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Stratejileri” alt faktöründe çalışmayan ebeveynlerin lehine farklılık gösterdiği görülmektedir. “Aktif Ebeveyn Stratejileri” alt faktörü üzerinde çalışmayan ebeveynlerin sıra ortalamalarının yükselmesine sebep olduğu görülmektedir. Ebeveynler dijital yönlendirme ve serbest rehberlik stratejileri kullandıklarında çocukların dijital oyunlarda geçirdikleri zaman çoğalmakta ve buna bağlı olarak bağımlılık eğilimi gösterme olasılıkları artmaktadır. Yapılan diğer araştırmalara göre de ebeveyn çalışma durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır (Karacaoğlu, 2019). Bu durumun, çalışmayan ebeveynlerin çocukları ile daha fazla vakit geçirme fırsatı olduğundan kaynaklandığı düşünülmektedir.

Araştırmanın sekizinci sorusu ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile yaşları arasında fark var mıdır sorusuna yanıt aranmıştır. Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı bulgusu elde edilmiştir. Yapılan çalışmanın aksine diğer araştırmalarda, ebeveynin yaşı daha küçük olan gruba oranla yaşı büyük olan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığının daha anlamlı olduğu saptanmıştır (Çakır, Kocagöz ve Karakuş, 2021). Cillero ve Jago (2010), alanyazındaki 1980 - 2009 yılları arasındaki okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılıklarını araştıran çalışmaları incelemişlerdir. Bu araştırmanın sonucuna bakıldığında annenin yaşı ile çocuğunun dijital oyun bağımlılığı olumlu olarak ilişkili bulunmuştur. Bunun nedeni her yaştaki ebeveynin teknoloji ile iç içe olması olabileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın dokuzuncu sorusu ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile dijital oyunlara bakış açıları arasında fark var mıdır sorusuna yanıt aranmıştır. Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeği ile ilgili aile eğitim programının

uygulama sonrası ebeveynlerin dijital oyunlara bakış arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Bakış açıları olumlu olmayan ebeveynler “dijitale yönlendirme” ve “serbest” rehberlik stratejilerinde daha düşük seviyede puanlar aldığı bulgusu elde edilmiştir. Genç (2014), çalışmasında ebeveynlerin çocuklara cep telefonu kullandırma konusunda %45’inin olumsuz, %26’sının olumlu ve %26’sının kararsız olduğunu belirtmiştir. Oyunlarla daha çok zaman harcayan ebeveynlerin; çocuklarının da dijital oyun kullanma vakitlerinin daha yüksek olduğunu ortaya koyan çalışmalar tespit edilmiştir (Akçay ve Özcebe, 2012). Ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin davranışları, çocuklarının dijital oyunları oynamasına ilişkin uyguladıkları rehberlik stratejilerini etkiler ve böylece çocuklarının dijital kullanımlarını yönlendirerek denetlemektedirler.

Araştırmanın onuncu sorusu ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile çocukların yaşları arasında fark var mıdır sorusuna yanıt aranmıştır. Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler çocuğun yaşının bağımlılık eğilimini anlamlı olarak farklılık görülmediği bulgusu elde edilmiştir. Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında dijital oyun rehberlik stratejileri üzerinde uygulama sonrasına göre etkili olmadığı söylenebilir. Ebeveynlerin uyguladıkları rehberlik stratejilerinin, çocukların yaşları arasında tam olarak ayırım yapamadıklarından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Araştırmanın on birinci sorusu okul öncesi dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile ebeveynlerinin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri arasında bir ilişki var mıdır sorusuna yanıt aranmıştır. Okul öncesi dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile ebeveynlerinin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri arasındaki ilişki incelendiğinde, anlamlı bir farklılık bulunmadığı bulgusu elde edilmiştir. Aile eğitim programı sonucunda çocukların dijital oyun bağımlılıklarında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Çocukların bağımlılık eğilimlerini dijitale yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejileri anlamlı olarak yordadığı görülmüştür. Bu sonuçtan yola çıkarak ebeveynin kullandığı ebeveyn rehberlik stratejileri, çocukların bağımlılık düzeylerini değiştirdiğini ifade etmektedir. Budak (2020) da çalışmasında dijitale yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerinin kullanan ebeveynlerin çocuklarının bağımlılık düzeylerinin arttığını tespit etmiştir. Cengiz-Saltuk ve Erciyes (2020), ebeveynler serbest rehberlik stratejisi kullandığında çocuklarında dijital oyunları

kullanım oranlarının arttığı sonucunu tespit etmişlerdir. Bundan dolayı çocukların dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin ebeveynlerin kullandıkları dijitalle yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejileri kullanmaları önerilmemektedir. Çocukların bağımlılık eğilimlerinin azalması için ebeveynler aktif rehberlik stratejisini benimseyerek çocuklarını bu doğrultuda yönlendirmeleri ve dijital oyunlardan olumlu olarak yararlanmalarına destek olmalılarıdır (Beyens ve Beullens, 2017). Yapılan eğitim sonucunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılık eğilimine yönelik bilinçlendiği düşünülmektedir.

Sonuç olarak, aile eğitim programı öncesine göre aile eğitim programı sonrasında çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinde azalma olduğu tespit edilmiştir. Ancak erkek çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinde azalma olmasına rağmen kız çocuklarına göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri yüksek çıkmıştır. Ebeveynlerin tercih ettiği rehberlik stratejilerinde aile eğitim programı öncesine göre aile eğitim programı sonrasında farklılıklar görülmüştür.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Okul öncesi yaşta çocuğu olan ebeveynlere ilişkin olarak hazırlanan eğitim programının dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejilerine etkisi ve çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri incelenmiştir. “Ebeveynim Dijital Oyun Rehberim” aile eğitim programı sonucunda;

- Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası incelendiğinde, aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Aile eğitim programının dijital oyun bağımlılık eğilimi üzerinde etkili olduğu saptanmıştır.
- Okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası dijital oyun bağımlılık eğilimi üzerinde yaş değişkeninin etkisinin olmadığını göstermektedir.
- Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimine ilişkin aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların cinsiyetleri arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Erkek çocukların kız çocuklara göre daha fazla dijital oyun bağımlılık eğiliminde olduğu saptanmıştır.
- Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ilişkin aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanı arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Aile eğitim programının uygulama sonrası okul öncesi eğitim kurumuna devam etme zamanının bağımlılık eğilimi üzerinde etkisi bulunmamaktadır.
- Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerine göre dijital oyun rehberlik strateji ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama öncesi ve sonrası arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğine göre sıra ortalaması artan ve sıra ortalaması sabit kalanların, sıra ortalaması azalanlardan yüksek olduğu belirlenmiştir. Elde edilen bulgulara göre aile eğitim programının dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri üzerinde etkili olduğu saptanmıştır.

- Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ölçeği ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin çalışma durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn çalışma durumları arasında dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri üzerinde etkili olmadığı belirlenmiştir. Ancak uygulanan programın çalışmayan ebeveynlerin sıra ortalamalarının yükselmesine sebep olduğu tespit edilmiştir. Çalışmayan ebeveynlerde programın etkili olduğu saptanmıştır.
- Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin öğrenim durumları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn öğrenim durumları arasında dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri üzerinde etkili olmadığı saptanmıştır.
- Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn yaşları arasında dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri üzerinde etkili olmadığı saptanmıştır.
- Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveynlerin dijital oyunlara bakış arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası ebeveyn dijital oyunlara bakış arasında dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri üzerinde etkili olmadığı saptanmıştır.
- Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile ilgili aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Bu durum aile eğitim programının uygulama sonrası çocukların yaşları arasında dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri üzerinde etkili olmadığı saptanmıştır.
- Okul öncesi dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile ebeveynlerinin uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri arasındaki ilişki incelendiğinde, anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Aile eğitim programının dijital oyun bağımlılık eğilimi üzerinde etkili olduğu ve olumlu yönde katkısı olduğu saptanmıştır.

Öneriler

Ebeveynlere Yönelik Öneriler

- Ebeveynlerin çocukları ile dijital oyunlara ilişkin zaman, konu ve risk oluşturabilecek durumlara karşı tedbir kuralları belirlenerek işbirliği halinde hareket etmeleri gerekmektedir.
- Çocukların gelişim düzeylerine uygun dijital oyunların ve uygulamaların seçilmesine önem arz etmektedir, engellemek yerine çocukların dengeli bir şekilde kullanımı artırılabilir.

Eğitim Programına Yönelik Öneriler

- Ailelere yönelik dijital oyun rehberliği aile eğitim programları yaygınlaştırılabilir.
- Ailelere yönelik olarak geliştirilen ve yürütülen dijital oyun rehberliği aile eğitim programlarına babaların katılımı artırılabilir.

Öğretmenlere Yönelik Öneriler

- Öğretmenlere hizmet içi eğitim programları ile dijital oyun ve ebeveyn rehberliği alanlarında eğitimler yapılabilir.
- Öğretmenler dijital oyunların olumlu ve olumsuzlukları hakkında farkındalık sahibi olmalı dijital oyun alanında ebeveynlere farkındalık kazandırabilir.
- Öğretmenler çocukları e-kitaplarla tanıştıracak ve teknolojilerin faydalı kullanılmasını arttırabilir.

Kurum ve Kuruluşlara Yönelik Öneriler

- Ailelere ve çocuklara farkındalık kazandırmak ve bilinçlendirme etkinlikleri kapsamında çocuklar ve aileler için çizgi filmler ve yazılı ve görsel araçlar hazırlanabilir.
- Çocuk ile ailenin birlikte oyun oynayacağı oyunlar ve oyunlar hakkında aile eğitim programlarının geliştirilmesi ve yaygınlaştırılması arttırılmalıdır.
- Dijital risklere yönelik çocukları bilinçlendirmek için eğitimler verilebilir ve eğitimler yaş düzeylerine uygun, popüler kahramanların ağzından verilebilecek içerikte saha çalışmaları yapılabilir.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığına yönelik çalışmalar sınırlıdır ve deneysel ve boylamsal çalışmalara gerek duyulmaktadır. Okul öncesi dönemi, bu yaştaki çocuklar için kritik bir dönem olduğundan kaynaklı bu alanda geniş çaplı araştırmalar artırılmalıdır.
- Bu araştırma ebeveynlerin fikirleri doğrultusunda yapılandırılmıştır. İleriki çalışmalarda çocuklarında görüşlerinin alınması önerilir.
- Bu çalışmada çevrimiçi uygulanan aile eğitim programının yüz yüze uygulanması sağlanabilir.



KAYNAKLAR

- Aierbe, A., Oregui, E. & Bartau, I. (2019). Video games, parental mediation and gender socialization. *Digital Education Review*, 36, 100-116. Doi: <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.100-116>
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53-68.
- Akçay, D. & Özcebe, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2):66-71. Doi: <https://doi.org/10.5222/j.child.2012.066>
- Akçayır, G. (2013). *Dijital oyunların sağlığa etkisi*. M. A. Ocak, (Ed.) Eğitsel Dijital Oyunlar(ss. 3-12). Pegem Akademi.
- Akın, D. (2012). *Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencileri Üzerinde Etkileri ve Konu ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri* (Yüksek Lisans Tezi). Yakın Doğu Üniversitesi.
- Akkoyunlu, B. & Tuğrul, B. (2002). Okul öncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerindeki etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 12-21.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. Sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi*(Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi.
- Aküzüm, C., Boğa Baran, E. & Çelebi, S. (2022). Okul Öncesi Dönemde Ebeveyn Tutumları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Arasındaki İlişki. *Turkish Studies*, 17(3), 427 - 458. 10.7827/TurkishStudies.61958
- Alkol ve Uyuşturucu Madde Bağımlıları Tedavi ve Araştırma Merkezi (AMATEM) (2021). Bağımlılık Nedir? <https://npistanbul.com/amatem/bagimlilik-nedir>
- Alkol ve Uyuşturucu Madde Bağımlıları Tedavi ve Araştırma Merkezi (AMATEM) (2008), Bilgisayar Ve İnternet, Ankara.
- American Academy of Pediatrics. (2001). Media Violence. *Committee on Public Education, Pediatrics*; 108(5), 1222-1226.
- American Psychiatric Association (APA) (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Washington, DC. <https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm>
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Anderson, SE & Whitaker, RC (2010). ABD Okul Öncesi Çağdaki Çocuklarda Ev Rutinleri ve Obezite. *Pediatrics*, 125, 420-428. <http://dx.doi.org/10.1542/peds.2009-0417>
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). Dijital oyun sektör raporu. Ankara.
- Aral N., Gürsoy, F., ve Köksal, A. (2001). Okul Öncesi Eğitiminde Oyun. Turan Ofset: İstanbul.
- Aral, N. ve Doğan-Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 317-348. Doi: <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054>

- Argün, D. (2019). *Tüketim kültürünün yeniden üretildiği bir kitle iletişim platformu olarak dijital oyun sektörü*. (Yüksek lisans tezi).Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Arıkan, K. (2023). <https://www.kemalarikan.com/hikikomori-ve-erken-teshisi.html>
- Ataman-Yengin, D. (2019). *Dijital oyun bağımlılığı*. G.H. Karadağ (Ed.), Dijital hastalıklar içinde (117-135). Der Yayınları.
- Ayas, T. & Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin İnternet bağımlılığı ve aile İnternet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39),
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (36), 806-818. Doi: 10.17719/jisr.2015369545
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18. doi: 10.7816/ulakbilge-06-31-01. Doi: 10.7816/ulakbilge-06-31-01
- Bass, P. F. (2015). Gaming addiction: When going online goes off-kilter. *Contemporary Pediatrics*, 32(11), 16–23.
- Bayırtepe, E. & Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri.*Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(33), 41-54.
- Bayram Topdal, E. (2008). Oyun açlığının gidermenin yolu olarak İnternet. *Milli Eğitim*, 37(180), 353-365.
- Bektaş, M. (2018). *Davranışsal Bağımlılık: Tanımı, Türleri ve Sınıflandırılması*. H. Ateş ve A. Koçak (Ed.), Bir kamu politikası olarak- bağımlılıkla mücadele içinde (147-159). Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.
- Beyens, I., & Beullens, K. (2017). Parent-child conflict about children's tablet use: The role of parental mediation. *New Media & Society*, 1-42. doi:10.1177/1461444816655099 Doi: 10.1177/1461444816655099
- Bilgi Teknolojileri & İletişim Kurumu [BTK], (2020). <https://www.btk.gov.tr/>.
- Binark, M. & Sütçü, G. (2008). *Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon.
- Brito, R. (2016). "Who taught you how to play?", "I did!" Digital practices and skills of children under 6. *Media Education*, 7(2), 281-302. doi: 10.14605/MED721607
- Brown, J.D., & Bobkowski, P.S. (2011). Older and newer media: Patterns of use and effects on adolescent's health and well-being. *Journal of Research on Adolescence*, 21(1), 95-113. Doi: 10.1111/j.1532-7795.2010.00717.x
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi.
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi (The Journal Of International Education Science)*, 4 (13):158-172. Doi: 10.16991/INESJOURNAL.1505
- Campaign Türkiye. (2021). Oyun Sektörü. <https://www.campaigntr.com/istatistiklerle-2021de-oyun-sektoru/>

- Can Bilgin, H. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi.
- Canbek, G., ve Sağıroğlu, Ş. (2007). Çocukların ve gençlerin bilgisayar ve internet güvenliği. *Politeknik Dergisi*, 10(1), 33-39.
- Cavkaytar, A. (1998). *Zihin engellilere öz bakım ve ev içi becerilerinin öğretiminde bir aile programının etkililiği* (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Anadolu Üniversitesi.
- Cengiz Saltuk, M. & Erciyes, C. (2020). Okul Öncesi Çocuklarda Teknoloji Kullanımına İlişkin Ebeveyn Tutumlarına Dair Bir Çalışma . *Yeni Medya Elektronik Dergisi* , 4 (2) , 106-120 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ejnm/issue/53735/720111>
- Cerniglia, L., Cimino, S., & Ammaniti, M. (2020). What are the effects of screen time on emotion regulation and academic achievements? A three-wave longitudinal study on children from 4 to 8years of age. *Journal of Early Childhood Research*, 00(0), 1–16. Doi: 10.1177/1476718X20969846 <https://doi.org/10.1177/1476718X20969846>
- Ceylaner, S. & Yanpar Yelken, T. (2017) Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 6(1), 346-364. Doi:10.14686/buefad.294983
- Chiu S. I., Lee J. Z. & Huang D. H. (2004). Video Game Addiction In Children And Teenagers In Taiwan. *Cyberpsychol Behavior*, 7(5), 571-581. Doi: 10.1089/cpb.2004.7.57.
- Cillero, H. I. & Russell Jago (2010). Systematic review of correlates of screen-viewing among young children. *Preventive Medicine*, 51 (1), 3-10. doi.org/10.1016/j.ypmed.2010.04.012.
- Cinel, N. (2006). *Farklı Sosyo Ekonomik Düzeydeki 3-6 Yaş Çocuğu Olan Anne Babaların Oyuncak Ve Oyun Materyalleri Hakkındaki Görüşlerinin Ve Bu Yaş Grubu Çocukların Sahip Oldukları Oyuncak Ve Oyun Materyallerinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi.
- Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory*, 21(4), 323–343. Doi: 10.1111/j.1468-2885.2011
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150. Doi: <https://doi.org/10.17860/efd.89744>
- Çakır, M., Kocagöz, E., & Karakuş, F. N. (2021). Çocuklarda dijital bağımlılık: ebeveynlerle nicel bir araştırma. *Presentation Type*, 71.
- Çakır, Ö., Horzum, M.B. & Ayas, T. (2013). İnternet bağımlılığının tanımı ve tarihçesi, internet bağımlılığı-sorunlar ve çözümler. Kalkan, M. ve Kaygusuz C. (Ed.), Ankara: Anı. 78.
- Çalışkan, Ö. & Özbay, F. (2015). 12-14 Yaş Aralığındaki İlköğretim Öğrencilerinde Teknoloji Kullanımı Eksenli Yabancılaşma ve Anne Baba Tutumları: Düzce ili örneği. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt: 8 Sayı: 39.
- Çelen, F. K., Çelik, A. & Seferoğlu, S.S. (2011, Şubat). Çocukların internet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-içi riskler. XIII. Akademik Bilişim Konferansı (AB11). İnönü Üniversitesi, Malatya.

- Çetin, E. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar*. M. A. Ocak (Ed.), *Tanımlar ve temel kavramlar içinde* (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Çukurluöz, Ö. (2016). *Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi.
- Deniz, E. (Ed.).(2009). *Erken Çocukluk Döneminde Gelişim*. Ankara: Maya Akademi
- Dijital Oyun Raporu. (2019). Dijital Oyun Raporu- Güvenli İnternet Merkezi. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>.
- Dijital Oyun Raporu. (2020). Dijital Oyun Raporu- Güvenli Oyna. <https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf>
- Dikmen Ş. E. (2019). 1980 - 2017 yılları arasında dijital oyun endüstrisinin gelişimi ve oluşturulan yapay yaşam döngüleri. *Selçuk İletişim*, 12(1): 294 -311. Doi: <https://doi.org/10.18094/josc.470961>
- Dinç, M. (2017). *Teknoloji bağımlılığı ve biz*. (1. baskı). İstanbul: Yeşilay Yayınları.
- Doğruluk, S. (2017). *Öğretmen Adaylarının Sosyal Medya Kullanım Alışkanlıkları ile İnternet Bağımlılıkları Arasındaki İlişki* (Yüksek Lisan Tezi). Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi.
- Dönmez, A. (2012). *Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili* (Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi.
- Durak, A. (2019). *Ebeveyn arabuluculuğunun bazı değişkenlere göre incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Bartın Üniversitesi.
- Durmuş, K. (2020). *Medya etkileri bağlamında okul öncesi dönem çocuklarının yeni medya kullanımının analizi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Dünya Sağlık Örgütü. (2019). Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması El Kitabı.
- Eni, Ç. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*(Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler* (Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi.
- Erdil, Z. (2010). Sosyoekonomik olarak risk altında bulunan çocuklara yönelik aile eğitim programları ve akademik başarı ilişkisi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Dergisi*, 72-78.
- Evcin, S. (2010). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimine etkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi.
- Fakhouri, Hughes, Brody, Kit & Ogden. (2013). Physical activity and screen-time viewing among elementary school-aged children in the United States from 2009 to 2010. 2013 Mar 1;167(3):223-9. doi: 10.1001/2013.jamapediatrics.122.
- Feyman Gök, N., Uludağ, G. & Tuğrul, B. (2021). 48-60 aylık çocukların anaokulundaki oyuna ilişkin görüşleri ve oyun yoksunluğu. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 11(2), 549- 571. <https://doi.org/10.18039/ajesi.824261>
- Gaming In Turkey. (2022). “Türkiye Oyun Sekötrü 2022 Raporu”, Gaming In Turkey Oyun ve Spor Ajansı. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-2022-raporu/>.
- Gelişmekte Olan Spor Branşları. (2023). <http://gosbf.gov.tr/Sayfalar/2630/2320/dijital-oyunlar.aspx>.

- Genç, Z. (2014). Parent's perceptions about the mobile technology use of preschool aged children. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 146, 55–60.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-603.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62-70.
- Gökçearsan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, s. 419-435
- Gölge, A. (2022). *Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Oyun Türlerine Göre Saldırganlık Yönelimlerinin İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Gelişim Üniversitesi.
- Groves, C. L., Gentile, D., Tapscott, R. L., & Lynch, P. J. (2015). Testing the predictive validity and construct of pathological video game use. *Behavioral Sciences*, 5(4), 602-625. Doi: <http://dx.doi.org/10.3390/bs5040602>
- Gunawardhana, L. K. P. D., & Palaniappan, S. (2015). Psychology of Digital Games and Its Effects to Its Users. *Creative Education*, 6, 1726–1732. Doi:10.4236/ce.2015.616174
- Guralnick, M.J. (2011) Why Early Intervention Works: A Systems Perspective. *Infants and Young Children*. 24, 6–28. Doi: 10.1097/IYC.0b013e3182002cfe
- Günay, G. (2011). *Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.
- Gündüz Kalan, Ö. (2010). Medya okuryazarlığı ve okul öncesi çocuk: Ebeveynlerin medya okuryazarlığı bilinci üzerine bir araştırma. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 2(39), 59-74.
- Güney, Z. (2020). Çocukların sosyal medya kullanımı üzerine bir araştırma. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi*, 11(1), 188-199.
- Gür, R. M. (2018). *Çok oyunculu dijital oyunlarda oyun oynama pratikleri: Moba ve mmorpg oyunlar üzerine karşılaştırmalı bir inceleme* (Yüksek lisans tezi). İstanbul Arel Üniversitesi.
- Gürçan, A., Özhan, S. & Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, Ankara, 1-50.
- Güvenli İnternet Merkezi (2019). Dijital oyunlar raporu 2019. <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/SSIzp.pdf>
- Güzen, M. (2021). *Covid-19 Pandemi Öncesi Ve Pandemi Sürecinde 4-6 Yaş Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Ve Ebeveyn Rehberlik Stratejilerinde Görülen Farklılıkların İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30, 638–649. doi:10.1080/01612840903050414
- Hatzigianni, M., Gregoriadis, A., Karagiorgou, I., & Chatzigeorgiadou, S. (2018). Using tablets in free play: The Implementation of the digital play framework in

- Greece. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 928– 942. Doi: 10.1111/bjet.12620
- Hazar Z., Demir Tekkurşun G., & Dalkıran H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre* 15(4): 179-190. Doi: https://doi.org/10.1501/Sporm_0000000334
- Hazar, Z., Demir, G.T., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3): 320-332. Doi: <https://doi.org/10.51982/bagimli.817756>
- Hetherington, E.M., Parke, R.D., Gauvain, M. & Locke, V.O. (2006). Child psychology: A contemporary viewpoint. (6'th Ed.). NY: McGrawHill Publication
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56- 68.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hygen, B. W., Zahl-Thanem, T., Wichstrøm, L., Belsky, J., Stenseng, F., Kvande, M. N. & Skalicka, V. (2019). Time spent gaming and social competence in children: Reciprocal effects across childhood. *Child Development*. <https://doi.org/10.1111/cdev.13243>
- Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital Oyun Popüler Mi? Ebeveynlerin Çocukları İçin Oyun Tercihlerinin İncelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46(46): 1-17. Doi: 10.9779/pauefd.446654
- Işıkoğlu, N., Bayraktaroğlu, E. & Ayekin-Dülger, D. N. (2021). Children's play preferences and behaviors in digital or non-digital play. *Pamukkale University Journal of Education*, 1-24. Doi: 10.9779/pauefd.758529.
- İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, 71-74.
- İnce, K. (2022). *Okul Öncesi Dönem Çocuğuna Sahip Ailelerin "Dijital Oyun ve Çocuk" Aile Eğitimi Programı Öncesi ve Sonrası Görüşlerinin İncelenmesi*. (Tezsiz Yüksek Lisans Projesi). Pamukkale Üniversitesi.
- İstinye Üniversitesi. (2023). <https://gstm.istinye.edu.tr/tr/haberler/turkiyenin-ilk-dijital-oyun-arge-merkezi-olan-dijital-oyun-gelistirme-ve-animasyon>
- Kabakçı Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F. & Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *University of Gaziantep Journal of Social Sciences*, 12(4), 883-896. Doi: 1303-0094
- Karabulut, B. (2019) *Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Şiddet Eğilimi İlişkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi.

- Karadař, T. (2023). Covid-19 pandemi sonrası dijital yařam alışkanlıklarının ve toplum saėlıėına etkileri. Konferans: II. Uluslararası Oėuz Boyları Sempozyumu řurada: Kayseri.
- Karademir Cořkun, T. & Filiz, O. (2019). Okul öncesi öğretmen adaylarının dijital oyun baėımlılıėına yönelik farkındalıkları. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 239–267. Doi: <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0036>
- Karasar, N. (2011). Bilimsel Arařtırma Yöntemleri. Ankara: Nobel Yayınları.
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel arařtırma yöntemi: Kavramlar ilkeler teknikler*. Ankara: Nobel Akademi .
- Karoly, A. Lynn; Kilburn, R. Matthew & Cannon, S. Jill (2005). Early childhood interventions, Proven Results, Future Promise. Santa Monica: Rand Corporation.
- Kartal, H. (2008). Çocuk ve aileyi desteklemeye yönelik ev ziyaretlerine dayalı aile eğitim programları ve programların etkileri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41 (1), 1-28.
- Kaytanlı, U. (2011). *Bilgisayar oyunları ile çocuk ve ergenlerdeki psikopatoloji arasındaki ilişkinin arařtırılması* (Uzmanlık alan tezi). İstanbul Üniversitesi.
- Kelleci, M. (2008). İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Saėlıėına Etkileri. *Taf Preventive Medicine Bulletin*, 7(3), s. 253–256.
- Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem Ve Anlatı* (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi.
- Kim, Y. & Smith, D. (2015). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 1-13. Doi:10.1080/10494820.2015.1087411
- Konca, A. S. (2019). *Investigating the social interactions between parents and young children during digital activities at home*. (Unpublished master thesis). Middle East Technical University The Graduate School Of Social Sciences, Ankara.
- Kotoman, H. (2008). Yařamın ilk yıllarında çocuk gelişimin anne-babalar için önemine dair farkındalık düzeyi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 94-105.
- Kovess-Masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., & Pez, O. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Soc Psychiatry Psychiatr Epidemiol*, 51(3), 349-357. Doi: <http://dx.doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6>
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun baėımlılık düzeyleri, internet baėımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi,) Üsküdar Üniversitesi.
- Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar. M. A. Ocak (Ed.), Eğitimsel dijital oyunlar içinde (s. 29-30). Ankara: Pegem Akademi.
- Kulaksızoėlu, A. (2016). Ergenlik dönemi ve ilgiler. Ergenlik psikolojisi. (s. 153) içinde. Remzi Kitabevi
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of youth and adolescence*, 40(1), 38–47.

- Lemos, I. L., Abreu, C. N. de & Sougey, E. B. (2014). Internet and video game addictions: a cognitive behavioral approach. *Revista de Psiquiatria Clínica*, 41(3), 82–88. Doi:10.1590/0101-60830000000016
- Li, A Y-L, Lo, B.C.Y & Cheng, C. (2018) It is the Family Context that Matters: Concurrent and Predictive Effects of Aspects of Parent-Child Interaction on Video Gaming-related Problems. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21, 374-380. Doi: <http://doi.org/10.1089/cyber.2017.0566>
- 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*, 24(8), 1967-1980. Doi: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10494820.2015.1073745>.
- Livingston, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's Internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599. Doi: 10.1080/08838150802437396
- Madran Demirtaş, H., & Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99 - 107.
- Mansız, A. S. & Kolburan, G. (2022). Dijital Oyunlar İle Şiddet ve Saldırganlık Arasındaki İlişki . *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi* , 21 (83) , 1389-1407 . Doi: 10.17755/esosder.842442
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., & Scott, F. (2016). Digital play: a new classification, *Early Years*, 36(3), 242-253, Doi: 10.1080/09575146.2016.1167675.
- Mustafaoğlu, R. & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi (Journal of Dependence)*, 19(3):51-58.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young. *J Child Fam Stud*, 24, 3423-3435. doi: 10.1007/s10826-015-0144-4
- Nikken, P., & Jansz, J. (2013). Developing scales to measure parental mediation of young children's internet use. *Learning, Media and Technology*, 39(2), 250-266. doi: 10.1080/17439884.2013.782038
- Nikken, P., & Oprea, S. J. (2018). Guiding young children's digital media use: SES-Differences in mediation concerns and competence. *Journal of Child and Family Studies*, 27, 1844-1857.
- Ocak, M. A. (2013). Eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanımı. M. A. Ocak (Editör). Eğitsel Dijital Oyunlar içinde (1. baskı, s.50). Ankara: Pegem Akademi.
- Oei, A. C., & Patterson, M. D. (2014). Playing a Puzzle Video Game with Changing Requirements Improves Executive Functions. *Computers in Human Behavior*, 37, 216–228. doi:10.1016/j.chb.2014.04.046
- Ostrov J.M., Gentile D.A., & Crick N.R. (2006). Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: a longitudinal study. *Social Development*, 15(4), 612-27.
- Oxford (2023). Game ve play nedir? <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı: İnternet'in psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*(3. baskı). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ögel, K. (2018). *101 soruda bağımlılık* (2. Baskı). İstanbul: Yeşilay Yayınları.

- Özdemir, M. (2015). *Eğitim fakültesi öğrencilerinin duygusal zekâları ile yaşam deneyimlerinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi.
- Özdemir, N. (2005). Türk halk eğlencelerinin yapısı. Cumhuriyet Dönemi Türk eğlence kültürü. (1. bs., Cilt 1, s. 206-250) içinde. Akçağ Yayınları.
- Patton, M. Q. (2005). *Qualitative Research*. New York: John Wiley & Sons, Ltd.
- Pembecioğlu E. N. (2005). İletişimin Çocuk Üzerindeki Etkisi. 2. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi. Ocak- Aralık 2005. (s. 673). İstanbul Üniversitesi.
- Piaget, J. (1992). *Eğitim Nereye Gidiyor Anlamak Keşfetmektir* (Çev: A. Kadir Aslan ve İbrahim Dönmezler). İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.
- Prensky, M. (2001). *Fun, play and games: What makes games engaging*. From Digital Game-Based Learning.
- Prot, S., Anderson C.A., Gentile D.A., & Swing, E. L. (2014) The positive and negative effects of video game play. children and media. A. Jordan, D. Romer (Eds) New York. Oxford University Pres,109-128.
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation*, 2(1), 53-66.
- Saçan, S., Metin, Ş., & Millici, M. (2016). Okul öncesi çocuğa sahip ebeveynlerin medya okuryazarlık düzeylerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası Aile Çocuk ve Eğitim Dergisi*, 10, 37-56.
- Sağiroğlu, Ş., Bülbül, H. İ., Kılıç, A., Küçükali, M., Bayzan, Ş. & Samur, Y. (2022). *Dijital Oyunlar -I : Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* (s.25-78). Nobel Yayınları, Ankara.
- Sağlık Bakanlığı (2018). Dijital oyun bağımlılığı çalıştay raporu. Ankara.
- Samur, Y. & Arkün Kocadere, S. (2016). *Oyundan oyunlaştırmaya*. A. İşman. ve diğerleri (Yay. Haz.). Eğitim Teknolojileri Okumaları (s. 400-399). Ankara: Salmat Basım Yayıncılık.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Değişen Oyun Tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), s.: 1122-1235.
- Savcı, M. & Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202-216. doi: 10.5350/DAJPN2017300304
- Sayan, H. (2016). *Okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımı*. 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum, 5(13), 67-83.
- Sezen, T. İ. & Sezen, D. (2011). *Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları: oyunlar, yorumlar, teknolojik ve toplumsal gelişmeler*. G. Terek Ünal ve U. Batı(ed.), Dijital oyunlar içinde (2. baskı: 249-284). İstanbul: Derin Yayınları
- Sormaz, F., Yüksel, H. (2012). Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyunağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 985-1008.
- Şahin, C. & Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.

- Tarhan, N., Nurmedov, S. (2011). Bağımlılık: Sanal veya Gerçek. (1. baskı). İstanbul: Timaş Yayınları.
- Taş, İ. & Güneş, Z. (2019). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22, 83- 92.
- Tavil, Y. Z. & Karasu, N. (2013). Aile eğitim çalışmaları: Bir gözden geçirme ve meta-analiz örneği. *Eğitim ve Bilim*, 38(168), 85-95.
- Tavil, Y. Z. (2005). *Davranış denetimi aile eğitim programının annelerin davranışsal işlem süreçlerini kazanmalarına etkisi (doğrudan öğretim yaklaşımı ile sunulan)* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi.
- Terlemez, C. (2019). *Dijital Oyun Bağımlılığı İle Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki* (Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi.
- Thalemann, C. (2010). Pathologische Computernutzung Bei Schülern Verschiedener Schultypen Der 8. Und 10. Klassenstufe. Dissertation. Aus Dem Institut Für Medizinische Psychologie Der Medizinischen Fakultät Charité – Universitätsmedizin Berlin.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263-2278.
- Trawick-Smith, J. (2014). *Erken çocukluk döneminde gelişim*. Berrin Akman (Çev. Ed.). Beşinci basımdan çeviri, Ankara: Nobel Yayın.
- Tuğrul, B. (2010). *Oyun Temelli Öğrenme. Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemler*. (Editör Rengin Zembat), Ankara: Anı.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen-Altınkaynak, Ş. & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16. doi: <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2388>
- Türk Dil Kurumu (2023). Bağımlılık nedir? <https://sozluk.gov.tr/>.
- Türk Dil Kurumu (2023). Oyun nedir? <https://sozluk.gov.tr/>
- Türkiye Bağımlılıkla Mücadele (TBM) Eğitim Programı. (2021). Teknoloji Yerinde Yeterince.https://tbm.org.tr/media/kitaplar/TBM_yetiskin_teknoloji_icerik_web.pdf
- Türkiye Cumhuriyet Sağlık Bakanlığı (SB) (2018). Dijital oyun bağımlılığı çalıştayı sonuç raporu. <https://dosyamerkez.saglik.gov.tr/Eklenti/30051,yenidijitalpdf.pdf?0>
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2021). Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanım-Arastirmasi-2021-41132>.
- Tüzün, H. (2006). Eğitsel Bilgisayar Oyunları ve Bir Örnek. *Hacettepe Üniversitesi E. F.Dergisi*, 30, s.220-229.
- Uğurlu, T.T., Şengül, C. & Şengül, C. (2012). Bağımlılık Psikofarmakolojisi. *Psikiyatriye Güncel Yaklaşımlar*, 4(1):37-50.
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi.
- Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi.

- Üstündağ, A. (2019). 4-6 Yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 119.
- Varol, N. (2005). *Aile eğitimi*. Kök Yayıncılık.
- Verenika, I. Kervin, L. Rivera, C. M. & Lidbetter, A. (2016). Digital play: exploring young children's perspectives on applications designed for preschoolers. *Global Studies of Childhood*, 6(4), 1-12.
- Wan, C.S., & Chiou, W.B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- World Health Organization (WHO) (2018). Gaming disorder. <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Wu, C., Fowler, C., Lam, W., Wong, H. Wong, C. & Loke, A. (2014). Parenting approaches and digital technology use of preschool age children in a Chinese community. *Italian Journal of Pediatrics*, 40. 44-62. Doi: 10.1186/1824-7288-40-44
- Yalçın S., & Bertiz Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1): 27-34.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 1–10. Doi: <https://doi.org/10.5080/u1340775>.
- Yay, M. (2019). Dijital ebeveynlik. (2. baskı). İstanbul: Yeşilay Yayınları.
- Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: yeni şiddet* (Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi.
- Yeşilay.(2022). Erişim adresi: <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>
- Yıldırım, Y. (2018). *Dijital kültürde çocuk yetiştirmek*. Nisan Kitabevi: Eskişehir.
- Yılmaz E., & Çağıltay K. (2004). Elektronik Oyunlar ve Türkiye. T.B.D. 21. Ulusal Bilişim Kurultayı. Ankara.
- Yiğit Açıkgöz, F., & Yalman, A. (2018). Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*(29. Özel Sayısı), 163-180. <https://doi.org/10.31123/akil.454283>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372. Doi: <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Zaranis, N., Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2013). Using mobile devices for teaching realistic mathematics in kindergarten education. *Scientific Research*, 4(7A1), 1-10. Doi: <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2013>.
- Zimmer, F., Scheibe, K., & Henkel, M. (2019). How parents guide the digital media usage of kindergarten children in early childhood. *International Conference on Human-Computer Interaction HCII*, 313-320. Doi: 10.1007/978-3-030-235253