

T.C.
ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK SAĞLIĞI VE HASTALIKLARI HEMŞİRELİĞİ ANABİLİM DALI

EBEVEYNLERİN İNTERNET BAĞIMLILIĞI DÜZEYLERİNİN
OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARIN
DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK EĞİLİMİNE ETKİSİ

YUSUF BOZKURT

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. TÜLAY KUZLU AYYILDIZ

II. TEZ DANIŞMANI
ÖĞR. GÖR. DR. MUSA ÖZSAVRAN

ZONGULDAK

2024

T.C.
ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK SAĞLIĞI VE HASTALIKLARI HEMŞİRELİĞİ ANABİLİM DALI

EBEVEYNLERİN İNTERNET BAĞIMLILIĞI DÜZEYLERİNİN
OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARIN
DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK EĞİLİMİNE ETKİSİ

YUSUF BOZKURT

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. TÜLAY KUZLU AYYILDIZ

II. TEZ DANIŞMANI
ÖĞR. GÖR. DR. MUSA ÖZSAVRAN

ZONGULDAK

2024

ÖNSÖZ

Yüksek lisans sürecim boyunca çalışmama kıymetli görüşleriyle yön veren, bilgi birikimi ve tecrübelerini benimle paylaşan moral ve motivasyonumu yüksek tutan, sadece bilgi ve deneyimleriyle değil hoşgörüsüyle destek olan, sabırlı, yol gösteren, çalışmaktan onur ve gurur duyduğum çok değerli hocam Prof. Dr. Tülay KUZLU AYYILDIZ'a ve yüksek lisans ders sürecimde emeği geçen bütün hocalarıma,

Bu çalışmayı yapmamda emeği büyük olan tezimin her aşamasında yardımcı dokunan, bilgi ve tecrübelerini benimle her zaman paylaşan, her konuda motive ederek desteğini esirgemeyen, çalışmaktan onur ve gurur duyduğum çok değerli hocam Öğr. Gör. Dr. Musa ÖZSAVRAN' a,

Eğitim sürecim de dahil olmak üzere hayatım boyunca maddi ve manevi desteklerini benden esirgemeyen, bana inanan ve koşulsuz şartsız yanımda olan aileme; annem Yeter BOZKURT, babam Kemal BOZKURT ablam Elif KOZAN ve ağabeylerim Hakan BOZKURT, Harun BOZKURT ve Mikail BOZKURT'a her şey için teşekkürlerimi sunarım.

İyi günde ve kötü günde yanımda olan, sabırla beni hep destekleyen, her zaman motive eden, huzur kaynağım canım eşim Zühal BOZKURT'a tüm kalbimle teşekkür ederim.

Bu çalışmayı sevgili kızım Asude Büşra BOZKURT'a ithaf ediyorum.

Yusuf BOZKURT

Ağustos 2024, Zonguldak

ÖZET

Yusuf BOZKURT, Ebeveynlerin İnternet Bağımlılığı Düzeylerinin Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimine Etkisi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2024.

Araştırma, ebeveynlerin yaşamlarındaki internet bağımlılığı düzeylerini belirleyip, bu durumun çocukların dijital oyun bağımlısı olma eğilimlerini ve arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırma tanımlayıcı, kesitsel ve ilişki arayıcı tipte yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini 01.12.2023-01.05.2024 tarihleri arasında 4-6 yaş arası 146 çocuk ve ebeveyni oluşturmuştur. Araştırma verileri, Kişisel bilgi formu, Young İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Okul Öncesi Dönem Çocukları Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği kullanılarak toplanmıştır. Çocukların %95.2'sinin internet kullandığı ve %76.0'sının oyun amaçlı internet kullandığı belirlenmiştir. Çalışmada erkek çocukların dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı olarak yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$). Ebeveynlerin çocukları ile birlikte dijital oyun oynaması Okul Öncesi Dönem Çocukları Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği genel puanı ve çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutların anlamlı farklılıklar yarattığı belirlenmiştir. Çocuğu ile beraber dijital oyun oynayanların Young İnternet Bağımlılığı Ölçeği değerlerinin anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür. İnternet oyun amaçlı kullanan çocukların Okul Öncesi Dönem Çocukları Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği puanlarının tüm alt boyutlarında anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0.001$). Dijital oyun oynayan çocuklar incelendiğinde ise oyun oynayanların bağımlılık skorlarının genel ve tüm alt boyutlarda anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür ($p<0.001$). Ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte dijital oyun oynaması çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimine etki etmektedir. Çocuğu ile birlikte dijital oyun oynayan ebeveynlerin de internet bağımlılığı oranlarının yüksek olduğu bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, Bağımlılık, İnternet bağımlılığı, Çocuklar, Ebeveynler

ABSTRACT

Yusuf BOZKURT, The Effect of Parents' Internet Addiction Levels on Digital Game Addiction Tendency of Preschool Children, Institute of Health Sciences, Department of Child Health and Disease Nursing, Master's Thesis, 2024.

The study was conducted to determine the level of internet addiction in parents' lives and to determine the relationship between this situation and children's tendency to be addicted to digital games. The study was descriptive, cross-sectional and correlational. The sample of the study consisted of 146 children aged 4-6 years and their parents between 01.12.2023-01.05.2024. The research data were collected using the Personal Information Form, Young Internet Addiction Scale and Digital Game Addiction Tendency Scale for Preschool Children. It was determined that 95.2% of the children used the internet and 76.0% of them used the internet for gaming purposes. In the study, it was determined that boys' digital game addiction was significantly higher ($p<0.05$). It was determined that parents' playing digital games with their children created significant differences in the general score of the Digital Game Addiction Tendency Scale for Preschool Children and the sub-dimensions of conflict, continuous playing and reflection on life. It was observed that the Young Internet Addiction Scale values of those who played digital games with their children were significantly higher. It was determined that children who used the Internet for gaming purposes had significantly higher scores in all sub-dimensions of the Preschool Children's Digital Gaming Addiction Tendency Scale ($p<0.001$). When the children who played digital games were analyzed, it was observed that the addiction scores of those who played games were significantly higher in general and in all sub-dimensions ($p<0.001$). Parents' playing digital games with their children affects children's tendency towards digital game addiction. Parents who play digital games with their children were also found to have high rates of internet addiction.

Keywords: Digital gaming Addiction, Addiction, Internet addiction, Children, Parents

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	ix
TABLolar DİZİNİ	x
1.GİRİŞ	1
2.GENEL BİLGİLER	3
2.1.İnternet Kavramı ve Tanımı	3
2.1.1. İnternetin tarihsel gelişimi.....	3
2.1.2. Ülkemizde tarihsel gelişimi.....	3
2.1.3. İnternetin kullanımı ve kullanım alanları	4
2.1.4. İnternetin yararları	5
2.1.5. İnternetin zararları	6
2.1.6. Sorunlu-problemlı internet kullanımı	6
2.2.İnternet Bağımlılığı Tanımı.....	7
2.2.2. Ebeveynlerde (anne-baba) internet bağımlılığı.....	9
2.2.3. İnternet bağımlılığı ile ilgili yapılmış araştırmalar	10
2.3.Dijital Oyun Kavramı	14
2.3.1. Dijital oyun türleri	15
2.3.2. Dijital oyunların yararları ve zararları	17
2.3.2.1. Yarıları.....	17
2.3.2.2. Zararı.....	19
2.4.Dijital Oyun Bağımlılığı.....	20
2.4.1. Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı	22
2.4.2. Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılmış araştırmalar	23
2.5. Ebeveynin ve Çocuk İnternet Kullanımı ve İnternet Bağımlılığının Etkisi ...	27
2.6.İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılıklarının Önlenmesinde Hemşirenin Rolü..	28
3.GEREÇ VE YÖNTEM	30

3.1.Araştırmanın Amacı	30
3.2.Araştırmanın Tipi	30
3.3.Araştırma Soruları	30
3.4.Araştırmanın Yeri ve Zamanı.....	30
3.5.Örneklem Belirleme	31
3.6.Araştırmanın Değişkenleri	31
3.7.Verı Toplama Araçları.....	31
3.8.Araştırmanın Uygulanması.....	33
3.9.Araştırmanın Etik Yönü	33
3.10.Verilerin Analizi.....	34
4.BULGULAR	35
5.TARTIŞMA	57
6.SONUÇ VE ÖNERİLER	67
6.1.Sonuçlar.....	67
6.2.Öneriler.....	67
6.2.1. Ebeveynlere yönelik öneriler.....	67
6.2.2. Pediatri hemşirelerine yönelik öneriler.....	68
6.2.3. Eğitimcilere yönelik öneriler	69
7.KAYNAKLAR	71
8.EKLER.....	90
9.ÖZGEÇMİŞ	97

SİMGELER VE KISALTMALAR

TDK: Türk Dil Kurumu

MIT: Massachusetts Institute of Technology

ARPANET: Advanced Research Projects Agency Network

TÜBİTAK: Türkiye Bilimsel ve Teknik Araştırma Kurumu

ODTÜ: Orta Doğu Teknik Üniversitesi

TRNET: Türkiye İnternet

ABD: Amerika Birleşik Devletleri

WAS: We Are Social

PİK: Problemlı internet kullanımı

DSM-IV: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 4th Edition

PC: Personal Computer

WHO: Dünya Sağlık Örgütü

ICD: International Classification of Disease

DSM-5: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5th Edition

DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği

YİBO: Young İnternet Bağımlılığı Ölçeği

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. Ölçek geçerlilik analizleri	32
Tablo 2. Sosyodemografik özelliklerin dağılımı	35
Tablo 3. İnternet kullanım özelliklerin dağılımı	36
Tablo 4. Sürekli verilere ilişkin tanımlayıcı istatistikler	37
Tablo 5. DOBE ve alt boyutlarının demografik ve sosyo-ekonomik özelliklere göre dağılımı	38
Tablo 6. YİBO'nun demografik ve sosyo-ekonomik özelliklere göre dağılımı.....	40
Tablo 7. DOBE'nin ebeveynlerin internet kullanımı ile ilgili özelliklere göre dağılımı .	41
Tablo 8. DOBE'nin çocukların internet kullanımı ile ilgili özelliklere göre dağılımı	43
Tablo 9.YİBO'nun İnternet Kullanımı İle İlgili Özelliklere Göre Dağılımı	44
Tablo 10.YİBO'nun İnternet Kullanımı İle İlgili Özelliklere Göre Dağılımı	46
Tablo 11.Değişkenlerin DOBE üzerine etkisi	47
Tablo 12. Değişkenlerin DOBE ile ilişkisi (Stepwise Modeli)	50
Tablo 13: Değişkenlerin YİBO ile ilişkisi (Enter Modeli)	52
Tablo 14: Değişkenlerin YİBO ile ilişkisi (Stepwise Modeli)	55

1. GİRİŞ

Dijital cihazlara erişim giderek kolaylaştıkça, bu araçları kullanan yaş aralığı da genişlemiştir (1). Bilgisayar, tablet, akıllı telefon gibi dijital cihazlar artık okul öncesi dönemdeki çocuklar tarafından da rahatlıkla kullanılabilir (2). Çocuklar, teknolojinin sunduğu birçok fırsattan yararlanırken, zararlı içeriklerin hangileri olduğunu bilmedikleri için bu cihazları ebeveyn ya da öğretmen kontrolünde kullanmadıklarında birçok riskle karşı karşıya kalabilmektedir (2,3). Çocukların özellikle okul öncesi dönemde dijital cihazlarla erken yaşta tanışmaları ve önerilen süreden fazla zaman geçirmeleri, düşük kaliteli veya uygun olmayan içeriklere maruz kalmaları, gelişim alanlarını olumsuz yönde etkileyebilmektedir (4).

Ebeveynlerin dijital araçların kullanımına ilişkin tutumları ve davranışları, okul öncesi dönemde çocukların en çok model alma yoluyla öğrenmelerini etkileyen belirleyici bir faktördür (5). Bu durumda, ebeveynlerin tutumlarının ve davranışlarının önemli olduğu düşünülmektedir. Ebeveynlerin eğitim seviyeleri, teknolojiye olan yaklaşımları, çocuklarıyla iletişim şekilleri ve maddi durumları gibi faktörler, çocukların dijital oyunlara ilgi gösterme düzeylerini etkileyebilir. Bazı araştırmalar, ebeveynlerin eğitim seviyesinin artmasıyla birlikte çocuklarda oyun bağımlılığı riskinin de arttığını göstermektedir (6). Yapılan bir çalışmada ebeveynlerin akıllı telefon kullanım süresinin, dijital ihmal düzeyini ve çocukların olumsuz davranışlarını etkilediği bulgusuna ulaşılmıştır (7). Yedi farklı ülkede 0-7 yaş aralığındaki çocuklarla yapılan bir çalışmada, ebeveynlerin dijital cihazlara yükledikleri anlamların çocukların dijital cihaz alışkanlıklarını etkilediği bulgusuna varılmıştır (8).

Bilgisayar ve internet, yaşamı kolaylaştırmakla kalmayıp aynı zamanda oyun ve eğlence aracı olarak da giderek yaygınlaşan bir ilgi alanı haline gelmiştir. Teknolojik gelişmelerin ilerlemesi, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenlerle geleneksel oyun etkinliklerinin yerini dijital oyunlar almıştır (9). Son yirmi yılda, kentli çocuklar geleneksel sokak oyunlarından uzaklaşarak dijital oyun dünyasına yönelmişlerdir Bilgisayar ve internetin sunduğu zengin oyun seçenekleriyle kendilerine

yeni bir oyun alanı bulmuşlardır (10). Dijital oyun, bilgisayar veya oyun konsolu gibi cihazları kullanarak bir veya birden fazla oyuncunun metin veya görsellik üzerine kurulu yazılımları kablolu ya da çevrimiçi ağ üzerinden bağlanarak oynayabileceği oyunları ifade eder (11). Bu oyunlar, her yaş grubundan kullanıcı tarafından ilgi görmekte ve oyun oynama süreleri giderek artmaktadır (12).

Oyun oynamadaki bu artış sadece teknolojik gelişmelerden etkilenmekle kalmamakta, aynı zamanda boş zamanı değerlendirme, rekabet etme, stresten uzaklaşma, sosyalleşme ve ekonomik kazanç elde etme gibi çeşitli faktörleri de içermektedir (11). Dijital oyunları aşırıya kaçmadan oynamak sağlıklı bir yaşam biçiminin parçası olarak kabul edilir ve oyunların duygusal boşalma ve rahatlama gibi olumlu etkileri olduğu bilinir (13). Ancak, bilgisayar kullanımının olumlu yönlerinin yanı sıra, bilgisayar oyunları ile fazla vakit geçiren çocukların çevreleriyle ilişkilerinin bozulması, depresyon ve anksiyete yaşama olasılıklarının artması, özgüven eksikliği, saldırgan davranışların artması, dikkat dağınıklığı, düşük akademik başarı ve bağımlılık gibi psikososyal açıdan olumsuz etkileri de bulunmaktadır. Araştırmalar, aşırı miktarda dijital oyun oynayan çocuklarda uyku düzensizliği, fiziksel aktivite eksikliği, obezite ve kas iskelet sistemi sorunlarının ortaya çıkabileceğini göstermektedir (14). Bu durumda, oyun oynama isteği kişi tarafından kontrol edilemez hale geldiğinde, duygusal ve düşünsel değişikliklere, sosyal yaşamda bozulmalara neden oluyorsa, bağımlılık veya problem durumundan bahsedilmektedir (15).

Her geçen gün, dijital oyun bağımlılığının ciddi bir sorun haline gelmesi üzerine yapılan araştırmaların sayısı artmaktadır. Ancak, özellikle okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile ebeveynlerin internet bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelendiği veya detaylı olarak açıklandığı çalışmalara pek rastlanmamıştır. Bu incelemeler doğrultusunda, ebeveynlerin internet bağımlılığı düzeylerinin okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimine etkisini inceleyerek alandaki literatüre katkı sağlayacaktır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. İnternet Kavramı ve Tanımı

İnternet, İngilizce'de “uluslararası ağ” anlamındaki “international network” sözcüklerinin birleşmesiyle oluşmuştur (16). Türk Dil Kurumu'na göre “genel ağ” olarak tanımlanmaktadır (17). İnternet, global olarak birçok bilgisayar sistemini bir protokolle birbirine bağlayan ve dünyada kullanımında önemli derecede artış olan kitle iletişim aracıdır (18). İnsanların hayatlarında giderek daha fazla yer kaplayan bir iletişim ağı olan internet, bilgi paylaşımı için dünya çapında kullanılmaktadır (16).

2.1.1. İnternetin tarihsel gelişimi

İnternet kavramını tanımlayan ilk araştırmacı 1962 yılında Massachusetts Institute of Technology (MIT)'de J.C.R. Licklider'dir (19). Licklider arkadaşlarıyla birlikte “Intergalactic Computer Network” isimli bir projeyle bir sistem oluşturmuşlardır (20). Galaktik ağ olarak adlandırılan bu sistem, dünya üzerinde herhangi bir konumdan tüm insanların veri ve programlara erişebilmesini sağlayan bir yapıdır. Bu sistem aynı zamanda içinde bulunan veri ve programlara da erişim imkanı sunmaktadır (19). İnternetin oluşumunu ve gelişimini sağlayan İntergalactic Computer Network projesi bu alanda ilk projeyi oluşturmaktadır (20). ARPANET projesi, 1962 yılında Amerikan Askeri Savunma alanında kullanılmak üzere oluşturulmuş ve internet kullanımını yaygınlaştırmıştır. 1970'li yıllara gelindiğinde birçok merkezdeki bilgisayarlar ARPANET ağına bağlanmış ve günümüze kadar çeşitli üniversiteler, araştırma geliştirme kurumları, kamu kuruluşları ve askeri okullar tarafından kullanılarak global bir sistem haline gelmiştir. (19).

2.1.2. Ülkemizde tarihsel gelişimi

Ülkemizde internet kullanımı, 1987 yılında Ege Üniversitesi'nin liderliğini yaptığı Türkiye Üniversite ve Araştırma Kurumları ağı ile başladı. Daha sonra, 1991

yılında TÜBİTAK-ODTÜ tarafından TRNET projesi kapsamında Ankara ODTÜ ile Washington ABD arasında bir ağ oluşturuldu ve internet kullanıma sunuldu. 1993 yılında Bilkent Üniversitesi, Boğaziçi Üniversitesi ve İstanbul Teknik Üniversitesi'nin de ağ bağlantılarıyla birlikte internet kullanımı arttı. 2000'li yıllara gelindiğinde ise internet hayatın vazgeçilmez bir parçası haline geldi (20). 1990'lı yıllarda ülkemizde ilk kez kullanılmaya başlanan internet, başlangıçta sadece bilgi paylaşımı amacıyla kullanılıyordu. Ancak zamanla kullanım alanı genişleyerek ticaret, haberleşme, iletişim ve iş amaçları için de kullanılmaya başlandı. Televizyon ve radyo gibi kitle iletişim araçları genellikle tek taraflı ve pasif bir iletişim sağlarken, internet kullanıcılarına çevrimiçi olarak ve birebir anlık etkileşim kurma imkanı sunmaktadır. İnternet, sadece bilgi paylaşımı için değil aynı zamanda küresel olayların aktarıldığı bir platform olup, kendine özgü terimleri ve araçlarıyla bireyleri günlük yaşamlarının stresinden uzaklaştıran önemli bir iletişim aracı haline gelmiştir (21).

2.1.3. İnternetin kullanımı ve kullanım alanları

We Are Social (WAS) 2023 verilerine göre küresel anlamda interneti kullanan insan sayısı 5.16 milyardır. Dünya nüfusunun ise %64.4'ü internet kullanıcısıdır. Türkiye'de internetin benimsenme oranının da %83.4 olduğu raporlanmıştır (22). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) verileri incelendiğinde internet kullanımında yıllar içinde sürekli artış yaşandığı ve 2023 yılında nüfusun %87,1'inin internet kullanıcısı olduğu görülmektedir. 2023 yılı Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması'na göre evden internete erişimi sağlayan hanelerin oranı %95,5'dir (23).

Dünyadaki en önemli teknolojik gelişmelerden biri olan internet insanların günlük yaşamlarının vazgeçilmez bir parçası olmuştur (24,25). İnternetin erişimine ve kullanımına bakıldığında, dünya genelinde hızla artan bir kullanım olduğu görülmektedir. Bu artışın nedenleri arasında kolay erişilebilirlik, satın alınabilirlik ve sağladığı anonimlik önemli bir rol oynamaktadır. Tabletler, dizüstü bilgisayarlar ve akıllı telefonlar gibi elde taşınabilen cihazlar sayesinde internete erişim ve taşınabilirlik daha da kolaylaşmıştır. Bu cihazlar, insanlara hareket halindeyken interneti kullanma ve eğlence aktivitelerinden faydalanma imkanı sunmaktadır (26). İnternetin önemi, sesli ve

görüntülü iletişim imkanları sunması, zaman ve emek tasarrufu sağlaması, geniş kaynaklara erişim imkanı sunması ve sürekli gelişmeye devam etmesi nedeniyle insan hayatında giderek artmaktadır (27). İnternet, insanların yaşamlarını birçok yönden etkileyen ve yaşam kalitelerine de fayda sağlayan bir teknoloji haline gelmiştir (28).

2.1.4. İnternetin yararları

İnternet günümüzün önemli araçlarından biri olupçeşitli alan ve nedenlerle kullanım sağlanmaktadır. Kullanım tercihleri; yaş, cinsiyet, sosyalleşme gibi birçok nedenlere bağlı farklılık gösterebilmektedir (29). İnternet kullanıcılarının interneti kullanma nedenlerini sırayla sosyal etkileşim, bilgi arama, zaman geçirme, eğlence ve rahatlama olarak sıraladıkları görülmüştür (30). İşyeri, okul, internet kafeler ve ev gibi yerlerde internet erişimi sağlamak, milyonlarca insanın günlük yaşamını değiştirmiştir. İnsanlar artık çevrimiçi sohbet edebilir, e-posta ile iletişim kurabilir, eğitim veya iş amaçlı araştırma yapabilir, müzik veya resim indirebilir ve daha birçok aktiviteyi internet üzerinden gerçekleştirebilirler (31).

İnsan nüfusunun artmasıyla birlikte internetin farklı amaçlarla kullanımı da her geçen gün artmaktadır. İnternetin sunduğu imkanlar giderek daha fazla insan tarafından keşfedilmekte ve bu da insanların davranışlarında değişikliklere neden olmaktadır. Özellikle gençler arasında internet kullanımı oldukça popüler hale gelmiştir. İnternet sayesinde çevrimiçi olarak birçok bilgiye erişim sağlanabilmektedir. Bilgi araştırması dışında, iş ve iletişim, oyun oynamak, sosyalleşmek ve kendini ifade etmek gibi farklı ihtiyaçları karşılamak için internet ve ilgili teknolojiler çeşitli seçenekler sunmaktadır. (32). Dolayısıyla internet bireylerin sosyal hayatlarında ki amaçlarına göre çeşitli olanaklar sunarak onların yaşamlarına kolaylıklar sağlamaktadır (33). Bu olanaklar, internetin insanların sosyal ve duygusal yaşamlarına sağladığı faydaları göstermektedir. İnternet, dünyada ve ülkemizde kullanılmaya başlandıktan sonra hızla yaygınlaşarak insanların yaşamlarında önemli bir yer edinmiştir. Dolayısıyla internet, insanlara istedikleri bilgilere her an ulaşma ve iletişim kurmak istedikleri kişilerle iletişim kurma imkanı sağlamaktadır.

2.1.5. İnternetin zararları

İnternet kullanımı hayatı kolaylaştırırsa da, bazı durumlarda da oldukça sağlıksız hale gelebilir. İnternetle ilgili takıntılı düşünceler, tolerans geliştirme, azalan dürtü kontrolü, interneti kullanmayı bırakamama ve geri çekilme gibi belirtiler, sağlıksız internet kullanımının göstergeleri olarak ortaya çıkar (34). İnternet kullanımının boş zamanları değerlendirmek amacıyla kullanıldığında insanların sorumlulukları ve öncelikleri arasında çatışmalara sebep olduğu görülmüştür (35). İnsanların çoğunluğu internet kullanımıyla alakalı herhangi bir sorun belirtmezken bazıları da interneti bozulma veya soruna yol açacak şekilde kullanırlar (36).

İnternet; aşırı ve zorlayıcı video oyunları, zorlayıcı cinsel davranış, satın alma, kumar oynama, akış veya sosyal ağ kullanımı dahil olmak üzere işlevsel olarak zarar verici davranışlar için bir araç olabilir ve bunların uygulamasına katkıda bulunabilir (37).İnternet kullananların yaklaşık %5 ila 10'u internet bağımlısı olarak kabul edilebilir ve bu bağımlıların çoğunluğu gençlerden oluşmaktadır. Gençler için internet, temel bilgi, eğlence ve iletişim kaynağı olarak görülmektedir. Bu nedenle gençler arasında internet bağımlılığı daha yaygın bir sorun haline gelmiştir (38).

2.1.6. Sorunlu-problemlı internet kullanımı

Problemlı intenet kullanımı (PİK), internetin kontrolsüz, tekrarlayan ve sorunlu kullanımı olarak tanımlanmıştır (39). Genel bir tanım yapacak olursak bireyin yaşamında fiziksel, psikolojik, sosyal, akademik ve mesleki zorluklar yaratan bilişsel ve davranışsal belirtilerden oluşan çok boyutlu bir sendromdur diyebiliriz (40,41). Literatürde, internet kullanımı davranışını ele alırken çeşitlikavramlar kullanılmıştır. Bu kavramlar; “patolojik internet kullanımı” (42), “internet bağımlılığı” (43), ve “kompulsif internet kullanımı” (44), “problemlı internet kullanımı” ve “aşırı internet kullanımı” (40)’dır.

PİK, dünya çapında tartışılan ve giderek büyüyen bir toplumsal konudur. İnternet bağımlılığı, psikolojik bozukluklar, nörolojik komplikasyonlar ve sosyal problemlere neden olarak insanların yaşamlarını olumsuz etkilemektedir (45). İnternet

kullanımındaki sorunların, insanların hayatında refahın azalması, duygusal ve davranışsal zorluklar, okul sorunları, uyku bozuklukları ve diyet sorunları gibi geniş bir yelpazede zorluklarla ilişkili olduğu gözlemlenmiştir (46,47). Yapılan bir araştırmada problemlili internet kullanımının sosyal geri çekilme, depresif belirtiler, sinirlilik, yalnızlık, aşağılık duyguları ve suçluluk duygusu ile alakalı olduğu ortaya çıkmıştır (48). Başka bir çalışmada, aşırı internet kullanımının birçok fiziksel rahatsızlıkla ilişkili olduğu bulunmuştur. Bu rahatsızlıklar arasında egzersiz eksikliği, kötü beslenme, yetersiz uyku ve yorgunluk yer almaktadır. Ayrıca, bu durum uyku düzensizliklerine de sebep olabilir (49,50,51,52).

PİK, internet veya akıllı telefonların kontrolsüz ve aşırı kullanımı sonucunda ortaya çıkan bir durumdur. Bu durumun ortak belirtileri arasında uzun süreli internet kullanımı, sosyal ve psikolojik hayatın olumsuz etkilenmesi bulunmaktadır. Dijital teknolojiyi doğru ve etkin bir şekilde kullanmak faydalı olabilirken, bilinçsiz ve aşırı kullanımı fiziksel ve psikolojik sorunlara yol açabilir (53).

2.2. İnternet Bağımlılığı Tanımı

İnternet bağımlılığı kavramını 1995 yılında yaptığı çalışmalarla ortaya çıkaran ilk kişi Goldberg' dir (54). İnternet Bağımlılığı, bireyin internet kullanımını kontrol edememesi, akademik ve iş hayatında olumsuz etkilere rağmen internete devam etmesi ve sınırlı erişimde huzursuzluk ve anksiyete belirtileri göstermesi gibi durumları kapsayan bir bağımlılık türüdür. (55).İnternet bağımlılığından bahsedebilmemiz için kişinin internette çok fazla zaman geçirmesi, bu sürenin her geçen gün artması, her gün bir önceki güne kıyasla daha çok internete girme isteği, internette vakit geçirilmediğinde zamanın boşa geçtiği düşüncesi, internet erişiminin olmadığı zamanlarda bireyin kendisini huzursuz, öfkeli ya da agresif hissetmesi, gündelik işlerin, okul, iş ya da aile ilişkilerinin giderek bozulması gibi durumlar internet bağımlılığına işaret edebilir. Eğer bir haftalık zaman diliminde kişi 40 ile 80 saat arasında internette zaman geçiriyorsa bağımlı olarak kabul edilmektedir (56). İnternet bağımlılığı kavramı 1996 yılında Young

tarafından yapılan çalışma ile de tanıtılmıştır (57). Young 1996 yılında yapmış olduğu bu çalışma ile önemli sosyal, psikolojik ve mesleki bozulma ile ilişkilendirilen bağımlılık yapan internet kullanımının varlığını belirtmiştir (58). Yine Young (1998) tarafından, DSM-IV'te bağımlılık teriminin listelenmemesi nedeniyle, internet bağımlılığına uygun bir tanı bulmanın genellikle karmaşık olduğu belirtilmektedir (59). DSM-IV'te "Patolojik Kumar" tanısının internet bağımlılığına en çok benzeyen kavram olduğu ifade edilmiştir. Young, Patolojik Kumarı bir model olarak kullanarak, internet bağımlılığını sarhoş edici madde içermeyen bir dürtü kontrol bozukluğu olarak tanımlamıştır. Ayrıca, patolojik kumar oynama kriterlerini değiştirerek sekiz ifadeli bir ölçek geliştirmiştir. Bu ölçeğin patolojik internet kullanımının ölçüsünü sağladığı ancak genel geçerliliğinin ve klinik faydasının belirlenmesi için daha fazla çalışma gerektiği belirtilmiştir. Young, internet teriminin her türlü çevrimiçi etkinliği kapsadığını vurgulamıştır. Daha sonra 1999 yılında, 8 ifadeli testi revize ederek 20 maddeden oluşan daha kapsamlı bir versiyonunu geliştirmiş ve farklı yaş gruplarındaki deneklere uygulamıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, bağımlı bireylerin ailelerini, işlerini, çalışmalarını, sosyal ilişkilerini ve kendilerini ihmal ettikleri ve çevrimdışı olduklarında uykusuzluk, kaygı, depresyon gibi bağımlılık yapan davranışlar geliştirdikleri görülmüştür. Young, internet bağımlılığının geniş bir terim olduğunu ve çeşitli davranışları ve dürtü kontrol problemlerini kapsadığını iddia etmektedir (57).

Başka bir çalışmada “İnternet Bağımlılığı Bozukluğu (Internet Addiction Disorder)” ya da “Problemlı İnternet Kullanımı (Problematic Internet Use)” olarak literatürde tanımlanan internet bağımlılığı, internetin kullanım süresinin normal süresinden fazla kullanılması ya da internet kullanma isteğini kontrol altına alamama davranışıyla karakterize edilmiş bir davranışsal bir bozukluk olduğu belirtilmiştir (60). Bağımlılık bozuklukları, madde bağımlılığı ve madde ile ilişkili olmayan bağımlılıklar olmak üzere iki gruba ayrılmıştır. Alkol, tütün ve tütün ürünleri gibi maddelerle ilişkili bağımlılıklar madde bağımlılığı olarak adlandırılırken; kumar, engellenemeyen hırsızlık dürtüsü, yangın çıkarma dürtüsü gibi davranışsal bağımlılıklar ise davranışsal bağımlılık olarak kabul edilir. İnternet bağımlılığı da davranışsal bir bağımlılık olduğundan ikinci grupta yer almaktadır (60). İnternet bağımlılığı, bireyi sosyal çevresinden uzaklaştırarak izole bir hayata çekebilmektedir. Bu durum, bağımlı

olan kişilerde zihinsel ve bedensel sorunlara neden olabilmektedir (60). İnternet bağımlılığı olan kişilerde psikiyatrik bozukluklar da sıkça görülebilir. Bu bozukluklardan bazıları depresyon, sosyal fobi, dikkat eksikliği ve hiperaktivite ile obsesif kompulsif bozukluktur. Bağımlılık, akademik başarısızlık, sosyal hayattaki başarısızlık, anksiyete ve uygunsuz arkadaş çevresi gibi etkenlerle birlikte artma eğilimindedir (56).

İnternet bağımlılığının 5 alt tipi bulunmaktadır (61):

- 1) Siberseksüel bağımlılık: İnternet üzerinde kompulsif olarak siberseks ve siberporn web sitelerinin kullanımıdır.
- 2) Siber-ilişki bağımlılığı: Sosyal medya sitelerinde online ilişkilerle aşırı zaman harcamak.
- 3) Net kompulsiyonları: Obsesif bir şekilde online kumar, alışveriş ve günlük ticaret bağımlılığı söz konusudur.
- 4) Enformasyonla aşırı yüklenme: Web üzerinde sürekli olarak dolaşmak veya bilgi araştırması yapmak, bir tür zorlayıcı davranıştır.
- 5) Bilgisayar bağımlılığı: Bilgisayar oyunlarına takıntılı bir şekilde oynama durumu, genellikle online chat odalarında vakit geçirmeyle de ilişkilidir.

2.2.2. Ebeveynlerde (anne-baba) internet bağımlılığı

İnternet, her yaş grubundaki insanın ilgi ve dikkatini çekebilecek özelliklere sahiptir. Bu nedenle yaş grubu fark etmeksizin insanlar sıklıkla internette vakit geçirmektedir (62). Günümüz insanları, yoğun, gürültülü ve koşturmalı şehir hayatlarında online olarak sosyalleşebilmek için interneti tercih etmektedirler. Bu sayede tanımadıkları insanlarla risk almadan iletişim kurabilir, kendilerini özgürce ifade edebilir ve istedikleri kişiler hakkında gizlice bilgi edinebilirler. Bu nedenlerden dolayı internet kullanımı giderek artmaktadır (63). Ebeveynler yoğun internet kullanan grup arasında yer almaktadırlar. Anneler, sosyal medyayı aktif olarak kullanan ebeveynlerdir (64). Ebeveynlerin sosyal medya kullanmaya yönlendiren nedenlere baktığımızda, genellikle

çocuklarla ilgili bilgiler aramak, tecrübeli annelerin deneyimlerinden faydalanmak veya kendi yaşadıkları sorunları paylaşmak gibi sebepler olduğunu görüyoruz (65). Yapılan araştırmalar gösteriyor ki, annelerin internet üzerinde yaptığı paylaşımlar aile ve çocuklar için olumsuz sonuçlar doğurabilir. Bu durumun yanı sıra, siber zorbalığa maruz kalma olasılığı da bulunmaktadır (66,67).

Türk toplumunun yapısı incelendiğinde, çocuğun öz bakımını üstlenme ve çocuk yetiştirme konularında annelerin daha fazla sorumluluk aldığı görülmektedir. Bu durumun anneler için dijital ebeveynlik konusunda da geçerli olduğu söylenebilir (68). Anneler, çocuklarını olası risklere karşı daha fazla koruma içgüdüleriyle koruma eğilimindedir ve bu nedenle dijital teknolojilerin çocuklar için daha fazla kullanılabilir olduğunu belirtmiştir (68). Her zaman anneler çocukları için rol model olmuşlardır. Yapılan çalışmada gün içerisinde internet kullanımı yoğun olan annelerin çocuklarının da internet kullanımı yoğun olduğu görülmüştür (69). Genç bireylerin interneti amacına uygun kullanmama nedenlerini incelediğimizde, bir araştırmada bireylerin internet kullanımına annelerinin denetim ya da engel koymamış olmasının önemli bir faktör olduğu belirtilmiştir (70). Bölükbaş (2003) tarafından yapılan araştırmada, gençlerin internetten olumsuz etkilenmelerini engellemek için annelerin çocuklarının internet kullanımlarını izlemesi ve kontrol etmesi gerektiği vurgulanmıştır (71).

2.2.3. İnternet bağımlılığı ile ilgili yapılmış araştırmalar

Bilişim teknolojilerinin gelişmesi ve kullanım alanlarının artmasıyla birlikte insanlar interneti pek çok alanda kullanmaya başlamıştır. İnternetin bilinçli kullanımı faydalı olabilirken, bilinçsiz kullanımı olumsuz sonuçlara yol açabilir. Bu nedenle internet bağımlılığı üzerine yapılan araştırmalar giderek artmaktadır. Aşağıda internet bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalar bulunmaktadır.

Uygur ve Dilmaç, 2021 yılında genç yetişkin bireylerin internet bağımlılığı, sosyal uyum ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkileri incelemeyi amaçlayan bir çalışma yaptı. 531 bireyle gerçekleştirilen bu çalışmada, internet bağımlılığı, sosyal uyum ve mutluluk değişkenleri arasındaki ilişkinin incelenmesi için yapısal eşitlik

modellemesi analizi yapıldı. Araştırma sonuçlarına göre, genç yetişkinlerin sosyal uyum düzeyi ile internet bağımlılığı arasında negatif ve anlamlı bir ilişki bulundu. Diğer çalışmalarla uyumlu olarak, genç yetişkinlerin sosyal uyum düzeyleri arttıkça internet bağımlılıklarının azaldığı görüldü. Ayrıca, test edilen modelde mutluluk değişkenine etki eden değişkenin sosyal uyum olduğu belirlendi. Genç yetişkinlerin sosyal uyum ile mutlulukları arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğu bulundu (72).

Balcı ve Gülnar (2009) internet kullanımını incelemek amacıyla bir araştırma yapmışlardır. Araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin %23.2'sinin internet bağımlılığı kriterlerini karşıladığı belirlenmiştir. Cinsiyet ve öğrenim görülen sınıf değişkenlerine göre internet bağımlılığı düzeylerinde farklılık bulunmazken, internet bağımlılık oranlarının internet kullanım amaçlarına göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmüştür. Oyun oynamak ve sörf yapmak amacıyla internet kullananların bağımlılık oranlarının diğer amaçlarla kullananlara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur (63).

Weinstein ve ekibi (2015), sosyal kaygı ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştırmak amacıyla yaptıkları çalışmada, zayıf sosyal beceriler ile aşırı internet kullanımı arasında anlamlı bir bağlantı olduğunu bulmuşlardır. Cinsiyete göre, erkeklerde korku, kaygı ve depresyon ile problemlerli internet kullanımı arasında pozitif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir (73).

Yen ve arkadaşlarının 2012 yılında yaptığı çalışma, katılımcıların çevrimiçi ve çevrimdışı durumlarının sosyal kaygı düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmacılar, çevrimiçi olan bireylerin sosyal kaygı düzeylerinin düşük olduğunu, çevrimdışı olanların ise sosyal kaygı düzeylerinin yüksek olduğunu belirlemişlerdir. Çevrimiçi ortamlarda sosyal kaygının daha düşük olması, bireyin toplumsal durumlarda kaygı yaşamaması nedeniyle insanlarla sınırlı iletişim kurması ve gerçek hayatta zorlandığı ilişkileri internet aracılığıyla daha rahat kurmaya çalışmasıyla açıklanabilir (74).

Chak ve Leung'in yaptığı (2004) bir çalışmada, 12-26 yaş arasında internet kullanan 722 bireyin internet kullanım düzeyi incelendi. Araştırmacılar, bireyin internet kullanım düzeyinin arttıkça daha utangaç olduklarını, ayrıca bu kişilerin başkalarının karşı konulamaz gücüne daha sıkı inandıklarını ve kendi yaşamlarını şansa daha fazla

bağladıklarını tespit etti. Ayrıca, internet bağımlısı olan bireylerin özellikle e-mail, sohbet, oyun gibi aktivitelere fazla zaman ayırdıklarını belirlediler (75).

Savcı ve Aysan (2016), internet bağımlılığının akran ilişkileri, bağlanma stilleri, ve duygular ile arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yaptıkları çalışmada, akran ilişkilerinin, bağlanma stillerinin ve duyguların, internet bağımlılığının önemli yordayıcıları olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca internet bağımlılığını en çok negatif duygulanım, çatışma ve güvenli bağlanma değişkenlerinin yordadığı tespit edilmiştir (76).

Üniversite öğrencilerinin akademik performanslarının internetin yoğun kullanımı nedeniyle bozulabileceği amacıyla yapılan bir araştırmada, internet bağımlılığı düzeyinin yükseldikçe, akademik başarı puanlarının azaldığını bulunmuştur. Ayrıca eğlence amaçlı internet kullanımının, düşük akademik performansla yüksek oranda ilişkili olduğu bulunurken; yalnızlık, geç saatlere kadar kalma, yorgunluk ve derse gitmeme de yoğun internet kullanımı ve düşük akademik performans ile bağlantılı olduğu görülmüştür (77).

Kişiler arası beceriler, kişilik ve duygusal zekâ ile internet kullanımı arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılan bu çalışmada, interneti sık kullananların yalnız olma eğiliminde olduğu bulunmuş. Ayrıca internet kullanımı ile kişilik ve duygusal zekâ arasındaki ilişki zayıf bulunurken; internet kullanımı ile kişisel değerlere bağlılık arasında güçlü bir ilişki bulunmuştur. İnterneti sık kullananların sapkın değerlere sahip olma ve bir dereceye kadar yüksek duygusal zekânın karakteristik özelliği olan duygusal ve sosyal becerilerden yoksun olma eğiliminde oldukları tespit edilmiştir (78).

İnternet bağımlılığı, uyku kalitesi ve depresif belirtileri arasındaki ilişkinin incelendiği bu çalışmada erkeklerin internet bağımlılığı puanları kadınların internet bağımlılığı puanlarından anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır. Ayrıca internet bağımlılığı, bozuk uyku kalitesi ve depresyon arasında güçlü bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. Bu çalışmaya katılan internet bağımlılığı olan katılımcıların % 26,7' si uyku ile ilgili güçlükler yaşadığını ve % 16,1' inin depresyon yaşadığını bildirmiştir (80) .

Üniversite yurtlarında kalan öğrencilerle obezite ve internet bağımlılığı arasındaki olası ilişkileri ortaya koymak amacıyla yürütülen bu çalışmada ise öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerinin arttıkça vücut kitle indekslerinin de yükseldiği görülmüştür. Düzenli beslenme düzenine sahip olmayan, öğün atlayan, ailesinde obezitesi olan, düzenli fiziksel egzersiz yapmayan ve ailesinden yeterli sosyal desteği almayan öğrencilerin problemli internet kullanım düzeyleri anlamlı olarak daha yüksek bulunduğunu ortaya koymuşlardır (81).

İnternet kullanıcılarının, internet kullanım düzeyine göre aşırı internet kullanımı ile ilişkili psikolojik profilleri ortaya çıkarmak amacıyla yapılmış bu araştırmada Young İnternet Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, bireylerin % 3,5' inde internet bağımlılığı, % 18,4' ünde ise internet bağımlılığı geliştirme ihtimali olduğu tespit edilmiştir. İnternet bağımlılarının, olası bağımlılara ve bağımlı olmayanlara oranla daha fazla gerçeklikten kaçmaya çalıştıkları, daha stresli olduklarında veya sadece mutsuzluk yaşadıklarında internet kullanımına daha eğilimli oldukları bulunmuştur. Ayrıca internet bağımlılığı olanlar daha yüksek derecede yalnızlık ve depresif ruh hali yaşadıklarını bildirmişlerdir (82).

İnternet bağımlılığının varlığına araştırmak ve daha fazla kanıt sağlama amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmada bireylerin % 18,3' ünde patolojik İnternet bağımlılığı tespit edilmiştir. İnternet bağımlılığı tespit edilen bu bireylerde benlik saygıları düşük, sosyal ilişkileri ise sınırlı olarak saptanmıştır. Araştırmaya göre benlik saygısının düşük olması hem internet bağımlılığın bir sonucu hem de nedeni olabileceği yargısına varılmıştır (83).

Erden (2019) tarafından yapılan çalışma lise öğrencilerinin özgüven düzeyinin internet bağımlılığına etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmayı 408 öğrenciye uygulayarak yapmıştır. Araştırmanın bulgularına bakıldığında lise öğrencilerin de özgüven düzeyi internet bağımlılığını yordayıcı olduğunu göstermiştir. Ayrıca özgüven düzeyi, cinsiyet, okul türü, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi, günlük internette ortalama harcanan süre, süreye göre farklılaşmakta olduğu çıkmıştır. Aynı zamanda internet bağımlılığı düzeyleri de okul türüne yaşına anne baba eğitim düzeyine ve internet kullanım süresine göre farklılaştığı bulunmuştur (84).

Genç yetişkinlerin beş faktörlü kişilik özellikleri ve duygusal zekâ özelliklerinin kişiler arası yetkinlik düzeylerinin ve sosyal medya kullanımlarını yordamı gücünü araştırmak amacıyla yapılan bu çalışmada genç yetişkinlerin beş faktör kişilik özellikleri ve duygusal zekâ özelliklerinin kişiler arası yetkinlik ve sosyal medya kullanımlarıyla doğrudan bir ilişkinin var olduğunu göstermiştir bunun yanında genç yetişkinlerin kişiler arası yetkinlik ve sosyal medya kullanımının beş faktör kişilik özellikleri ve duygusal zeka özelliklerine göre yordadığı belirtilmiştir (85).

Adölesanların internet bağımlılığı ile akademik erteleme ve sosyal kaygı arasındaki ilişkiyi incelemeyi amacıyla yapılan bu çalışmada internet bağımlılığı ile akademik başarı arasında pozitif yönde ilişki bulunmaktadır. Akademik erteleme ve sosyal kaygı arasında anlamlı bir ilişki olduğunu göstermektedir. Bulgulara göre, en çokgüçlü yordayıcı değişken akademik erteleme olmuştur (86).

Ren,Yang ve Liu (2017) tarafından yapılmış bu çalışmada kırsal kesimde yaşayan Çinli çocuklarda internet bağımlılığı, sosyal kaygı ve yalnızlık, arasındaki ilişkiyi araştırılmıştır. Çalışma katılımcıları ortaokuldan rastgele seçilen toplam 432 öğrenciden oluşmaktadır. Kırsal kesimde yaşayan öğrenciler arasında internet bağımlılığı oranı %18,27'dir. İnternet bağımlılığı, sosyal kaygı ve yalnızlık arasında pozitif korelasyonlar bulunmuştur. Yalnızlığın, kırsal kesimde yaşayan öğrenciler arasında sosyal kaygı ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkide aracı bir rol oynadığı bulunmuştur (87).

Lübnanlı ergenlerde internet bağımlılığı ile sosyal kaygı, depresyon, korku, dürtüsellik ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılmış bu çalışmada internet bağımlılığı bulunan ergenlerde sosyal anksiyete, depresyon, saldırganlık ve dürtüsellığı pozitif yönde etkilediği görülmüş. Bununla beraber fazla kardeş sayısı ve yüksek sosyo-ekonomik durum ile internet bağımlılığı arasında negatif yönde ilişkili olduğu gösterilmiştir (88).

2.3. Dijital Oyun Kavramı

Oyun, kendiliğinden ortaya çıkan, belirli bir süreçte zevk veren ve anlamına odaklanılan bir kavramdır (89). Oyun, bilişsel, sosyal, duygusal, dil ve fiziksel

gelişimlerin temelinde yer alan bir aktivitedir (90).Montaigne, oyunun önemine dikkat çekerek, genellikle yetişkinler tarafından amaçsız, vakit kaybı ve önemsiz olarak görülen oyun kavramını "çocuk için en ciddi uğraş" olarak tanımlamıştır (91). Oyunun, çocuğun benliğini kazanmasında ve ruh sağlığının korunmasında sevgiden sonra en önemli araç olduğu vurgulanmıştır (91).

Çocuğun gelişiminde önemli bir etken olarak görülen oyun, bireysel olarak çok yönlü gelişimi sağlar (92).1971 yılında "Computer Space" oyunu ile birlikte dijital oyunlar ticari olarak piyasaya sürülmüştür. 1980'lerde ise farklı türlerde çıkan dijital oyunların sayısı artmıştır (93).

Dijital oyunların popüler kültür haline gelmesiyle birlikte, çocuklar artık hayatlarının neredeyse her anında ekranlarla karşılaşmaktadır (94,95). Dijital oyun kullanımını büyük ölçüde etkileyen faktörler arasında, teknolojik gelişmelerin hızlı bir şekilde ilerlemesi yer almaktadır. Dijital oyunların tercih edilme sebepleri arasında, dikkat çekici özellikler taşıması, seçenekler sunması, eğlenceli ve ilgi çekici olması, ayrıca görsel çeşitlilik sunabilmesi gibi etkenler bulunmaktadır (96). Çocukların dijital araçlara yönelimini etkileyen en önemli unsur olarak ebeveynler görülmektedir (97,98). Günümüzde dijital oyunlara erişim sağlayabileceğiniz üç ana platform bulunmaktadır: mobil cihazlar, kişisel bilgisayarlar ve oyun konsolları. Dijital oyun sektörü, global olarak en hızlı büyüyen sektörlerden biri olarak kabul edilmektedir.

Türkiye Oyun Sektörü 2023 raporuna göre, Türkiye'de 2023 yılında interneti aktif olarak kullanan insan sayısı 74 milyon üzerindedir. 2022 yılında %85 olan internet kullanıcı oranı, 2023 yılında %87,1'e yükselmiştir. Aktif oyuncu sayısı 2023 yılında 47 milyona ulaşmıştır ve bu oyuncuların %55'i erkeklerden, %45'i ise kadınlardan oluşmaktadır. Mobil cihazlarda genellikle casual veya gündelik oyunlar tercih edilirken, PC oyunlarında ise en popüler tür Shooter/FPS oyunlarıdır (99).

Dijital oyun türleri

Dijital oyun kavramının ortaya çıkmasıyla birlikte zamanla farklı türlerde dijital oyunların üretimi artmıştır. Dijital oyunların sınıflandırılmasına dair genelgeçer bir yapı

oluşturulmamıştır (100). Dijital oyunlar genellikle macera, rol yapma, aksiyon, strateji ve simülasyon gibi kategorilere ayrılmaktadır ve bu tür oyunlar oldukça popülerdir (101). Teknolojinin gelişmesi ve değişmesiyle birlikte, bu sınıflandırmalara farklı kategoriler eklenebilmektedir. Bir başka çalışmada dijital oyunlar, tematik ve teknolojik özelliklerine göre macera, aksiyon, simülasyon, spor ve strateji, ağ, motor ve yarış oyunları, rol yapma/canlandırma gibi kategorilere ayrılmıştır (102). Dijital oyunların katılım sayısına göre tek veya çok oyunculu olarak ele alındığı durumlar da vardır. Bu çalışmada, evde erişim sağlanan uygulamalardan en popüler olanları belirlemek, bunların kullanımı hakkında bilgi toplamak ve oyun ve yaratıcılığı teşvik etmede başarılı olan uygulamaların özelliklerini tanımlamak için Hughes'ın oyun sınıflandırmasını dijital oyun sınıflandırmasına uyarlamışlardır. Çocuklar tarafından dijital platformlarda oynanan dramatik, sosyal, keşfedici, küçük motor, yaratıcı, hayali, sembolik objelerle tasarlanmış birçok oyun çeşidi örnek uygulamalarla belirtilmiştir (103),

Dijital oyunlar, bulmaca, macera, dövüş, rol yapma, simülasyon, aksiyon, spor ve strateji olmak üzere sekiz grupta ele alınmıştır.

Aksiyon Oyunları: Refleksif davranışların öne çıktığı oyun türleridir. Labirent, araba yarışı, iz sürme ve nişan oyunları bu kategoriye örnek olarak verilebilir.

Dövüş Oyunları: Oyuncular, bir karakter seçerek diğer karakterlerle dövüşerek oynanan oyunlardır (104).

Bulmaca Oyunları: Oyuncunun karşısına çıkan engelleri aşarak zihinsel veya deneme yanılma yoluyla hedefe ulaşması, oyunun temel amacıdır (105).

Macera Oyunları: Bilinmeyen Evrende daha önce keşfedilmemiş bulmacalar ve görevlerin mantık çerçevesinde tamamlanmasıyla oluşturulan oyunlardır..

Rol Oynama Oyunları: Belirli kuralları olan karakterlere kendi özelliklerini katan ve bir öykü etrafında gelişen oyunlardır (104).

Simülasyon Oyunları: Oyuncuların oyun esnasında sergiledikleri davranışlarla şekillenen, genel bir hikayesi olmayan oyunlardır. Bu tür oyunlara örnek olarak "The Sims" ve "SimCity BuildIt" gösterilebilir (104).

Spor Oyunları: Günümüzde oynanan spor oyunlarının dijital ortama aktarılmasıyla ortaya çıkan oyunlardır (104). Örnek olarak “FIFA” ve “NBA” oyunlarını gösterebiliriz (106).

Strateji Oyunları: Sorumlu oldukları yapıları genellikle istedikleri yöntem ve stratejiyle geliştirebildikleri bir oyun türüdür (107).

Araştırmalar, Türkiye'de dijital oyun tercihlerinin anne babalar ve okul öncesi dönemdeki çocuklar arasında en popüler olanların Temple Run 2, Parking 3D, Surf, Fruit Ninja, Subway Talking Tom ve Minecraft olduğunu göstermektedir. Eğitici oyunlar arasında ise bulmacalar, hikaye anlatan uygulamalar ve matematik eğitimi uygulamalarının en çok tercih edilenler olduğu belirtilmektedir. En çok tercih edilen eğitici oyunlar arasında ise Nerede Benim Su?, Satranç, Monkey Okul Öncesi, Hafıza Maçı, Talking Ginger, İnsan Vücudu ve Lego gibi zihinsel içerikli oyunların olduğu görülmektedir (108).

2.3.1. Dijital oyunların yararları ve zararları

Gelişimin hızlı olduğu erken çocukluk döneminde gelişim alanlarında yaşadıkları etkilermelerin çocukların ileriki yaşam dönemlerinde etkili olduğu söylenebilir. Çocukluğun erken döneminde gözlem yeteneği fazla olduğundan dijital oyunlardaki durum ve davranışları gözlemleyerek davranışlarına yansıtabilirler (101). Günümüzde çocuklar dijital araç ve aletleri erken dönemlerinde eğlenmek, öğrenmek ve oyun oynamak için deneyimlemektedirler (109). Bu nedenle dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri faydaları ve zararları hakkında çeşitli araştırmalar ve görüşlerde bulunmaktadır. Dijital oyunların içeriğine göre çocuklar üzerinde yararlı ya da zararlı etkileri olabileceğine dair görüşler vardır (100). Tartışmaya açık olan bu konu her iki açıdan ele alınmalıdır.

2.3.1.1. Yararları

Dijital oyun oynayan okul öncesi dönem çocukları oyun esnasında sergilenen davranışları gözlemleyerek ve davranış haline getirebilirler. Bu sebeple dijital oyunların içerikleri hakkında ebeveynlerin bilgi sahibi olması oldukça önemlidir. Dijital oyunların

çocuklar tarafından bilinçli oynaması durumunda onlara katacağı pozitif yönlerinin olduğu bilinmektedir (101). Teknolojinin bilinçli ve doğru kullanımı yetişkin insanların hayatlarında kolaylık sağladığı gibi, dijital oyunların da bilinçli kullanımıyla çocukların gelişiminde katkı oluşturabilecek potansiyel taşımaktadır. Dijital oyunlar okul öncesi dönemdeki çocukların hem gelişme ve hem de öğrenme potansiyelini desteklemekle birlikte çevresiyle olan iletişimini düzenleyebilmektedir (110).

Dijital araçların okul öncesi dönem çocukların yaşantı ve eğitimleri üzerindeki etkilerini Goodwin şu şekilde belirtmiştir (95);

- Görsel destek sağlaması: Dijital araçların ayrıntılar ve yaşanan anı kalıcı hale getirmesiyle açıklanmıştır (95). Dijital oyunun interaktif yapısının olması çocuk tarafından ayrıntıların fark edilmesini sağlar.
- Tercih imkânı sağlaması: Dijital oyunlardaki çeşitliliğin olması çocuklara seçenek sunmaktadır. Bu seçenek imkanı çocukların istediği oyunu tercih etme fırsatı vermektedir. Dolayısıyla oyunun içeriğinin de tercih yapılabilir olması durumunda çocuğun tercih yapma ve karar alma becerileri geliştirmektedir.
- Yeni becerilerin dengelenmesi: Çocukların dijital oyun oynayabilmek için kullandıkları araçları yardım alarak öğrenip ve bu teknolojik araçları zaman içerisinde ihtiyaçları doğrultusunda kullanma davranışı gösterebilirler.
- Keşif yapma olanağı sunması: Çocukların teknolojik araçları kullanmayı öğrenmesiyle birlikte yeni çıkan oyunları kendi başlarına arayabilme gayreti gösterebilirler. İstemedikleri oyun veya uygulamayı da kaldırabilirler (111).
- Disiplin sağlaması: Dijital oyunların içeriğinde belirli kurallar ve komutların olması çocukların mantık yürütmesini, analiz etmesini, karar alabilmeyi ve oyunun vermiş olduğu komutları sırasıyla takip etme disiplini gerçekleştirir. Bu durum da okul öncesi dönemdeki çocukların bilişsel becerilerinin gelişmesine katkı sağlar (112).
- Olumlu davranış geliştirebilme imkânı sağlaması: Oyun esnasında oyun karakterinin olumlu davranışlar sergilemesi çocuk tarafından taklit edilip benimsenmesi ve rol model olarak alınması çocuğun sosyal becerilerine fayda sağlamaktadır (113).

- Dil gelişimi imkânı: Dijital oyunların içeriğinde çıkan seslerin çocuk tarafından taklit edilmesi veya renk, sayı gibi kavramların farklı dilde telaffuzu; çocuklarda dil gelişimini desteklemekle birlikte küçük yaştan itibaren farklı dillere aşinalık kazanmasını sağlar.
- Koordinasyon ve motor becerilerin geliştirilmesi imkânı: Çocukların dijital oyunlarda yaptıkları el ve göz hareketleri, çocuklarda koordinasyon ve motor becerilerinin gelişimi sağlar.

2.3.1.2. Zararları

Teknolojinin hayatımızda giderek artan rolüyle birlikte, dijital oyunların erken çocukluk dönemindeki çocuklar için olumsuz etkileri, risk açısından incelenmektedir (110). Çocuklar, erken yaşta dijital araçlarla tek başına kalmış olmalarının nedeni içinde bulunduğumuz yaşam koşulları ve ebeveynlerin sınırlı zamanının bulunmasından kaynaklanmaktadır. Yüz yüze iletişimin önemli olduğu bu dönemde çocuğun gelişimini olumsuz etkileyeceği düşünülen televizyon, akıllı telefon ve tablet gibi cihazlar bulunmaktadır. Çocuklar pasif olarak bulundukları sanal dünyada yaşlarına ve gelişimlerine uygun olmayan içeriklere maruz kaldıklarında kişiliklerinin olumsuz yönde şekillenmesine ve ruh sağlıklarının zarar görmesine neden olabilir (114).

Çocukların gelişimlerini etkileyebilecek potansiyel riskleri Goodwin (2018) şu şekilde ele almaktadır (95);

- Geleneksel gelişim sürecinin zarar görme riski: Biyolojik açıdan ele alındığında, gelişim sürecinde dijital oyunların dikkat çekici özellikleri nedeniyle beyinde belirli bir bölgenin aktive olduğu ifade edilmektedir. Ancak dikkati belli bir uyaran tarafından değil de istemli bir şekilde bir şeye yönlendirildiğinde, bellek ve dürtü kontrolü güçlenir. Okul öncesi dönemdeki çocukların beyin gelişimi devam etmesiyle birlikte bu durumun dikkatlerini yönetebilmelerini sağlayan dürtü kontrolüne tam olarak sahip olmadıklarını göstermektedir. Bu nedenle, çocuğun dijital oyunlara maruz kalması, beyin gelişiminin olası bir şekilde değişmesi anlamına gelir (95).

- Temel gelişim tecrübelerinin değişme riski: Okul öncesi dönemdeki çocukların, parklar gibi açık alanlarda oyun oynamak yerine dijital oyunları tercih etmeleri, uyku düzenlerinin değişmesine sebep olabilir ve birçok temel ihtiyaçlarını etkileyebilir (115).

- Zararlı içerikle karşılaşma riski: Okul öncesi dönemdeki çocuklar, dijital oyunlara maruz kaldıklarında gelişim özelliklerinden dolayı savunmasız olarak kabul edilirler. Bu dönemde hayal ile gerçeğin ve sanal ortam ile gerçek ortamın ayrımını yapmak kolay değildir. Bu nedenle dijital oyunlarda görülen bir karakterin veya olayın taklit edilmesi veya rol model olarak kabul edilmesi büyük bir risk taşır (116). Ayrıca, istenmeyen bir içerikle karşılaşmak, gelişimini olumsuz yönde etkileyebilir.

- Sağlık konusunda oluşabilecek riskler: Çocukların dijital oyunlara aşırı ve kontrolsüz şekilde vakit ayırması, obezite, uyku düzensizliği, dikkat eksikliği gibi birçok soruna yol açabilir. Ayrıca, şiddet içeren oyunlar sadece fiziksel zararlar değil, depresyon gibi ruhsal sorunlara da sebep olabilir (117).

Okul öncesi dönemdeki çocukları birbirinden uzaklaştırabilen dijital oyunlar, aşırı kullanıldıklarında çocukları etkileyebilir. Oyunların çekici hikayeleri ve görsel özellikleri, çocukları cezbetmektedir. Bu durumda çocukların zaman ve mekân algısı değişebilir.

2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı

1964 yılında Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından madde bağımlılığı ve alışkanlıklara dayalı olarak fiziksel ve psikolojik bağımlılık alt başlıklarıyla tanımlanan bağımlılık kavramı ortaya atılmıştır (118).

Bağımlılık, kişilerin uzun süre bir madde veya hizmeti kullanarak geçici bir iyilik hissi yaşamalarına rağmen, psikolojik ve fizyolojik sorunlara neden olmasına rağmen kullanmaya devam etmeleri durumudur. (119,120). Birçok şey bağımlılık yapabilir. İnsanlar hayatları boyunca alkol, sigara, teknoloji, eşya gibi birçok şeye bağımlılık geliştirebilirler (121).

Bağımlılık genellikle madde kullanımıyla ilişkilendirilse de, tanımı sadece bu konuyla sınırlı olmamalıdır (122). Zamanla, bağımlılık madde bağımlılığı ve madde-dışı bağımlılıklar olmak üzere iki kategoriye ayrılmıştır. Madde-dışı bağımlılıklar ise davranışsal bağımlılıklar olarak adlandırılmıştır (123). Aşırı yeme, spor, kumar, seks, iş gibi birçok rutin davranışın bağımlılığa dönüşebileceği belirtilirken, aynı şekilde video

oyunu ve internetin aşırı kullanımının dijital bağımlılığa yol açabileceği ifade edilmektedir (15).

Dijital oyun bağımlılığı, davranışsal bağımlılık türlerinden biri olarak kabul edilir. Ancak, bu konuyla ilgili birçok araştırma yapılmış olmasına rağmen net bir tanım bulunamamıştır (124). Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasında ICD-11'e göre, oyun oynama bozukluğu sürekli olarak online veya offline oyun oynama davranışı olarak tanımlanmaktadır. Kişinin aşırı miktarda oyun oynaması ve bu süreci kontrol edememesi dijital oyun bağımlılığı olarak kabul edilmektedir. Ayrıca, toleransın artması, duygusal dalgalanmalar, yoksunluk belirtileri ve çatışma gibi bağımlılık belirtileri de gözlemlenmektedir (125).

Dijital oyun bağımlılığı, insanın sosyal ve duygusal yaşamında sorunlara neden olan, günlük aktivitelerini aksatan aşırı ve kontrolsüz kullanım olarak tanımlanmaktadır. (126). Dünya Sağlık Örgütü (WHO), 2018 yılında yayımladığı Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması Kılavuzunda (ICD) "Gaming disorder" terimini kullanarak oyun oynama bozukluğunu tanımlamıştır. Bu bozukluk, çevrimiçi veya çevrimdışı olabilen sürekli veya tekrarlayan oyun oynama davranışını ifade etmektedir.

Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı 5. Baskısı (DSM-5), oyun bağımlılığını bireyin yaşamını önemli ölçüde etkileyen ve sıkıntıya sokan bir durum olarak tanımlamaktadır. (127). Çocuğun bağımlılık eğilimi gösterip göstermediğini belirlemek için aile, tanı kriterlerini göz önünde bulundurmalıdır. Eğer bu kriterler çocukta görülüyorsa, ebeveynlerin hemen müdahale etmeleri gerekmektedir. DSM-5'in 2013'te yayınlanan ölçütlerine göre, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu için önerilen tanı kriterleri şunlardır:

1. İnternet oyunları ile zihinsel olarak devamlı meşgul olma: Sadece oyun oynarken değil, diğer aktiviteler sırasında da oyunu düşünür. Kişi, bir sonraki oyunu oynamayı düşünürken önceki oyun etkinliğini hatırlar ve oyun artık günlük yaşamında önemli bir yer tutar.
2. Çekilme Belirtileri: İnternette oyun oynamayan bir kişi, hızlı bir şekilde öfkelenebilir, kaygılanabilir, anksiyete yaşayabilir, huysuzlaşabilir ve mutsuz olabilir.

3. Tolerans Geliştirme: Kişi, internet oyunlarına giderek daha fazla zaman harcamaya başlar.
4. Oyunu kontrol etmeye veya durdurmaya yönelik çabaların başarısız olması
5. İnternet oyunları dışında daha önce zevk aldığı aktivitelere karşı ilgi kaybı yaşamaktadır
6. İnternet oyunlarının aşırı kullanımının farkında olmama rağmen, ortaya çıkan psiko-sosyal sorunlara devam etme
7. Oyun oynama alışkanlığını başkalarından saklama veya yalan söyleme
8. İnternet oyunları, olumsuz duygu durumunu hafifletmek ve ruh halinden kaçmak için bir kaçış yolu olarak kullanılmaktadır.
9. İnternet oyunlarının aşırı kullanımı, sosyal ilişkilerin, eğitimin, iş ve kariyer fırsatlarının tehlikeye girmesine neden olabilir.

Bu tanı kriterlerinin 12 ay boyunca beş veya daha fazlasının görülmesi, bireyin yaşamında önemli sıkıntılara ve aksaklıklara neden olduğunu belirtmektedir. Ancak, eğitim veya iş nedeniyle internet kullanımı bu kriterlere dahil edilmez. Kullanım sıklığı arttıkça, sonuçların şiddetinin de artacağı belirtilmektedir (127).

2.4.1. Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı

Oyun, genellikle erken çocukluk dönemi olarak kabul edilen ve çocukların en doğal ihtiyaçlarından biri olarak kabul edilir (128). Erken çocukluk döneminde, çocuklar genellikle dijital oyun kullanımını kontrol edemeyebilirler ve bu nedenle bağımlılık riski daha yüksektir. Bu durum, çocukların özdenetim eksikliğinden kaynaklanmaktadır (129). Bilinmektedir ki, dijital oyunların bilinçsiz kullanımı obezite, yetersiz fiziksel aktivite, şiddet eğilimi ve düşük akademik başarı gibi olumsuz etkilere neden olmaktadır (12,130,131,132,133).

Günümüzde birçok teknolojik cihazın bulunduğu ortamlarda, dijital teknolojiler ve medya çocukların eğitim ve gelişiminde önemli araçlar olarak kabul edilmektedir

(134,135). Aşırı ekran maruziyeti özellikle erken çocukluk döneminde uyku, görme ve işitme bozukluklarına, obeziteye, bilişsel, dil ve sosyal gelişim alanlarında sorunlara neden olabilir (136,137). Bu nedenle, küçük çocukların dijital araçlara güvenli erişimlerini sağlamak giderek daha da önemli hale gelmektedir. Ebeveynler, çocukların dijital teknoloji kullanımını kontrol etmeli ve Pediatri derneklerinin önerdiği, 2-5 yaş arasındaki okul öncesi çocukların ekran süresini günde 1 saatle sınırlamalı ve bu süreyi gözetim altında tutmalıdır (138,139).

2.4.2. Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılmış araştırmalar

Gözüm ve Kandır (2020) tarafından okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimleri ve konsantrasyon düzeylerini incelemek amacıyla yapılan bir çalışmada, çocukların dijital oyun oynama sürelerine bağlı olarak oyun oynama eğilimi ve konsantrasyon düzeylerinde anlamlı bir fark olduğu belirlendi. Bu farklılığın yönüne bakıldığında, kısa süreli dijital oyun oynayan çocukların lehine olduğu görüldü. Dijital oyunlarla oyun oynama süresi arttıkça konsantrasyon sürelerinin azaldığı sonucuna varıldı (140).

Zaranis ve diğerleri (2013) Okul öncesi dönemdeki çocukların matematik eğitimine akıllı telefon ve tabletlerle oynanan dijital oyunların etkisi araştırılmıştır. Dört ile altı yaş arasındaki çocuklar, okul öncesi eğitim kurumlarına devam edenler çalışmaya dahil edilmiştir. Araştırma sonucunda, akıllı telefon ve tabletlerle yapılan matematik eğitiminin geleneksel öğretim araçlarına göre daha etkili olduğu belirtilmiştir (141).

Akçay ve Özcebe'nin (2012) Okul öncesi eğitim alan çocuklar ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını değerlendiren bir çalışmada, bilgisayar oyunlarının dört ile altı yaş arasındaki çocuklara kadar yayıldığı sonucuna varılmıştır. Araştırmada, bu yaş grubundaki çocukların bilgisayar oyunları ile geçirdikleri sürenin uzun olduğu ve ebeveynlerin dijital oyunlarla ilgilenmelerinin çocukların oyun oynama alışkanlıklarını etkilediği belirtilmiştir. Ayrıca, erkek çocukların kız çocuklara göre daha fazla dijital oyun oynadığı bulgusuna da ulaşılmıştır (138).

Tuğrul ve arkadaşlarının (2014) üç kuşak boyunca oyunun evrimini inceledikleri araştırmada, arkadaşlarla dış mekânlarda oynanan ve fiziksel aktiviteye dayalı oyunların zamanla iç mekânlarda dijital araçlarla oynanan oyunlara dönüştüğü sonucuna varmışlardır (142).

Sapsağlam (2018)'ın Okul öncesi çocukların oyun tercihlerini araştıran bir çalışmada, çocukların boyama etkinliği yerine geleneksel oyunları, oyun salonu etkinliği yerine dijital oyunları daha çok tercih ettikleri bulunmuştur. Yaşın ilerlemesiyle birlikte, dijital oyunların geleneksel oyunlara göre daha fazla tercih edildiği belirtilmiştir. Oyunlara olan ilgi ve sevgi, eğlenceli bulunma ve merak uyandırma, geçmiş deneyimler ve alışkanlıklar da çocukların oyun tercihlerini etkilemektedir (143).

Işıkoğlu Erdoğan'ın (2019) okul öncesi dönem çocuklarıyla yaptığı bir araştırma, çocukların eğitici, hayali ve fiziksel oyunları dijital oyunlara tercih ettiğini ortaya koymuştur. Ebeveynlerin eğitim düzeyi ve çalışma saatleri de çocukların dijital oyun tercihlerini etkilemektedir. Üniversite ve üstü eğitim seviyesine sahip ebeveynlerin çocukları dijital oyunları daha az tercih ederken, günde sekiz saatten fazla çalışan ebeveynlerin çocukları dijital oyunları daha çok tercih etmektedir. Araştırma ayrıca çocukların ekran karşısında geçirdikleri sürenin dijital oyun tercihlerini etkilediğini ve uzun süre ekran başında vakit geçiren çocukların dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterdiğini göstermektedir. Ayrıca çocukların yaşları ve cinsiyetleri de dijital oyun tercihlerini belirlemede etkili olmaktadır (144).

Kay (2022)'ın doktora tez çalışmasında erken çocukluk döneminde dijital oyun bağımlılığı, dijital ebeveynlik, sosyal yeterlilik ve aile içi ilişkiler arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Araştırma sonucunda, dijital oyun bağımlılığı ve diğer değişkenlerin birbirini dolaylı ya da doğrudan etkilediği bulunmuştur. Çalışmada, dijital ebeveynliğin dijital oyun bağımlılığını olumsuz yönde, sosyal yeterliliği ise olumlu yönde etkilediği vurgulanmıştır (145).

Alekseeva (2021) Araştırma, bilgisayar bağımlılığının çocuklarda okul öncesi dönemde başladığını belirtmektedir. Bu dönemde bağımlılığa yatkınlığın sebepleri arasında, ebeveynlerin çocuklarına yasaklar koyarak ve yaptırımlar uygulayarak olumsuz bir tutum sergilemeleri, duygusal soğukluk, çocuklarda artan kaygı,

ebeveynlerle duygusal bağı eksikliği, yalnızlık ve yabancılaşma hissi ile çocukların oyun geliştirme düzeylerinin düşük olması gösterilmektedir (146).

Mortazavi ve Farhadi (2021) Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılıklarıyla uyku bozukluğu arasındaki ilişkiyi araştıran bir çalışmada, uyku direnci, uyku kaygısı ve uyku süresi ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ancak uykuya başlama süresinde gecikme, gece uyanmaları ve uyku bozukluğu ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir (147).

Fang ve diğerleri (2022) 4-6 yaş arasındaki çocukların sosyal yeterlikleri ve davranışları üzerinde dijital oyunların etkisini incelenmiştir. 54 çocuğun katıldığı deneysel çalışmada, sadece okul öncesi dersleri sırasında ve evde 20 dakika dijital oyun oynayan çocukların sosyal yeterliklerinin daha yüksek olduğu ve saldırgan davranışlarının ve kaygı düzeylerinin daha az olduğu bulunmuştur. Kontrolsüz şekilde dijital oyun oynayan çocukların ise sosyal yeterlik düzeylerinde düşüş yaşandığı belirtilmiştir (148).

Konca (2019), çocukların dijital etkinliklerini detaylı bir şekilde anlayabilmek için çocukların dijital aktiviteler sırasında ebeveynleriyle olan etkileşimlerini birebir gözlemleyerek incelemiştir. Ebeveynlerin çocuklarla dijital oyunlar sırasında yönlendirme, paylaşma ve sohbet etkileşimleri kurduklarını belirtmektedir (149).

Çetintaş ve Turan (2018) tarafından yapılan çalışmada, çocukların televizyon, tablet bilgisayarlar, internet ve akıllı telefonlar hakkındaki görüşleri ve bu araçları kullanırken karşılaştıkları içerikler hakkında sorular sorulmuştur. Araştırma sonucunda, çocukların dijital araçların risklerinden habersiz oldukları ve ebeveynlerinin genellikle televizyon izleme sürecinde uyarılarda bulundukları ancak başka kısıtlamalar getirmediği ortaya çıkmıştır. Çocukların verdiği cevaplara göre, şiddet ve cinsel içerikli görüntülere maruz kaldıkları belirlenmiştir. Dijital oyunların bireyler üzerindeki etkileri tartışmalı olsa da, araştırmalarda hem faydaları hem de zararları ele alınmaktadır (150).

Demir ve Akın (2018) tarafından yapılan çalışmada, 6 yaşındaki çocukların denge özelliklerini geliştirebileceği öngörülen aktif video oyunları ve hareketli zemin

wobble bord denge antrenmanlarının etkisi incelenmiştir. Araştırma sonucunda, hem wobble board hem de aktif video oyunları ile yapılan denge antrenmanlarının çocuklarda dinamik dengeyi benzer şekilde geliştirdiği ortaya çıkmıştır. Bu bulgular, ülkemizde henüz kullanılmayan aktif video oyunlarının sportif amaçlar için alternatif bir yöntem olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Ayrıca, dijital oyun eleştirilerinden biri olan hareket kısıtlılığına yönelik görüşlere alternatif bir bakış açısı sunulmaktadır (151).

Kanak ve Özyazıcı (2018) tarafından gerçekleştirilen araştırma, 0-72 aylık çocukların teknoloji kullanım alışkanlıklarını ve ebeveyn yaklaşımlarını incelemektedir. Araştırmanın örneklemini oluşturan 414 ebeveyn, çocuklarının dijital oyun oynama ve teknoloji kullanma alışkanlıklarını değerlendirmiştir. Katılımcıların evlerinde bulunan dijital araçlar incelendiğinde, %99'unun akıllı telefon, %70.8'inin tablet ve %12.1'inin oyun konsolu bulunduğu belirlenmiştir. Ayrıca, katılımcıların %39.6'sının çocuklarının kişisel dijital cihazları olduğu tespit edilmiştir (152).

Hatzigianni ve ekibi (2018), tablet kullanımının doğal oyun ortamında incelenmesi üzerine bir çalışma gerçekleştirmişlerdir. Çocukların tabletleri oyun ortamlarına entegre edebildiklerini ve eğitimde teknolojinin amaçtan ziyade araç olarak kullanılarak faydalı olabileceği sonucuna varmışlardır (153).

Neumann, Merchant ve Burnett (2018) tarafından yapılan araştırmada, 20-36 aylık çocukların tablet kullanımı hakkındaki ebeveyn ve öğretmen görüşleri incelenmiştir. Araştırmaya katılan tüm ebeveynlerin bu yaş grubundaki çocuklarına tablet kullanımına izin verdikleri belirlenmiştir. Çocukların dijital uygulamalardaki deneyimleri ile gerçek yaşamdaki deneyimleri arasında ilişki kurdukları da araştırmanın önemli bulgularından biridir. Örneğin, bir anne çocuğunun tablette dinozorunu yıkadıktan sonra gerçek hayatta da dinozorunu yıkadığını gözlemlemiştir. Ebeveynler ve öğretmenler, çocukların tablet kullanımını sevdiklerini ve yeni dijital beceriler öğrenmek için hevesli olduklarını belirtmişlerdir. Bununla birlikte, tabletlerin olumlu yanlarının yanı sıra olumsuz yanları konusunda da endişe duyduklarını ifade etmişlerdir (154).

2.5. Ebeveynin ve Çocuk İnternet Kullanımı ve İnternet Bağımlılığının Etkisi

Ebeveynlerin kişisel özellikleri, çocuğun gelişimi için son derece önemlidir. Çocuklar, ebeveynlerini örnek alarak öğrenirler ve bu da hayatlarında önemli bir rol oynar (155). Ayrıca, ebeveynlerle sağlıklı iletişim kuran ailelerin çocukları, duygularını ve düşüncelerini rahatça ifade edebilirler ve kendilerini anlaşılmış hissederek mutlu olurlar (156). Ebeveynler ve çocuklar, günlük yaşamın koşuşturması içinde genellikle iletişimlerini sürdürmek için gereksinim duyarlar. Ancak aile üyelerinin bağımsız işleri nedeniyle bir araya gelerek keyifli vakit geçirmeleri giderek zorlaşmaktadır (157). Günümüzde teknolojik aletlerin yaygın kullanımı, aile içi iletişimi ve çocukların gelişimini önemli ölçüde etkilemektedir. Ebeveynler ve çocuklar, birbirlerine ayıracakları zamanın önemli bir kısmını bu aletlerle geçirerek, aynı ortamı paylaşırlar da aslında ayrı yaşayabilmektedirler (158). Ebeveynler genellikle çocuklarının gelişimine ve öğrenmesine katkıda bulunmak amacıyla interneti kullanmak isteseler de, özellikle sıkça temas edilen mobil cihazlar, çocuklar için dikkat dağıtıcı bir araç olarak kullanılmaktadır. Örneğin; akıllı telefon ve tabletler, ebeveynlerin ev işlerini halletmek istedikleri, bir arkadaşlarıyla konuşmak istedikleri veya çocukların tıbbi müdahale gerektiren durumlarda çocukların dikkatini dağıtmak ve oyalamak için kullanılmaktadır. Ayrıca, çocukların huzursuzlandığı, öfkелendiğı veya inatlaştığı durumlarla başa çıkmak ve dikkatlerini dağıtmak için de kullanılmaktadır (159,160). Ebeveynlik stresi, çocukların sürekli ilgi ve talepleri, ebeveynlerin zaman kısıtlılığı gibi sebeplerle internetin yanlış şekillerde kullanılması mümkün olabilmektedir (159). Ebeveynler, çocukların internet kullanımı konusunda hem rol modeli olmaları hem de çocukları meşgul etmek için teknolojik aletleri kullanmaları nedeniyle problemli internet kullanımına yol açabilmektedir. Ebeveynler genellikle günlük işlerini yaparken, yemek yerken veya araba kullanırken çocukları oyalamak için akıllı telefon veya tablet gibi teknolojik aletleri kullanmaktadırlar. Ancak çocukların tek başlarına bir materyalle zaman geçirmesi, ebeveynlerin çocuğun davranışlarını düzenleme ve denetleme imkanını ortadan kaldırarak erken yaşlardaki çocuklara internet ve medya kullanımını teşvik edebilir ve uzun vadede daha fazla zarar verebilir (159). Medya kullanımı türlerine göre ayrılan kullanım alanlarına göre, ortalama bir aile; 2.5 saat televizyon

izleme, 1.5 saat bilgisayar kullanma, 1 saat akıllı telefon ve 18 tablet kullanımı olarak dağılmaktadır. Ayrıca, oyun oynamadıkları da görülmektedir (159). Görünüşe göre ebeveynlerin çocuklarıyla geçirdikleri zamanın büyük bir kısmı genel olarak ekran kullanımı ile geçiyor. Okul öncesi dönemdeki çocukların gözlem ve taklit yoluyla öğrenme sürecinde ebeveynlerinin sergilediği davranışlar, büyüme ve gelişmelerini olumsuz yönde etkileyebilir.

2.6. İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılıklarının Önlenmesinde Hemşirenin Rolü

Pediatric hemşiresi, 0-18 yaş aralığındaki çocukların fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal yönlerden sağlıklı büyüme ve gelişmelerini sağlamakla görevlidir. Çocukların gelişim dönemlerine göre büyüme ve gelişmelerini değerlendirebilmesi konusunda pediatri hemşiresinin rolü büyüktür. Ayrıca hastalıkların önlenmesi ve sağlığı geliştirmesi konusunda eğitici, öğretici, iş birliği, iletişim ve danışmanlık rollerini gerçekleştirirken çocuk ve ailesini birlikte ele almaktadır (161). Pediatric hemşiresi, anne bebek ilişkisinin olumlu bir şekilde geliştirilmesinde sorumluluklarını bilerek, anne bebek bağlanma sürecini sağlıklı bir şekilde değerlendirmelidir. Güvenli bağlanma, bebeklik döneminde gerçekleşir ve bireyin ileriki yaşamında kuracağı kişiler arası ilişkileri önemli ölçüde etkileyebilir (162). Bu nedenle, pediatri hemşirelerinin rehberliği, güvenli bağlanma ve sağlıklı aile ilişkilerinin temelini oluşturmada büyük önem taşımaktadır. Toplumsal değişimlerin etkisiyle pediatri hemşireleri, yeni roller ve sorumluluklar üstlenerek zamanla değişmiştir (163). Günümüzde dijital dünyanın çocuk ve aile sağlığı üzerindeki etkisi göz önünde bulundurularak, pediatri hemşirelerinin rollerine yeni görevler eklenmektedir. Çocukların internetin avantajlarından faydalanırken sağlıklarını korumalarına yardımcı olmak amacıyla, ebeveynlere dijital ebeveynlik becerileri kazandırma görevi de pediatri hemşirelerine aittir (164).

Ebeveynlerin birbirleriyle ve çocuklarıyla iletişimi, özellikle okul öncesi çocuğun gelişimini büyük ölçüde etkiler (156). Günümüzde aileler, teknolojik cihazların kullanımının aile içi iletişimi ve çocukların gelişimini büyük ölçüde etkilediğini görmektedir (165). Teknolojik cihazların aşırı kullanımının, ebeveynler ve çocuklar arasındaki iletişimi, sosyal hayatı, akademik başarıyı, fiziksel ve psiko-sosyal gelişimi

etkilediđi bilinmektedir. İnternet kullanımının artması bazı sađlık sorunlarına yol aabilir. Pediatri hemřireleri, ebeveynlere internet kullanımının ocukları ve aile hayatlarını nasıl etkilediđi konusunda bilgi vermek ve bu konudaki problemlerle bařa ıkma yöntemleri hakkında eđitimler düzenlemek iin ortamlar oluřturmalıdır. Ayrıca, biliřsel gelişim konusunda bilgi sahibi olan hemřireler, ocukların gelişimsel özelliklerini dikkate alarak eđitim yöntemleri belirlemelidir (161). Ebeveynlerle iletişim kuran bir pediatri hemřiresi, problemlili internet kullanımının ve özellikle ocuk sađlığı üzerindeki olumsuz etkilerinin azaltılması konusunda aile iindeki her bireye eđitim ve danıřmanlık sađlayabilmelidir.

Pediatri hemřireleri, ebeveynlere diđital ebeveynlik stillerini bařarılı bir řekilde yönetmeleri konusunda yardımcı olmak iin arařtırmacı, eđitici ve savunuculuk rollerini kullanarak okul, hastane ve sađlık hizmetinin sunulduđu her alanda sađlığı geliştirme faaliyetlerinin bir parası olarak hizmet verebilir (166).

3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Amacı

Ebeveynlerin internet bağımlılığı düzeylerinin okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlısı olma eğilimlerine etkisi ve arasındaki ilişkiyi belirlemektir.

3.2. Araştırmanın Tipi

Araştırma tanımlayıcı, kesitsel ve ilişki arayıcı tipte yapılmıştır.

3.3. Araştırma Soruları

- Ebeveynlerin internet bağımlılığı düzeyleri nedir?
- Okul öncesi dönem çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğilimi düzeyleri nedir?
- Ebeveynlerin internet bağımlılığı düzeylerinin okul öncesi dönem çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğilimine etkisi var mıdır?
- Ebeveynlerin internet bağımlılığı düzeylerinin okul öncesi dönem çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasında ilişki var mıdır?

3.4. Araştırmanın Yeri ve Zamanı

Araştırma, 04.12.2023-16.12.2024 tarihleri arasında Türkiye'nin Bolu ili Mudurnu ilçesinde bulunan İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı anaokullarında/anasınıflarında öğrenim gören çocukların ebeveynleri ile yürütülmüştür. İlçe de bulunan Nilüfer Hatun Anaokulu, Dumlupınar İlkokulu Anasınıfı, Taşkesti İlkokulu Anasınıfı ve Yazılar İlkokulu Anasınıfında bulunan okul öncesi dönem çocukların ebeveynleri araştırmaya dahil edilmişlerdir.

3.5. Örneklem Belirleme

Araştırmanın evrenini araştırmanın yapıldığı tarihlerde Bolu ili Mudurnu ilçesinde İlçe milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Nilüfer Hatun Anaokulu (92 öğrenci), Dumlupınar İlkokulu (28 öğrenci), Taşkesti İlkokulu (36 öğrenci) ve Yazılar İlkokulunda (20 öğrenci) okuyan okul öncesi dönem 176 öğrenci ve ebeveyni ile oluşturmuştur. Örneklem seçme yoluna gidilmeyip tüm evrenin en az %80'ine ulaşılması hedeflenmiştir. Araştırmayı kabul eden 146 öğrenci ve ebeveynine ulaşılmıştır.

3.6. Araştırmanın Değişkenleri

- Bağımlı değişkenler; dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeği ve internet bağımlılığı ölçeği puanlarıdır.
- Bağımsız değişkenler; çocukların ve ebeveynlerin sosyo demografik özellikleri

3.7. Veri Toplama Araçları

Çocukların ve ebeveynlerin sosyodemografik bilgilerine ulaşmak için Ebeveyn ve Çocuk Bilgi Formu, Ebeveynlerin internet bağımlılığı düzeylerini belirlemek için Young İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve okul öncesi dönem çocukların dijital oyun eğilimini belirlemek için Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği kullanılmıştır.

Ebeveyn ve Çocuk Bilgi Formu: Araştırmacı tarafından çocuk ve ailesi hakkındaki araştırma ile ilgili genel bilgileri elde etmek amacı ile geliştirilmiştir. Formda çocuğun; yaşı, cinsiyeti, ebeveynlerinin; yaşı, eğitim durumu, mesleği vb. sorular yer almaktadır.

Young İnternet Bağımlılık Ölçeği: Young tarafından 1996 yılında DSM-IV'ün patolojik kumar oynama ölçütlerinden uyarlanarak geliştirilen ve Bayraktar'ın araştırması sırasında İngilizceden Türkçeye çevrilerek daha sonra anlam bütünlüğü bozulmayacak şekilde 12-18 yaş grubu çocuk ve ergenlerin anlayabileceği şekilde uyarlanan ölçektir. Çeviri testin standardize edilmiş Alpha değeri. 91, Spearman– Brown değeri. 87 olup bu sonuçlar testin güvenilir olduğunu düşündürmektedir. 20 maddeden

oluşan likert tipi bir ölçek olup katılımcıdan “Hiçbir zaman”, “Nadiren”, “Ara ara”, “Sık sık”, “Çoğu zaman” veya “Her zaman” seçeneklerinden birini işaretlemesi istenmektedir. Bu seçeneklere sırasıyla 0,1,2,3,4 ve 5 puan verilmektedir. Testten alınabilecek en düşük puan 20, en yüksek puan 100’dür. 80 ve üzeri puan almak işlevsellikte belirgin bozulmanın göstergesi kabul edilmekte ve bu grup “internet bağımlısı” olarak tanımlanmaktadır. 50 -79 puan arası alanlar günlük hayatlarında internetle ilgili bir takım sorunlar yaşayan “riskli internet kullanımı” olan grup olarak tanımlanmaktadır. “49 puan ve altı” alanlar ise yaşamında internet kullanımına bağlı herhangi sorun yaşamayan “ortalama internet kullanıcısı” olarak tanımlanmaktadır (167).

Okul Öncesi Dönemi Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE) Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği, okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ne düzeyde olduğunu değerlendirmek amacıyla Budak tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 20 maddeden oluşmakta ve 5’li likert (5: Her zaman, 4: Çoğu zaman, 3: Bazen, 2: Nadiren, 1: Hiçbir zaman) bir yapıdadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan “20” en yüksek puan “100”dür. Ölçekten alınan toplam puan arttıkça çocukların dijital oyunlara yönelik bağımlılık eğilimleri artmaktadır. Elde edilen puanların tek tek ele alınması yerine grupta işleme uygulanmıştır. Grublamanın amacı; ardışık ölçümleri ortak bir kategoride toplamaktır. Oluşturulan gruplar; 20-35 puan arası; bağımlılık eğilimi en az, 36-51 puan arası; bağımlılık eğilimi az, 52-67 puan arası; bağımlılık eğilimi orta, 68-83 puan arası; bağımlılık eğilimi fazla, 83-100 puan arası; bağımlılık eğilimi çok fazla şeklindedir. Ölçek dört alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte olumsuz puanlanan madde yoktur. Hayatta Kopma alt boyutu (yedi madde), Çatışma alt boyutu (beş madde), Sürekli oynama alt boyutu (beş madde) ve Hayata Yansıtma alt boyutu (üç madde) şeklinde sınıflandırılmıştır (168).

Tablo 1. Ölçek geçerlilik analizleri

Ölçek	Cronbach Alpha Değeri
DOBE	0.964
Hayattan kopma	0.927
Çatışma	0.933
Sürekli oynama	0.918
Hayata Yansıtma	0.787
YİBO	0.917

Özdamar’a (2017) göre 0 ila 1 arasında değişen Cronbach Alfa Katsayısı şu şekilde değerlendirilmektedir:

$\alpha < 0,40$ = ölçek güvenilir değil.

$0,40 \leq \alpha < 0,50$: ölçek düşük düzeyde güvenilir

$0,50 \leq \alpha < 0,60$: ölçek orta düzeyde güvenilir

$0,60 \leq \alpha < 0,70$: ölçek genel kabul gören düzeyde güvenilir

$0,70 \leq \alpha < 0,90$: ölçek yüksek düzeyde güvenilir

$\alpha \geq 0,90$ ölçek çok yüksek düzeyde güvenilir.

Yapılan çalışmada elde edilen Cronbach alfa değerleri tabloda sunulmuştur. DOBE Ölçeğinin hayata yansıtma alt boyutu yüksek düzeyde güvenilir bulunurken diğer alt boyutları ve ölçeğin toplam puanı çok yüksek düzeyde güvenilir olduğu saptandı.

Çalışmada kullanılan diğer ölçek olan YİBO nun toplam güvenilirlik düzeyi çok yüksek olarak belirlenmiştir.

3.8. Araştırmanın Uygulanması

Kurumlardan gerekli olan yazılı izinler alındıktan sonra çocukların ebeveynlerine araştırmanın amacı ve kapsamı açıklanıp, çalışmaya katılmaları için davet edilmişlerdir. Veriler, ebeveynlerinin uygun olduğu zamanlarda araştırmacı tarafından, yüz yüze görüşme tekniği ile toplanmıştır. Veri toplama süresi ortalama 15-20 dakika sürmüştür.

3.9. Araştırmanın Etik Yönü

Araştırma öncesi Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulu’ndan (Tarih ve Sayı: 30.11.2023/383104, Protokol No: 382) ve Mudurnu İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü’nden yazılı izin (Sayı:E-79894151-20-94321330) alınmıştır.

Ebeveynlere araştırma hakkında bilgi verilerek yazılı bilgilendirilmiş onamları alınmıştır.

3.10. Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin normal dağılıma uygunluğu Shapiro Wilk's testi ile incelendi. Normal dağılım göstermeyen verilerin ikili bağımsız grup karşılaştırmasında Mann Whitney-U, üçlü bağımsız grup karşılaştırmasında Kruskal Wallis testi kullanıldı. Sürekli değişkenler arasındaki ilişkiler regresyon analizi ile test edildi. Araştırmada kullanılan ölçeklerin iç tutarlılıklarının test edilmesi amacı ile Cronbach alfa katsayıları hesaplandı. Sürekli değişkenlerin tanımlayıcı istatistikleri için ortalama±standart sapma, ortanca (minumum-maksimum), kategorik değişkenler için ise sayı ve yüzde değerleri verildi. İleri analizler için Enter modeli ve Stepwise Regresyon analizi kullanıldı. İstatistiksel analizler için SPSS Windows version 26.0 paket programı kullanıldı ve $p<0.05$ istatistiksel olarak anlamlı kabul edildi.

4. BULGULAR

Çalışmaya katılan ebeveynlerin %73,3'ünü anneler oluşturmaktadır. Çalışmada incelenen çocukların %56,8'i erkek çocuklardır. Katılım sağlayan annelerin % 39'u üniversite mezunu iken, babaların çoğunluğunu (%46,6) lise mezunları oluşturmaktadır. Annelerin % 62,3'ü herhangi bir işte çalışmaz iken, babaların %58,9'u ev dışında 8 saatten fazla çalışmaktadır (Tablo 2).

Tablo 2. Sosyodemografik özelliklerin dağılımı

Özellik	Sayı (n)	Frekans (%)
Ankete katılma		
Anne	107	73.3
Baba	39	26.7
Çocuğun cinsiyeti		
Kız	63	43.2
Erkek	83	56.8
Anne eğitim durumu		
İlkokul Mezunu	19	13.0
Ortaokul Mezunu	18	12.3
Lise Mezunu	52	35.6
Üniversite Mezunu	57	39.0
Baba eğitim durumu		
İlkokul Mezunu	9	6.2
Ortaokul Mezunu	15	10.3
Lise Mezunu	68	46.6
Üniversite Mezunu	54	37.0
Anne çalışma		
Çalışmıyorum	91	62,3
Ev dışında bir işte 1-4 saat çalışıyorum.	3	2.1
Ev dışında bir işte 4-8 saat çalışıyorum.	34	23.3
Ev dışında bir işte 8 saatten fazla çalışıyorum.	18	12.3
Baba çalışma durumu		
Çalışmıyorum	7	4.8
Ev dışında bir işte 1-4 saat çalışıyorum.	6	4.1
Ev dışında bir işte 4-8 saat çalışıyorum.	47	32.2
Ev dışında bir işte 8 saatten fazla çalışıyorum.	86	58.9
Toplam	146	100.0

Katılımcıların % 99,3'ü cep telefonu aracılığıyla internet erişimi sağlarken, %90,4 oranı ile interneti iletişim amacı ile kullanmaktadır. Katılımcıların %87'si dijital oyun oynamadığını, % 22'si ise çocuğuyla beraber dijital oyun oynadığını iletmiştir. Çalışmaya katılan ebeveynlerin çocuklarının %95,2'sinin internet kullandığı ve

%76'sının oyun amaçlı internet kullandığı belirtilmektedir. Katılan çocukların %74,7'si dijital oyun oynamaktadır (Tablo 3).

Tablo 3. İnternet kullanım özelliklerin dağılımı

Özellik	Sayı (n)	Frekans (%)
İnterneti kullandığınız teknolojik cihaz		
Cep telefonu	145	99.3
Tablet	7	4.8
Diz üstü Bilgisayar	16	11.0
Masa Üstü Bilgisayar	9	6.2
Televizyon	62	42.5
Kol saati	7	4.8
İnterneti kullanma amacı		
İş için kullanım	51	34.9
Oyun dijital oyunlar için kullanım	15	10.3
Haber	85	58.2
Sosyal medya	104	71.2
İletişim	132	90.4
Mail –belge alıp gönderme	32	21.9
Dizi-film	69	47.2
Alışveriş	91	62.3
Dijital oyun oynama durumu		
Evet	19	13.0
Hayır	127	87.0
Çocuğunuzla birlikte dijital oyun oynama durumu		
Evet	22	15,1
Hayır	124	84,9
Çocuğun internet kullanma durumu		
Evet	139	95.2
Hayır	7	4.8
İnterneti kullanma amacı		
Oyun	111	76.0
Çizgi film	115	78.8
Müzik	42	28.8
Yemek yerken dikkat çekmek için	22	15.1
Çocuğu sakinleştirmek için	13	8.9
Diğer	6	4.1
Dijital oyun oynama		
Evet	109	74.7
Hayır	37	25.3
Toplam	146	100.0

Demografik verilerin incelenmesinde çalışmaya katılan annelerin yaş ortalaması $33,98 \pm 5,80$ yıl, babaları yaş ortalaması $36,54 \pm 5,96$ yıl, çocukların ise $61,80 \pm 9,77$ ay olarak belirlenmiştir. Çalışmaya katılan yetişkinlerin ortalama $2,68 \pm 1,52$ saat internette vakit geçirdikleri saptanmıştır. Çocukların $16,41 \pm 8,31$ ay anaokuluna devam ettikleri belirlenmiştir (Tablo 4).

Tablo 4. Sürekli verilere ilişkin tanımlayıcı istatistikler

Özellik	Minimum	Maksimum	Ortalama $\pm$ Standart Sapma
Anne yaş	23.00	48.00	33.98 $\pm$ 5.80
Baba yaş	26.00	60.00	36.54 $\pm$ 5.96
Çocuğun yaşı ay olarak	38.00	78.00	61.80 $\pm$ 9.77
Çocuğun anaokuluna devam süresi	1.00	36.00	16.41 $\pm$ 8.31
Bir günde internette geçirilen süre	1.00	8.00	2.68 $\pm$ 1.52

Demografik ve sosyo-ekonomik değişkenlerin DOBE ve alt boyutlarının etkileri Tablo 5’de sunulmuştur. Çalışmaya dahil edilen erkek çocuklarının kız çocuklara oranla dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı olarak yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$). Ölçeğin toplam puanı ve tüm alt boyutlarında erkek çocuklar ile kız çocuklar arasında anlamlı bir fark söz konusudur.

Anne eğitim durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki etki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olduğu belirlenmiştir. Gruplar arası farklılığın belirlenmesi adına yapılan ileri analizler sonucunda DOBE ve hayattan kopma alt boyutu puanı açısından ilkökul mezunu olan annelerin lise ve üniversite mezunu olan annelerin puanlarından anlamlı derecede yüksek olduğu, ortaokul düzeyi anneler ile arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı belirlenmiştir. Çatışma alt boyutunda ilkökul mezunu düzeyindeki annelerin puanlarının lise mezunu düzeyinde ki annelerin puanlarına göre anlamlı derecede yüksek olduğu diğer gruplardan da yüksek olmasına rağmen aradaki farkın istatistiksel anlamda yüksek olmadığı sonucuna varılmıştır. Sürekli oynama alt boyutunda ise ilkökul mezunu annelerin puanlarının üniversite mezunu annelerin puanlarından anlamlı derecede yüksek olduğu, diğer gruplar arasında ise anlamlı bir farklılığın olmadığı belirlenmiştir($p>0,005$). Hayata yansıtma alt boyutunda eğitim düzeyi anlamlı bir etkiye sahip değildir ($p>0,005$) (Tablo 5).

Baba eğitim durumu incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($p<0,005$). Gruplar arasında farklılığı belirlemek adına yapılan ileri analizler de DOBE ve Hayattan Kopma, Çatışma alt boyutlarında ilkökul mezunları babaların puanları üniversite mezunu babalardan anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Sürekli oynama alt boyutunda ilkökul ve lise mezunu

babaların puanları üniversite mezunu babaların puanlarından anlamlı derecede yüksektir. Hayata yansıtma alt boyutunda ise ilkokul mezunu babaların puanları lise ve üniversite mezunu babaların puanlarından anlamlı derecede yüksek bulunmuştur (Tablo 5).

Tablo 5. DOBE ve alt boyutlarının demografik ve sosyo-ekonomik özelliklere göre dağılımı

Özellik	DOBE Ortanca (Min- Maks)	Hayattan Kopma Ortanca (Min- Maks)	Çatışma Ortanca (Min- Maks)	Sürekli Oynama Ortanca (Min- Maks)	Hayata Yansıtma Ortanca (Min- Maks)
Ankete katılma					
Anne	35 (20: 89)	11 (7: 32)	10 (5: 24)	8 (5: 23)	6 (3: 15)
Baba	40 (20: 84)	13 (7: 29)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 11)
U; p	2.123.5 ; 0.870	2.158.0 ; 0.750	2.176.5 ; 0.688	2.180.0 ; 0.678	2.054.0 ; 0.883
Cinsiyet					
Kız	31 (20: 65)	10 (7: 26)	9 (5: 19)	7 (5: 18)	4 (3: 13)
Erkek	45 (20: 91)	14 (7: 32)	11 (5: 25)	10 (5: 25)	7 (3: 15)
KW; p	3.440,0 ; 0,001	3.419,0 ; 0,001	3.351,0 ; 0,003	3.289,5 ; 0,007	3.483,0 ; <0.001
Anne eğitim düzeyi					
İlkokul Mezunu	54 (20: 91) ^a	20 (7: 32) ^a	14 (5: 25) ^a	13 (5: 25) ^a	6 (3: 14) ^a
Ortaokul Mezunu	32.5 (20: 68) ^{ab}	11 (7: 26) ^{ab}	7.5 (5: 19) ^{ab}	8 (5: 18) ^{ab}	5 (3: 12) ^a
Lise Mezunu	33.5 (20: 84) ^b	10 (7: 32) ^b	9 (5: 24) ^b	9 (5: 23) ^{ab}	5 (3: 15) ^a
Üniversite Mezunu	37 (20: 84) ^b	11 (7: 32) ^b	10 (5: 25) ^{ab}	7 (5: 24) ^b	7 (3: 12) ^a
KW; p	10.751 ; 0.013	11.863 ; 0.008	9.398 ; 0.024	12.357 ; 0.06	5.909 ; 0.116
Baba eğitim düzeyi					
İlkokul Mezunu	65 (26: 91) ^a	23 (7: 28) ^a	18 (6: 25) ^a	14 (6: 25) ^a	10 (4: 14) ^a
Ortaokul Mezunu	49 (21: 84) ^{ab}	14 (7: 26) ^{ab}	11 (5: 22) ^{ab}	13 (6: 21) ^{ab}	5 (3: 15) ^{ab}
Lise Mezunu	35.5 (20: 82) ^{ab}	11 (7: 32) ^{ab}	9 (5: 24) ^{ab}	10 (5: 23) ^a	6 (3: 13) ^b
Üniversite Mezunu	32 (20: 89) ^b	10 (7: 32) ^b	9.5 (5: 25) ^b	7 (5: 24) ^b	5 (3: 12) ^b
KW; p	12.469 ; 0.006	11.422 ; 0.010	8.624 ; 0.035	17.385 ; 0.001	9.987 ; 0.019
Anne Çalışma Durumu					
Çalışmıyorum	36 (20: 91)	11 (7: 32)	10 (5: 25)	10 (5: 25)	5 (3: 14)
1-4 saat çalışıyorum.	20 (20: 59)	7 (7: 23)	5 (5: 18)	5 (5: 12)	3 (3: 6)
4-8 saat çalışıyorum.	35 (20: 82)	10,5 (7: 32)	10 (5: 23)	8 (5: 20)	7 (3: 13)
8 saatten fazla	38 (20: 84)	13 (7: 26)	11 (5: 22)	7 (5: 21)	6 (3: 15)
KW; p	1.288 ; 0.732	0.664 ; 0.882	0.727 ; 0.867	3.931 ; 0.269	4.048 ; 0.256
Baba Çalışma Durumu					
Çalışmıyorum	48 (20: 68) ^{ab}	18 (7: 26) ^a	13 (5: 20) ^{ab}	7 (5: 18)	6 (3: 13) ^{ab}
1-4 saat çalışıyorum	21 (20: 31) ^a	7 (7: 8) ^b	5 (5: 10) ^a	6 (5: 10)	3 (3: 3) ^a
4-8 saat çalışıyorum	36 (20: 89) ^{ab}	11 (7: 32) ^a	10 (5: 24) ^{ab}	8 (5: 22)	6 (3: 13) ^b
8 saatten fazla	38 (20: 91) ^b	11 (7: 32) ^a	10.5 (5: 25) ^b	9.5 (5: 25)	6 (3: 15) ^b
KW; p	10.434 ; 0.015	11.104 ; 0.011	8.758 ; 0.033	7.868 ; 0.049	9.941 ; 0.019

KW:Kruskal Wallis testi, U: Man – Whitney U testi, a-c: Aynı harfe sahip kategoriler arasında fark yoktur.

Annenin çalışma durumunun dijital oyun bağımlılığı ile anlamlı bir ilişkiye sahip olmadığı ancak babaların çalışma durumunun etkili olduğu belirlenmiştir. DOBE toplam puanları ve çatışma alt boyutu puanları incelendiğinde ev dışında 8 saatten fazla çalışan babaların puanlarının ev dışında bir işte 1-4 saat arasında çalışan babalardan anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir. Hayattan kopma alt boyutunda ev dışında bir işte 1-4 saat arası çalışan babaların puanlarının ev dışında çalışmayan, 4-8 saat arası çalışan veya 8 saatten fazla çalışan babaların puanlarından anlamlı derecede düşük olduğu sonucuna varılmıştır. Sürekli oynama alt boyutunda yapılan ilk incelemelerde istatistiksel olarak bir farklılık olduğu gözlenmiştir. Ancak yapılan ileri analizlerde gruplar arası anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna erişilmiştir. Hayata yansıtma alt boyutunda ise ev dışında 1-4 saat arası çalışan babaların puanları ev dışında 4-8 saat arası ve ev dışında 8 saatten daha uzun süre çalışan babaların puanlarından anlamlı derecede düşük olduğu belirlenmiştir (Tablo 6).

Tablo 6. YİBO'nun demografik ve sosyo-ekonomik özelliklere göre dağılımı

Değişken	Ortanca (Min-Maks)	U/KW	p
Ankete katılma			
Anne	9.5 (0: 63)	19 (0: 58)	2.659.5* 0.008
Baba			
Cinsiyet			
Kız	8 (0: 32)		3.141.0*0.023
Erkek	12 (1: 63)		
Anne eğitim düzeyi			
İlkokul Mezunu	13 (0: 58)		
Ortaokul Mezunu	7 (1: 29)		7.425**0.060
Lise Mezunu	8 (0: 63)		
Üniversite Mezunu	15 (1: 52)		
Baba eğitimi			
İlkokul Mezunu	17 (0: 38)		
Ortaokul Mezunu	6 (1: 63)		1.001**0.801
Lise Mezunu	11.5 (0: 58)		
Üniversite Mezunu	10.5 (2: 52)		
Anne Çalışma Durumu			
Çalışmıyorum	11 (0: 58)		
1-4 saat çalışıyorum.	27 (2: 27)		
4-8 saat çalışıyorum.	10 (1: 47)		
8 saatten fazla	13 (1: 63)		1.230**0.746
Baba Çalışma Durumu			
Çalışmıyorum	19 (2: 38)		
1-4 saat çalışıyorum.	17 (3: 27)		1.462**0.691
4-8 saat çalışıyorum.	11 (1: 58)		
8 saatten fazla	9 (0: 63)		

** Kruskal Wallis testi, *** Man – Whitney U testi

Tablo 7. DOBE'nin ebeveynlerin internet kullanımı ile ilgili özelliklere göre dağılımı

Özellik	DOBE*	Hayattan Kopma*	Çatışma*	Sürekli Oynama*	Hayata Yansıtma*
Dijital oyun oynama ebeveyn					
Evet	43,5 (22: 84)	16 (8: 29)	11 (5: 25)	9 (6: 24)	7 (3: 10)
Hayır	35,5 (20: 89)	11 (7: 32)	9 (5: 24)	9 (5: 23)	6 (3: 15)
U; p	936.0 ; 0.115	874.0 ; 0.051	880.5 ; 0.056	1.128.0 ; 0.646	913.0 ; 0.081
Çocukla dijital oyun oynama					
Evet	42 (22: 89)	14 (7: 32)	11 (5: 25)	8 (6: 24)	7 (3: 13)
Hayır	36 (20: 84)	11 (7: 32)	9 (5: 24)	9 (5: 23)	6 (3: 15)
Toplam	36.5 (20: 89)	11.5 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 15)
U; p	1.766.50 ; 0.028	1.686.00 ; 0.076	1.742.00 ; 0.037	1.762.50 ; 0.029	1.736.00 ; 0.038
İnternet kullanımı					
Evet	38 (20: 89)	12 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 15)
Hayır	21 (20: 36)	7 (7: 14)	5 (5: 7)	6 (5: 8)	3 (3: 7)
U; p	819.5 ; 0.002	745.0 ; 0.017	821.0 ; 0.002	799.5 ; 0.004	760.0 ; 0.010
Dizüstü bilgisayar kullanma					
Evet	34 (20: 84)	10.5 (7: 26)	11 (5: 22)	6.5 (5: 21)	6.5 (3: 15)
Hayır	36.5 (20: 89)	11.5 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 13)
U; p	1.098.000 ; 0.716	1.073.000 ; 0.835	1.005.000 ; 0.825	1.249.5 ; 0.187	955.0 ; 0.586
Tablet kullanma					
Evet	37.5 (23: 64)	11.5 (9: 25)	9 (5: 20)	8 (6: 15)	6,5 (3: 9)
Hayır	36.5 (20: 89)	11.5 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 15)
U; p	437.500 ; 0,653	406.500 ; 0,460	508.000 ; 0,843	464.000 ; 0,836	423.500 ; 0,555
Telefon kullanma					
Evet	36 (20: 89)	12 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 15)
Hayır	48 (48: 48)	10 (10: 10)	16 (16: 16)	16 (16: 16)	6 (6: 6)
U; p	101.00 ; 0,616	61.500 ; 0,849	115.000 ; 0,425	126.500 ; 0,260	78.500 ; 0,918
Masaüstü bilgisayar kullanma					
Evet	46 (32: 84)	15 (10: 28)	13 (9: 25)	12 (7: 24)	7 (4: 12)
Hayır	36 (20: 89)	11 (7: 32)	10 (5: 24)	9 (5: 23)	6 (3: 15)
U; p	428.5 ; 0,126	415.0 ; 0,099	381.5 ; 0,054	504.5 ; 0,360	492.0 ; 0,301
Tv					
Evet	36,5 (20: 89)	11,5 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6,5 (3: 15)
Hayır	36,5 (20: 79)	11,5 (7: 32)	9,5 (5: 24)	8,5 (5: 23)	6 (3: 13)
U; p	2.323.0 ; 0,265	2.391.5 ; 0,397	2.272.0 ; 0,185	2.287.0 ; 0,207	2.306.5 ; 0,229
Kol saati kullanma					
Evet	35 (22: 50)	9 (8: 19)	11 (5: 12)	8 (6: 16)	6 (3: 7)
Hayır	37 (20: 89)	12 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 15)
U; p	455.5 ; 0,726	438.5 ; 0,854	415.5 ; 0,960	496.5 ; 0,449	506.5 ; 0,384
İş amaçlı kullanma					
Evet	38 (20: 84)	12.5 (7: 29)	10 (5: 25)	8,5 (5: 24)	6 (3: 15)
Hayır	35.5 (20: 89)	11 (7: 32)	10 (5: 24)	9 (5: 23)	6 (3: 12)
U; p	2.564.0 ; 0,561	2.495.0 ; 0,764	2.520.0 ; 0,687	2.668.0 ; 0,311	2.298.5 ; 0,603

U: Man – Whitney U testi

Tablo 7. DOBE'nin ebeveynlerin internet kullanımı ile ilgili özelliklere göre dağılımı (Devamı)

Özellik	DOBE*	Hayattan Kopma*	Çatışma*	Sürekli Oynama*	Hayata Yansıtma*
Oyun amaçlı kullanma					
Evet	43.5 (22: 84)	16 (8: 29)	11 (5: 25)	9 (6: 24)	6 (3: 9)
Hayır	36 (20: 89)	11 (7: 32)	9,5 (5: 24)	9 (5: 23)	6 (3: 15)
U; p	717.5 ; 0.087	655.5 ; 0.034	672.5 ; 0.044	806.0 ; 0.253	754.5 ; 0.133
Haber kullanma					
Evet	36.5 (20: 84)	11 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 12)
Hayır	37 (20: 89)	12.5 (7: 32)	10 (5: 24)	8.5 (5: 23)	6 (3: 15)
U; p	2.643.0 ; 0.841	2.808.5 ; 0.388	2.561.0 ; 0.900	2.476.0 ; 0.642	2.600.5 ; 0.974
Sosyal medya kullanma					
Evet	36 (20: 89)	11 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 12)
Hayır	38 (20: 84)	12 (7: 26)	9 (5: 24)	9 (5: 23)	6 (3: 15)
U; p	2.136.5 ; 0.566	2.361.5 ; 0.439	2.231.0 ; 0.838	2.291.0 ; 0.642	2.308.5 ; 0.582
İletişim kullanma					
Evet	36 (20: 89)	11 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 15)
Hayır	45 (22: 69)	16 (8: 26)	11 (5: 20)	10 (6: 19)	7 (3: 13)
U; p	1.101.5 ; 0.238	1.142.0 ; 0.144	1.024.5 ; 0.501	1.130.0 ; 0.169	1.147.5 ; 0.129
Mail kullanma					
Evet	33 (20: 76)	11 (7: 29)	9 (5: 20)	7 (5: 23)	5 (3: 10)
Hayır	38 (20: 89)	12 (7: 32)	11 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 15)
U; p	2.221.5 ; 0.060	2.139.0 ; 0.133	2.086.0 ; 0.211	2.285.5 ; 0.028	2.252.5 ; 0.038
Dizi kullanma					
Evet	36,5 (20: 89)	11 (7: 32)	10,5 (5: 25)	8 (5: 24)	5 (3: 11)
Hayır	36,5 (20: 84)	12 (7: 29)	9,5 (5: 24)	9 (5: 23)	6 (3: 15)
U; p	3.303.0 ; 0.008	3.338.5 ; 0.005	3.065.0 ; 0.086	3.272.0 ; 0.011	3.285.0 ; 0.009
Alışveriş kullanma					
Evet	34 (20: 84)	11 (7: 32)	10 (5: 25)	8 (5: 24)	5 (3: 15)
Hayır	39 (20: 89)	13,5 (7: 32)	10,5 (5: 24)	9 (5: 23)	7 (3: 13)
U; p	3.100.5 ; 0.016	3.186.5 ; 0.005	2.931.0 ; 0.081	3.060.5 ; 0.024	3.145.0 ; 0.008
Diğer kullanma					
Evet	37 (26: 48)	14,5 (7: 22)	9,5 (6: 13)	6,5 (6: 7)	6,5 (6: 7)
Hayır	36,5 (20: 89)	11,5 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 15)
U; p	340.0 ; 0.502	329.0 ; 0.587	351.0 ; 0.003	368.5 ; 0.309	293.0 ; 0.912

U: Man – Whitney U testi

İnternet kullanımı ile değişkenlerin DOBE üzerine etkisini inceleyen analizler Tablo7'de sunulmuştur. Ebeveynlerin dijital oyun oynamasının DOBE üzerine etkisinin olmadığı görülürken, ebeveynlerin çocukları ile birlikte dijital oyun oynaması DOBE genel puanı ve çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutların anlamlı farklılıklar yarattığı belirlenmiştir. Yetişkinlerde internet kullanımının dijital oyun bağımlılığını anlamlı derecede arttırdığı belirlenmiştir. İnterneti kullanım araçlarının ise oyun bağımlılığını etkilemediği sonucuna varılmıştır. Yetişkinlerde iş amaçlı, haberleri takip, sosyal medya takibi, iletişim, e posta takibi amaçlı kullanımın dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisi bulunmamıştır. Ancak oyun amaçlı kullanımın hayattan kopma ve çatışma alt boyutlarında; dizi izleme amaçlı kullanımın DOBE genel puanı, hayattan kopma, sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutlarında; alışveriş

amaçlı kullanımın DOBE genel puanı, hayattan kopma ve hayata yansıtma alt boyutları üzerinde anlamlı farklılıklar yarattığı görülmüştür. Bu amaçlar dışında kullanan katılımcılar arasında da hayattan kopma ve çatışma alt boyutunda anlamlı farklılıklar olduğu belirlenmiştir (Tablo 7).

Tablo 8. DOBE'nin çocukların internet kullanımı ile ilgili özelliklere göre dağılımı

Özellik	DOBE*	Hayattan Kopma*	Çatışma*	Sürekli Oynama*	Hayata Yansıtma*
Oyun					
Evet	41 (20: 89)	12.5 (7: 32)	11 (5: 25)	10 (5: 24)	6 (3: 15)
Hayır	22 (20: 69)	7.5 (7: 26)	5 (5: 18)	6 (5: 19)	3 (3: 12)
U; p	696.0 ; <0.001	918.5 ; <0.001	683.0 ; <0.001	760.5 ; <0.001	845.0 ; <0.001
Çizgi film					
Evet	37.5 (20: 76)	12 (7: 32)	10 (5: 21)	9 (5: 23)	6 (3: 13)
Hayır	34.5 (20: 89)	11 (7: 32)	9 (5: 25)	9.5 (5: 24)	5.5 (3: 15)
U; p	1.844.5 ; 0.766	1.899.5 ; 0.573	1.823.0 ; 0.845	1.996.0 ; 0.305	1.495.0 ; 0.160
Müzik					
Evet	31 (20: 56)	9 (7: 23)	9 (5: 17)	7 (5: 17)	5 (3: 11)
Hayır	38 (20: 89)	13 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 15)
U; p	2.674.5 ; 0.034	2.887.5 ; 0.002	2.624.0 ; 0.055	2.465.0 ; 0.222	2.412.0 ; 0.314
Yemek yerken					
Evet	42 (32: 72)	12 (9: 32)	11 (6: 20)	13 (6: 19)	6 (3: 11)
Hayır	36 (20: 89)	11 (7: 32)	9 (5: 25)	8 (5: 24)	6 (3: 15)
U; p	1.039.5 ; 0.076	1.137.0 ; 0.211	1.019.0 ; 0.057	1.013.5 ; 0.054	1.230.0 ; 0.454
Sakinleştirmek					
Evet	45.5 (20: 72)	14 (7: 32)	15 (5: 20)	11.5 (5: 18)	5.5 (3: 8)
Hayır	36 (20: 89)	11 (7: 32)	10 (5: 25)	9 (5: 24)	6 (3: 15)
U; p	820.50 ; 0.762	871.50 ; 0.961	701.50 ; 0.259	802.50 ; 0.669	1.005.5 ; 0.322
Diğer					
Evet	32.5 (21: 84)	12.5 (7: 28)	8 (5: 25)	6.5 (6: 24)	5 (3: 8)
Hayır	36.5 (20: 89)	11.5 (7: 32)	10 (5: 24)	9 (5: 23)	6 (3: 15)
U; p	349.0 ; 0.483	312.5 ; 0.286	390.0 ; 0.766	347.5 ; 0.473	409.0 ; 0.912
Dijital oyun oynama					
çocuk					
Evet	42 (22: 89)	13 (7: 32)	11 (5: 25)	10 (5: 24)	7 (3: 15)
Hayır	21.5 (20: 69)	7 (7: 26)	5 (5: 18)	6 (5: 19)	3 (3: 13)
U; p	3.567.0 ; <0.001	3.323.5 ; <0.001	3.568.0 ; <0.001	3.436.5 ; <0.001	3.358.5 ; <0.001

U: Man – Whitney U testi

Çocukların internet kullanım amaçları incelendiğinde; oyun amaçlı kullananları DOBE puanlarının tüm alt boyutlarında anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0.001$). Çizgi film izleme, müzik dinleme, yemek yerken dikkatini dağıtma, sakinleştirme ya da bunların dışında kullanan çocuklarda ise DOBE puanları arasında farklılık görülmemiştir. Dijital oyun oynayan çocuklar incelendiğinde ise oyun oynayanların bağımlılık skorlarının genel ve tüm alt boyutlarda anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür ($p<0.001$).

Tablo 9.YİBO’nun İnternet Kullanımı İle İlgili Özelliklere Göre Dağılımı

Özellik	YİBO* Medyan	U	p
Dijital oyun oynama ebeveyn			
Evet	19.5 (6: 58)		
Hayır	10 (0: 63)	1.695.0	0.003
Toplam	11 (0: 63)		
Çocukla dijital oyun oynama			
Evet	19 (4: 58)		
Hayır	10 (0: 63)	1.708.0	0.022
İnternet kullanma			
Evet	11 (0: 63)		
Hayır	4 (1: 14)	714.5	0.033
Diz üstü			
Evet	20 (8: 63)		
Hayır	10 (0: 58)	659.500	0.019
Tablet			
Evet	10,5 (6: 58)		
Hayır	11 (0: 63)	354.000	0.234
Telefon			
Evet	11 (0: 63)	51.500	0.717
Hayır	7 (7: 7)		
Masa üstü			
Evet	15 (4: 52)		
Hayır	11 (0: 63)	488.0	0.309
Tv			
Evet	15 (0: 63)		
Hayır	9.5 (0: 31)	2.323.0	0.265
Kol saati			
Evet	26 (7: 31)		
Hayır	11 (0: 63)	221.0	0.051
İş için			
Evet	15 (0: 63)		
Hayır	10 (0: 58)	1.805.5	0.014
Oyun için			
Evet	18.5 (6: 58)		
Hayır	10 (0: 63)	641.0	0.030

U: Man – Whitney U testi

Tablo 9.YİBO’nun İnternet Kullanımı İle İlgili Özelliklere Göre Dağılımı (Devamı)

Özellik	YİBO* Medyan	U	p
Haber			
Evet	11 (1: 58)		
Hayır	11.5 (0: 63)	2.374.5	0.452
Sosyal medya			
Evet	12 (0: 58)		
Hayır	8.5 (0: 63)	2.079.0	0.816
İletişim			
Evet	11 (0: 63)		
Hayır	14 (3: 58)	916.0	0.995
Mail			
Evet	15 (3: 41)		
Hayır	9.5 (0: 63)	1.447.0	0.085
Dizi			
Evet	11 (1: 52)		
Hayır	11 (0: 63)	2.582.5	0.944
Toplam	11 (0: 63)		
Alışveriş			
Evet	11 (0: 63)		
Hayır	11 (0: 58)	2.504.0	0,847
Diğer			
Evet	20 (20: 20)		
Hayır	11 (0: 63)	177.5	0.622

U: Man – Whitney U testi

Tablo 9 incelendiğinde yetişkinleri dijital oynama durumlarının internet bağımlılıkları üzerine anlamlı bir etkiye sahip olduğu görülmektedir ($p<0,05$). Çocuğu ile beraber dijital oyun oynayanların YİBO değerlerinin anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür. İnternet kullanan yetişkinlerin YİBO değerleri de anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. İnternet kullanılan araçların YİBO üzerine etkisine bakıldığında dizüstü bilgisayar kullananların puanlarının kullanmayanlara oranla anlamlı derecede yüksek olduğu görülürken; tablet, telefon, masa üstü bilgisayar, TV ve kol saati kullananlar ile kullanmayanlar arasında farklılık olmadığı görülmüştür. Yetişkinlerde iş ve oyun için internet kullananların puanları kullanmayanlara oranla daha yüksek bulunmuştur. Oyun, haber takibi, sosyal medya, iletişim, mail takibi, dizi izleme, alışveriş ve diğer kullanım amaçlarında YİBO puanı üzerinde anlamlı bir etkisi görülmemiştir.

Tablo 10.YİBO’nun İnternet Kullanımı İle İlgili Özelliklere Göre Dağılımı

Özellik	YİBO* Medyan	U	p
Oyun			
Evet	11 (0: 63)		
Hayır	11.5 (1: 32)	1.719.0	0.341
Çizgi film			
Evet	12 (0: 58)		
Hayır	6.5 (1: 63)	1.346.0	0.042
Müzik			
Evet	10.5 (1: 32)		
Hayır	12 (0: 63)	2.352.0	0.334
Yemek yerken			
Evet	12 (0: 38)	1.405.0	0.774
Hayır	11 (0: 63)		
Sakinleştirmek			
Evet	11 (7: 38)		
Hayır	12 (0: 63)	964.5	0.461
Diğer			
Evet	13.5 (10: 52)		
Hayır	11 (0: 63)	211.00	0.041
Dijital oynama			
Evet	13 (0: 63)		
Hayır	7 (1: 28)	2.384.5	0.079

U: Man – Whitney U testi

Çocuklarda oyun, müzik dinleme, yemek yerken dikkatı dağıtma, sakinleştirme amaçlı kullanımlarda YİBO puanları açısından farklılık görülmez iken, çizgi film izleme ve diğer amaçlı kullanımlarda YİBO puanı anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Dijital oyun oynayan çocukların YİBO puanları ile oynamayanlar arasında da anlamlı bir farklılık görülmemiştir (Tablo 10).

Tablo 11.Değişkenlerin DOBE üzerine etkisi

Model-1 Enter	β^1 (%95 CI)	SE	β^2	t	p	Zero	Partial	Part	VIF
(Constant)	-56,815 (-159,416 - 45,786)	51,702		-1,099	0,275				
Anne-baba	-0,664 (-7,276 - 5,949)	3,332	-0,016	-0,199	0,843	0,054	-0,020	-0,012	1,900
Anne yaş	-0,687 (-1,669 - 0,295)	0,495	-0,220	-1,388	0,168	0,237	-0,139	-0,082	7,158
Baba yaş	1,057 (0,092 - 2,023)	0,486	0,349	2,174	0,032	0,272	0,214	0,129	7,306
Bir günde internette geçirilen süre	0,193 (-1,826 - 2,212)	1,017	0,016	0,190	0,850	0,146	0,019	0,011	2,095
Cep telefonu	6,661 (-22,201 - 35,524)	14,544	0,031	0,458	0,648	0,035	0,046	0,027	1,260
Tablet	0,884 (-12,204 - 13,971)	6,595	0,010	0,134	0,894	-0,001	0,014	0,008	1,739
Dizüstü bilgisayar	1,535 (-7,242 - 10,312)	4,423	0,027	0,347	0,729	0,020	0,035	0,021	1,671
Masaüstü bilgisayar	-2,999 (-15,229 - 9,231)	6,163	-0,040	-0,487	0,628	-0,132	-0,049	-0,029	1,924
Televizyon	0,362 (-5,313 - 6,036)	2,859	0,010	0,126	0,900	-0,133	0,013	0,008	1,734
Kol saati	8,226 (-6,087 - 22,538)	7,212	0,091	1,141	0,257	0,059	0,114	0,068	1,795
Araç içi sistem	6,57 (-25,625 - 38,766)	16,224	0,030	0,405	0,686	0,053	0,041	0,024	1,568
İş için kullanım	-2,866 (-9,782 - 4,051)	3,485	-0,076	-0,822	0,413	0,021	-0,083	-0,049	2,410
Dijital oyunlar için kullanım	7,983 (-5,041 - 21,007)	6,563	0,135	1,216	0,227	-0,153	0,122	0,072	3,476
Haber için kullanım	-0,383 (-6,082 - 5,315)	2,871	-0,010	-0,134	0,894	0,027	-0,013	-0,008	1,748
Sosyal medya için kullanım	-1,86 (-7,818 - 4,097)	3,002	-0,046	-0,620	0,537	0,068	-0,062	-0,037	1,590
İletişim için kullanım	0,311 (-9,63 - 10,252)	5,009	0,005	0,062	0,951	0,132	0,006	0,004	1,904
Mail için kullanım belge alıp gönderme	8,55 (1,334 - 15,765)	3,636	0,196	2,351	0,021	0,166	0,231	0,140	1,978
Dizi-film için kullanım	2,548 (-3,51 - 8,605)	3,053	0,070	0,835	0,406	0,199	0,084	0,050	2,005
Alışveriş için kullanım	3,448 (-2,102 - 8,998)	2,797	0,092	1,233	0,221	0,230	0,124	0,073	1,591
Diğer için kullanım	10,246 (-8,46 - 28,952)	9,426	0,081	1,087	0,280	0,031	0,109	0,064	1,566
Diital oyun oynar mısınız	9,688 (-2,953 - 22,33)	6,370	0,181	1,521	0,132	0,126	0,152	0,090	4,020
Çocugunuzla birlikte dijital oyun oynar mısınız	4,712 (-3,875 - 13,299)	4,327	0,092	1,089	0,279	0,194	0,109	0,065	2,017
Çocugun cinsiyeti	-6,043 (-11,42 - -0,666)	2,710	-0,165	-2,230	0,028	-0,310	-0,220	-0,132	1,563
Çocugun yaşı ay olarak	0,179 (-0,139 - 0,498)	0,160	0,097	1,117	0,267	0,207	0,112	0,066	2,136
Çocuğun anaokula devam süresi	-0,146 (-0,507 - 0,215)	0,182	-0,067	-0,802	0,424	-0,105	-0,081	-0,048	1,988

F(46,98)=4,045; p=,000b; R²=0,655;Adj.R²=0,493; SE of Estimate=12,91; 1: Standartlaştırılmamış Katsayı; 2: Standartlaştırılmış Katsayı; Durbin-Watson=1,662

Tablo 11.Değişkenlerin DOBE üzerine etkisi (Devamı)

Model-1 Enter	β^1 (%95 CI)	SE	β^2	t	p	Zero	Partial	Part	VIF
İnternet kullanma durumu	3,701 (-10,196 - 17,597)	7,003	0,044	0,528	0,598	0,213	0,053	0,031	1,960
Oyun için kullanır	-0,083 (-9,865 - 9,7)	4,930	-0,002	-0,017	0,987	-0,385	-0,002	-0,001	3,871
Çizgi film için kullanır	3,625 (-4,706 - 11,956)	4,198	0,082	0,864	0,390	0,076	0,087	0,051	2,577
Müzik için kullanır	1,305 (-4,85 - 7,46)	3,101	0,033	0,421	0,675	0,188	0,042	0,025	1,697
Yemek yerken dikkat toplamak için	-3,865 (-11,73 - 4,001)	3,963	-0,077	-0,975	0,332	-0,148	-0,098	-0,058	1,759
Çocuğu sakinleştirmek için	-8,806 (-18,735 - 1,123)	5,003	-0,139	-1,760	0,082	-0,022	-0,175	-0,104	1,778
Diğer için kullanır	-7,452 (-22,385 - 7,482)	7,525	-0,082	-0,990	0,324	-0,098	-0,100	-0,059	1,954
Dijital oyun oynama durumu	11,325 (1,813 - 20,837)	4,793	0,273	2,363	0,020	0,461	0,232	0,140	3,799
YİBO Toplam	0,503 (0,24 - 0,765)	0,132	0,330	3,803	0,000	0,437	0,359	0,226	2,139
Anne İlkokul Mezunu	0,215 (-11,292 - 11,722)	5,799	0,004	0,037	0,970	0,321	0,004	0,002	3,331
Anne Ortaokul Mezunu	-6,719 (-18,29 - 4,852)	5,831	-0,123	-1,152	0,252	-0,030	-0,116	-0,068	3,216
Anne Lise Mezunu	-0,054 (-7,935 - 7,826)	3,971	-0,001	-0,014	0,989	-0,113	-0,001	-0,001	3,128
Baba İlkokul Mezunu	10,875 (-2,176 - 23,925)	6,576	0,137	1,654	0,101	0,326	0,165	0,098	1,961
Baba Ortaokul Mezunu	8,49 (-1,225 - 18,205)	4,896	0,143	1,734	0,086	0,094	0,173	0,103	1,934
Baba Üniversite Mezunu	-1,928 (-8,519 - 4,662)	3,321	-0,052	-0,581	0,563	-0,202	-0,059	-0,034	2,243
Anne ev dışında bir işte 1-4 saat çalışıyor.	-0,422 (-22,012 - 21,167)	10,879	-0,003	-0,039	0,969	-0,060	-0,004	-0,002	2,086
Anne ev dışında bir işte 4-8 saat çalışıyorum.	3,045 (-4,196 - 10,285)	3,649	0,071	0,835	0,406	0,008	0,084	0,050	2,079
Anne ev dışında bir işte 8 saatten fazla çalışıyor.	-8,83 (-17,202 - -0,459)	4,218	-0,161	-2,093	0,039	-0,051	-0,207	-0,124	1,683
Baba çalışmıyor.	-3,172 (-16,528 - 10,183)	6,730	-0,038	-0,471	0,638	0,065	-0,048	-0,028	1,811
Baba ev dışında bir işte 1-4 saat çalışıyor.	-13,922 (-30,137 - 2,294)	8,171	-0,153	-1,704	0,092	-0,209	-0,170	-0,101	2,304
Baba ev dışında bir işte 8 saatten fazla çalışıyor.	1,975 (-3,787 - 7,737)	2,904	0,054	0,680	0,498	0,117	0,069	0,040	1,779

F(46,98)=4,045; p=,000b; R²=0,655;Adj.R²=0,493; SE of Estimate=12,91; 1: Standartlaştırılmamış Katsayı; 2: Standartlaştırılmış Katsayı; Durbin-Watson=1,662

Model oluşturulurken hangi değerlerin etkili olduğu konusunda emin değilsek regresyon analizi ENTER modeli ile yapılır ve tüm değişkenler modele dahil edilir. Otokorelasyon durumları incelenir. Buna göre Modelin Genel Uyum İstatistikleri aşağıdaki gibidir.

$F(46,98)=4,045$; $p=0.000$: Bu değer modelin anlamlı olduğunu gösterir. F testi sonucunda elde edilen p değeri 0.05'ten küçük olduğu için model anlamlıdır. $R^2=0.655$: Bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkeni açıklama oranıdır. Bu model, bağımlı değişkenin %65.5'ini açıklamaktadır. $Adj.R^2=0.493$: Düzeltilmiş R^2 değeri modelin karmaşıklığına göre düzeltilmiş açıklama oranıdır ve modelin %49.3'ünü açıkladığını belirtir. $Durbin-Watson=1.662$: Bu değer otokorelasyonun olmadığını veya düşük olduğunu gösterir (İdeal olarak, bu değer 2'ye yakın olması beklenir).

Model-1 Enter metoduna göre yapılan regresyon analizine göre anlamlı bulunan önemli bağımsız değişkenlerin etkilerine bakıldığında; Baba yaşındaki bir birimlik artış, bağımlı değişkende 1.057 birimlik artışa neden olur ($\beta_1=1.057$, $p=0.032$, $p<0.05$). Maili kullanım belgelendirme değişkeninin bir birim artması bağımlı değişkende 8.55 birimlik artışa neden olur ($\beta_1=8.55$, $p=0.021$, $p<0.05$). Çocuğun cinsiyeti (muhtemelen kız çocukları için) bağımlı değişkeni 6.043 birim azaltır ($\beta_1=-6.043$, $p=0.028$, $p<0.05$). Dijital oyun oynama durumu bağımlı değişkeni 11.325 birim artırır ($\beta_1=11.325$, $p=0.020$, $p<0.05$). Anne 8 saatten fazla çalışıyorsa bağımlı değişken 8.83 birim azalır ($\beta_1=-8.83$, $p=0.039$, $p<0.05$). YİBO toplam bağımlı değişkeni 0.503 birim artırır ($\beta_1=0.503$, $p=0.000$, $p<0.01$). Modeldeki geri kalan diğer değişkenlerin etkileri anlamlı bulunmamıştır ($p>0.05$).

Not: Modelin %49.3'ünü açıklayan değişkenler dışında kalan %50.7'lik kısmı açıklamak için ek değişkenler eklemek gerekebilir. VIF değerlerine bakıldığında, anne yaş ve baba yaş gibi bazı değişkenlerde yüksek VIF (7'nin üzerinde) değerleri görülüyor, bu da multicollinearity sorununa işaret edebilir. Bu durum, bazı bağımsız değişkenlerin birbirleriyle yüksek derecede ilişkili olduğunu ve bu nedenle modelin tahminlerinde karışıklığa yol açabileceğini gösterir. Anlamlı olmayan değişkenler modelden çıkarılabilir veya etkileşimleri yeniden değerlendirilebilir.

Tablo 12. Değişkenlerin DOBE ile ilişkisi (Stepwise Modeli)

Model-2: Stepwise	β^1 (%95 CI)	SE	β^2	t	p	Zero	Partial	Part	VIF
(Constant)	8.113 (-3.067 – 19.294)	5.655		1.435	0.154				
Dijital oyun oynama durumu	15.713 (10.702 – 20.724)	2.535	0.379	6.199	0.000	0.461	0.465	0.372	1.037
YİBO toplam	0.535 (0.345 – 0.724)	0.096	0.351	5.585	0.000	0.437	0.428	0.335	1.095
Baba İlkokul Mezunu	19.775 (10.238 – 29.312)	4.823	0.250	4.100	0.000	0.326	0.328	0.246	1.030
Mail için kullanım belge alıp gönderme	8.413 (3.146 – 13.679)	2.664	0.193	3.158	0.002	0.166	0.259	0.190	1.036
Çocuğun cinsiyeti	-6.702 (-11.164 - -2.239)	2.257	-0.183	-2.969	0.004	-0.310	-0.244	-0.178	1.059

F(5,139)=27.661; p=0.000 f; R²=0.499; Adj.R²=0.481; SE of Estimate=13.066; 1: Standartlaştırılmamış Katsayı; 2: Standartlaştırılmış Katsayı; Durbin-Watson=1.711

Model-2, stepwise regresyon analizi kullanılarak oluşturulmuş ve modelin genel uyum istatistikleri ile bağımsız değişkenlerin etkilerini değerlendirmiştir. Modelin genel uyum istatistiklerine bakıldığında; F(5,139)=27,661; p=0.000f: Bu değer modelin genel olarak anlamlı olduğunu gösterir. F testi sonucunda elde edilen p değeri 0.05'ten küçük olduğu için model anlamlıdır. R²=0.499: Bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkeni açıklama oranıdır. Bu model, bağımlı değişkenin %49.9'unu açıklamaktadır. Adj. R²=0.481: Düzeltilmiş R² değeri modelin karmaşıklığına göre düzeltilmiş açıklama oranıdır ve modelin %48.1'ini açıkladığını belirtir. SE of Estimate=13.066: Hata teriminin standart hatasıdır. Modelin tahminlerindeki hata oranını belirtir. Durbin-Watson=1.711: Bu değer otokorelasyonun olmadığını veya düşük olduğunu gösterir. İdeal olarak, bu değer 2'ye yakın olması beklenir.

Anlamlı bulunan bağımsız değişkenlere bakıldığında; Dijital oyun oynama durumu bağımlı değişkende 15.713 birimlik artışa neden olur ($\beta_1=15.713$, p=0.000, p<0.01). YİBO toplam bağımlı değişkende 0.535 birimlik artışa neden olur ($\beta_1=0.535$, p=0.000, p<0.01). Baba ilkokul mezunu ise bağımlı değişkende 19.775 birimlik artışa neden olur ($\beta_1=19.775$, p=0.000, p<0.01). Mail ve belge alıp gönderme kullanımı bağımlı değişkende 8.413 birimlik artışa neden olur ($\beta_1=8.413$, p=0.000, p<0.01). Çocuğun cinsiyeti (muhtemelen kız çocukları için) bağımlı değişkeni 6.702 birim azaltır ($\beta_1=-6.702$, p=0.000, p<0.01).

Model bağımlı değişkenin %49.9'unu açıklayabilmekte ve bu değer oldukça iyi bir uyum göstermektedir. Dijital oyun oynama durumu, YİBO toplam, baba eğitimi, mail için kullanımı ve çocuğun cinsiyeti bağımlı değişken üzerinde anlamlı

etkiler göstermektedir.VIF deęerleri 1'in biraz zerinde olup, multicollinearity sorunu olmadıęını gstermektedir.Daha fazla deęiřken eklenerek veya mevcut deęiřkenlerin etkileřimleri incelenerek modelin aıklama gc artırılabilir.Bu sonular, baęımlı deęiřken zerinde nemli etkisi olan baęımsız deęiřkenleri belirlemiř ve modelin genel olarak iyi bir uyum gsterdięini ortaya koymuřtur. Modelin performansını artırmak iin daha fazla veri ve deęiřkenle alıřmalar yapılabilir.



Tablo 13. Değişkenlerin YİBO ile ilişkisi (Enter Modeli)

	β^1 (%95 CI)	SE	β^2	t	p	Zero	Partial	Part	VIF
(Constant)	52.187 (-20.795 - 125.17)	36.777		1.419	0.159				
Anne-baba	2.794 (-1.889 – 7.477)	2.360	0.104	1.184	0.239	0.230	0.119	0.076	1.874
Anne yaş	-0.101 (-0.808 – 0.606)	0.356	-0.049	-0.284	0.777	0.016	-0.029	-0.018	7.293
Baba yaş	0.005 (-0.7 – 0.709)	0.355	0.002	0.013	0.990	0.028	0.001	0.001	7.658
Bir günde internette geçirilen süre	2,57 (1.225 – 3.914)	0.678	0.331	3.793	0.000	0.460	0.358	0.245	1.828
Cep telefonu	7.757 (-12.789 – 28.302)	10.353	0.054	0.749	0.456	-0.049	0.075	0.048	1.256
Tablet	-3.493 (-12.801 – 5.815)	4.690	-0.063	-0.745	0.458	-0.152	-0.075	-0.048	1.729
Dizüstü bilgisayar	-4.926 (-11.11 – 1.259)	3.116	-0.130	-1.580	0.117	-0.205	-0.158	-0.102	1.631
Masaüstü bilgisayar	0.567 (-8.164 – 9.298)	4.400	0.012	0.129	0.898	-0.124	0.013	0.008	1.928
Televizyon	-2.524 (-6.539 – 1.491)	2.023	-0.105	-1.247	0.215	-0.185	-0.125	-0.080	1.707
Kol saati	-8.366 (-18.502 – 1.771)	5.108	-0.141	-1.638	0.105	-0.144	-0.163	-0.106	1.771
Araç içi sistem	-7.508 (-30.437 – 15.421)	11.554	-0.052	-0.650	0.517	-0.127	-0.066	-0.042	1.564
İş için kullanım	-3.415 (-8.317 – 1.487)	2.470	-0.138	-1.383	0.170	-0.219	-0.138	-0.089	2.380
Oyun dijital oyunlar için kullanım	-1 (-10.356 – 8.355)	4.714	-0.026	-0.212	0.832	-0.196	-0.021	-0.014	3.526
Haber için kullanım	0.784 (-3.277 – 4.845)	2.046	0.033	0.383	0.702	-0.059	0.039	0.025	1.746
Sosyalmedya için kullanım	0.352 (-3.904 – 4.609)	2.145	0.013	0.164	0.870	-0.017	0.017	0.011	1.596
İletişim için kullanım	2.106 (-4.971 – 9.182)	3.566	0.052	0.591	0.556	0.017	0.060	0.038	1.898
Mail için kullanım belgealıp gönderme	-1,053 (-6.337 – 4.232)	2.663	-0.037	-0.395	0.693	-0.126	-0.040	-0.025	2.086
Dizi film için kullanım	1.496 (-2.829 – 5.821)	2.179	0.063	0.686	0.494	0.024	0.069	0.044	2.010
Alışveriş için kullanım	-0.619 (-4.605 – 3.368)	2.009	-0.025	-0.308	0.759	-0.028	-0.031	-0.020	1.614
Diger için kullanım	0.131 (-13.288 – 13.551)	6.762	0.002	0.019	0.985	-0.013	0.002	0.001	1.585

F(46.98)=3.099; p=0.000b; R2=0.593;Adj.R2=0.401; SE of Estimate=9.206; 1: Standartlaştırılmamış Katsayı; 2: Standartlaştırılmış Katsayı; Durbin-Watson=2.102

Tablo 13. Değişkenlerin YİBO ile ilişkisi (Enter Modeli) (Devamı)

	β^1 (%95 CI)	SE	β^2	t	p	Zero	Partial	Part	VIF
Diital oyun_oynar_mısınız	-3.531 (-12.625 – 5.562)	4.582	-0.100	-0.771	0.443	0.228	-0.078	-0.050	4.090
Çocugunuzla birlikte dijital oyun oynar mısınız	0.191 (-5.969 – 6.351)	3.104	0.006	0.061	0.951	0.214	0.006	0.004	2.042
Çocugun cinsiyeti	-3.103 (-6.984 – 0.778)	1.956	-0.129	-1.587	0.116	-0.218	-0.158	-0.102	1.602
Çocugun yaşı_ay_olarak	0.033 (-0.196 – 0.261)	0.115	0.027	0.284	0.777	0.034	0.029	0.018	2.162
Çocuğun anaokula devam süresi	-0.04 (-0.298 – 0.219)	0.130	-0.028	-0.305	0.761	-0.003	-0.031	-0.020	1.999
İnternet kullanma durumu	-0.894 (-10.816 – 9.029)	5.000	-0.016	-0.179	0.859	0.146	-0.018	-0.012	1.965
Oyun için kullanır	1.06 (-5.913 – 8.033)	3.514	0.038	0.302	0.764	-0.113	0.030	0.019	3.868
Çizgi film için kullanır	-4.365 (-10.264 – 1.533)	2.972	-0.151	-1.469	0.145	-0.085	-0.147	-0.095	2.541
Müzik için kullanır	1.956 (-2.42 – 6.331)	2.205	0.074	0.887	0.377	0.103	0.089	0.057	1.687
Yemek yerken_dikkat_toplamak_için	5.554 (0.029 – 11.08)	2.784	0.168	1.995	0.049	0.048	0.198	0.129	1.707
Çocuğu sakinleştirmek_için	0.326 (-6.865 – 7.518)	3.624	0.008	0.090	0.928	0.081	0.009	0.006	1.834
Diğer için kullanır	-7.335 (-17.936 – 3.266)	5.342	-0.123	-1.373	0.173	-0.214	-0.137	-0.089	1.937
Dijital oyun oynama durumu	-0.613 (-7.585 – 6.36)	3.514	-0.023	-0.174	0.862	0.171	-0.018	-0.011	4.014
Anne İlkokul Mezunu	-1.992 (-10.189 – 6.204)	4.130	-0.057	-0.482	0.631	0.103	-0.049	-0.031	3.323
Anne Ortaokul Mezunu	-7.942 (-16.095 – 0.212)	4.109	-0.221	-1.933	0.056	-0.146	-0.192	-0.125	3.140
Anne Lise Mezunu	-5.687 (-11.19 – -0.184)	2.773	-0.229	-2.051	0.043	-0.144	-0.203	-0.132	3.000
Baba İlkokul Mezunu	-3.49 (-12.9 – 5.919)	4.742	-0.067	-0.736	0.463	0.023	-0.074	-0.047	2.005
Baba Ortaokul Mezunu	2.27 (-4.749 – 9.289)	3.537	0.058	0.642	0.523	-0.003	0.065	0.041	1.985
Baba Üniversite Mezunu	-2.47 (-7.152 – 2.211)	2.359	-0.101	-1.047	0.298	-0.072	-0.105	-0.068	2.225
Anne 1-4 saat çalışıyor	5.104 (-10.258 – 20.466)	7.741	0.061	0.659	0.511	0.058	0.066	0.043	2.077
Anne 4-8 saat çalışıyor	-3.515 (-8.649 – 1.618)	2.587	-0.126	-1.359	0.177	0.026	-0.136	-0.088	2.055
Anne 8 saatten fazla çalışıyor	0.808 (-5.292 – 6.907)	3.074	0.022	0.263	0.793	0.082	0.027	0.017	1.757
Baba Çalışmıyor	5.942 (-3.338 – 15.223)	4.677	0.107	1.271	0.207	0.041	0.127	0.082	1.719
Baba 1-4 saat çalışıyor	5.242 (-6.421 – 16.904)	5.877	0.088	0.892	0.375	0.056	0.090	0.058	2.344
Baba 4-8 saat çalışıyor	2.003 (-2.096 – 6.102)	2.066	0.079	0.970	0.335	-0.011	0.097	0.063	1.599
Dobe toplam	0.256 (0.122 – 0.389)	0.067	0.390	3.803	0.000	0.437	0.359	0.245	2.526

F(46.98)=3.099; p=0.000b; R2=0.593;Adj.R2=0.401; SE of Estimate=9.206; 1: Standartlaştırılmamış Katsayı; 2: Standartlaştırılmış Katsayı; Durbin-Watson=2.102

Tablo 13’de YİBO üzerinde çeşitli bağımsız değişkenlerin etkilerini incelemek için kullanılan çoklu regresyon analizinin sonuçları sunulmuştur.

Modelin Genel Uyum İstatistikleri aşağıdaki gibidir.

$F(46,98)=3,099$; $p=0.000b$: Modelin genel olarak anlamlı olduğunu gösterir. F testi sonucunda elde edilen p değeri 0.05'ten küçük olduğu için model anlamlıdır. $R^2=0.593$: Bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkeni açıklama oranıdır. Bu model, bağımlı değişkenin %59.3'ünü açıklamaktadır. $Adj.R^2=0.401$: Düzeltilmiş R^2 değeri, modelin karmaşıklığına göre düzeltilmiş açıklama oranıdır ve modelin %40.1'ini açıkladığını belirtir. $SE\ of\ Estimate=9.206^{**}$: Hata teriminin standart hatasıdır. Modelin tahminlerindeki hata oranını belirtir. Durbin-Watson=2.102: Bu değer otokorelasyonun olmadığını veya düşük olduğunu gösterir. İdeal olarak, bu değerin 2'ye yakın olması beklenir.

Modelde Enter metoduna göre yapılan regresyon analizine göre anlamlı bulunan önemli bağımsız değişkenlerin etkilerine bakıldığında; Bir günde internette geçirilen süre bağımlı değişkende 2.57 birimlik artışa neden olur ($p<0.01$). DOBE toplam bağımlı değişkende 0.256 birimlik artışa neden olur ($p<0.01$). Yemek yerken dikkat toplamak için dijital oyun oynama bağımlı değişkende 5.554 birimlik artışa neden olur ($p<0.05$). Anne eğitimi lise mezunu olanlar bağımlı değişkende -5.687 birimlik azalmaya neden olur ($p<0.05$). Modeldeki geri kalan diğer değişkenlerin etkileri anlamlı bulunmamıştır ($p>0.05$).

Tüm değişkenler için VIF değerleri 10'un altında, bu da ciddi bir multicollinearity sorunu olmadığını gösterir. Model bağımlı değişkenin %59.3'ünü açıklayabilmekte ve bu değer oldukça iyi bir uyum göstermektedir. Bir günde internette geçirilen süre, DOBE toplam, yemek yerken dikkat toplamak için dijital oyun oynama ve annenin eğitim durumu (lise mezunu) bağımlı değişken üzerinde anlamlı etkiler göstermektedir. Çok sayıda değişkenin anlamlı olmadığı görülmektedir, bu değişkenlerin modelden çıkarılması modelin basitliğini ve doğruluğunu artırabilir. Anlamlı olmayan değişkenler çıkarılarak model yeniden test edilebilir. Ayrıca, yeni bağımsız değişkenler eklenerek modelin açıklama gücü artırılabilir. Bu sonuçlar, bağımlı değişken üzerinde önemli etkisi olan bağımsız

değişkenleri belirlemiş ve modelin genel olarak iyi bir uyum gösterdiğini ortaya koymuştur. Modelin performansını artırmak için daha fazla veri ve değişkenle çalışmalar yapılabilir.

Tablo 14. Değişkenlerin YİBO ile ilişkisi (Stepwise Modeli)

Model 2: Stepwise	β^1 (%95 CI)	SE	β^2	t	p	Zero	Partial	Part	VIF
(Constant)	42.451 (20.438 – 64.463)	11.133		3.813	0.000				
Birgünde internette geçirilen süre	3,035 (2.05 – 4.019)	0.498	0.390	6.097	0.000	0.460	0.459	0.384	1.032
Dobe toplam	0.248 (0.165 – 0.331)	0.042	0.378	5.883	0.000	0.437	0.447	0.371	1.039
İş için kullanırım	-5.006 (-8.146 - -1.865)	1.588	-0.202	-3.151	0.002	-0.219	-0.258	-0.199	1.030
Diğer için kullanır	-9.871 (-17.41 - -2.331)	3.813	-0.166	-2.589	0.011	-0.214	-0.214	-0.163	1.033
Kol saati	-9.741 (-17.225 - -2.258)	3.785	-0.164	-2.574	0.011	-0.144	-0.213	-0.162	1.017

F(5,139)=22,546 ; p=,000c ; R²=0,448 ; Adj.R²=0,428 ; SE of Estimate=8,999 ; 1: Standartlaştırılmamış Katsayı ; 2: Standartlaştırılmış Katsayı; Durbin-Watson=2,078

Bu regresyon analizi tablosu, bağımlı değişken üzerinde çeşitli bağımsız değişkenlerin etkilerini incelemek için kullanılan stepwise regresyon analizinin sonuçlarını göstermektedir. İşte tablonun ayrıntılı bir yorumu:

Modelin Genel Uyum İstatistikleri: F(5,139)=22,546; p=0.000c: Modelin genel olarak anlamlı olduğunu gösterir. F testi sonucunda elde edilen p değeri 0.05'ten küçük olduğu için model anlamlıdır. R²=0.448: Bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkeni açıklama oranıdır. Bu model, bağımlı değişkenin %44.8'ini açıklamaktadır. Adj.R²=0.428: Düzeltilmiş R² değeri, modelin karmaşıklığına göre düzeltilmiş açıklama oranıdır ve modelin %42.8'ini açıkladığını belirtir. SE of Estimate=8.999: Hata teriminin standart hatasıdır. Modelin tahminlerindeki hata oranını belirtir. Durbin-Watson=2.078: Bu değer otokorelasyonun olmadığını veya düşük olduğunu gösterir. İdeal olarak, bu değerin 2'ye yakın olması beklenir.

Anlamlı bulunan bağımsız değişkenlere bakıldığında; Bir günde internette geçirilen süre bağımlı değişkende 3.035 birimlik artışa neden olur (p<0.01). DOBEtoplam bağımlı değişkende 0.248 birimlik artışa neden olur (p<0.01). İş için kullanma bağımlı değişkende -5.006 birimlik azalmaya neden olur (p<0.01). Diğer amaçlar için kullanma bağımlı değişkende -9.871 birimlik azalmaya neden olur (p<0.05). Kol saati kullanma bağımlı değişkende -9.741 birimlik azalmaya neden olur (p<0.05).

Tüm deęişkenler için VIF deęerleri 10'un altında, bu da ciddi bir multicollinearity sorunu olmadığını gösterir. Modelin Gücü: Model baęımlı deęişkenin %44.8'ini açıklayabilmekte ve bu deęer oldukça iyi bir uyum göstermektedir. Anlamalı Deęişkenler: Bir günde internette geçirilen süre, DOBEtoplam, iş için kullanma, dięer amaçlar için kullanma ve kol saati kullanma baęımlı deęişken üzerinde anlamalı etkiler göstermektedir. Anlamalı Olmayan Deęişkenler: Modeldeki tüm deęişkenler anlamalı olduęu için, burada anlamalı olmayan deęişken bulunmamaktadır. Modelin Geliştirilmesi: Anlamalı deęişkenler üzerinden daha derinlemesine analizler yapılabilir. Ek olarak, yeni baęımsız deęişkenler eklenerek modelin açıklama gücü artırılabilir.

Bu sonuçlar, YİBO üzerinde önemli etkisi olan baęımsız deęişkenleri belirlemiş ve modelin genel olarak iyi bir uyum gösterdiğini ortaya koymuştur. Modelin performansını artırmak için daha fazla veri ve deęişkenle çalışmalar yapılabilir.

5. TARTIŞMA

Araştırmanın bu bölümünde, elde edilen bulgular araştırmaya temel olan alt problemler doğrultusunda tartışılmıştır ve elde edilen bulgulara ilişkin yorumlar sunulmuştur. Bu araştırmada, okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile ebeveynlerin internet bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemek için çocukların yaşı, cinsiyeti, ebeveynlerin yaşı, eğitim düzeyi, çalışma durumu ve çocuklarıyla dijital oyun oynama durumu arasındaki ilişki incelenmiştir.

Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri incelendiğinde, araştırmaya katılan çocukların %74,7'si dijital oyun oynamaktadır. Bulgular, çalışma grubunun % 74,7'sinin orta ve üstü bağımlılık eğilimine sahip olduğunu göstermektedir. Diğer yandan, katılımcı çocukların % 25,3' ünün dijital oyun bağımlılık eğiliminin düşük olduğu belirlenmiştir. Bu verilere göre, çalışma grubunun büyük çoğunluğunun dijital oyun bağımlılığı gösterdiği söylenebilir. Ünsal (2019) erken çocukluk dönemi çocuklarının yüksek bağımlılık eğilimine sahip olduğunu belirtilmiştir (169). Farklı araştırmaların sonuçlarına göre, çocukların bağımlılık eğilim düzeyleri değişkenlik gösterebilmektedir. Bu durumun, dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörlerin çeşitliliğinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim düzeyindeki çocukların bağımlılık düzeyinin düşük olduğunu, Ulum (2016) ise 6-13 yaş aralığındaki çocukların orta düzeyde bağımlılık eğilimine sahip olduğunu tespit etmişlerdir (170,171). Budak (2020) tarafından yapılan araştırmada, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri incelendiğinde, araştırmaya katılan grubun çoğunluğunun bağımlılık eğilim riskinin düşük olduğu belirlenmiştir (168).

Çalışmaya dahil edilen erkek çocuklarının kız çocuklara oranla dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı olarak yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$). Ölçeğin toplam puanı ve tüm alt boyutlarında erkek çocuklar ile kız çocuklar arasında anlamlı bir fark söz konusudur. Başka bir ifadeyle, erkek çocuklarının bağımlılık eğilimleri, tüm yaş gruplarında kız çocuklarının bağımlılık eğilimlerinden daha yüksektir. Budak ve Işıkoğlu (2023) yaptıkları bir çalışmada, dijital oyun bağımlılığı eğilimlerini ve cinsiyet değişkenini inceleyerek, dijital oyun bağımlılığının erkek çocuklarında kız çocuklarına göre daha fazla olduğunu bulmuşlardır (172). Emiroğlu, İlvan ve Ceylan (2023) ve Gölge (2022) tarafından yapılan çalışmalar dijital oyun

bağımlılığı eğiliminin cinsiyete göre anlamlı farklılıklar ortaya koymaktadır (173,174). Bu çalışmalar benzer sonuçlar vermektedir. Erkek çocuklarının daha fazla bağımlılık eğilimi göstermeleri dijital araçlarla kız çocuklarına göre daha fazla vakit geçiriyor olmalarından kaynaklandığı düşünülebilir (111,117,169,175). Bu durum, erkek çocuklarının kız çocuklarına göre dijital etkileşimlerinin ve kullanımlarının daha fazla olduğunu desteklemektedir. Bu araştırmalara paralel olarak, dijital oyun bağımlılığı eğiliminin cinsiyete göre belirgin bir farklılık göstermediğini ortaya koyan çalışmalarda mevcuttur. Kara (2023), çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini cinsiyet açısından incelediğinde, çocukların cinsiyetlerine göre anlamlı bir farklılık olmadığını tespit etmiştir (176). Erkek çocuklarının kız çocuklarına göre dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı olarak yüksek olması, çeşitli faktörlere dayalı olarak açıklanabilir. Toplumda genellikle erkek çocuklarına bilgisayar oyunları oynamaları teşvik edilirken, kız çocuklarına daha farklı aktiviteler önerilebilir. Dijital oyunlar genellikle erkekleri hedef alacak şekilde pazarlanabilir ve içerikleri erkek çocukların ilgisini çekecek şekilde tasarlanabilir. Erkek çocuklar arasında oyun oynamak, sosyal bir etkinlik olarak kabul görebilir ve grup içindeki sosyal statüyü artırabilir. Bu da erkek çocuklarının oyunlara daha fazla zaman ayırmalarına ve bağımlılık geliştirmelerine neden olabilir. Ebeveynlerin, bilgisayar oyunlarını erkek çocuklarına kız çocuklarından daha fazla teşvik etmesi veya izin vermesi, erkek çocuklarının bu oyunlara daha fazla zaman ayırmalarına ve bağımlılık geliştirmelerine katkıda bulunabilir. Sonuç olarak, erkek çocuklarının dijital oyun bağımlılığının kız çocuklarına göre daha yüksek olması pek çok faktörün bir araya gelmesiyle açıklanabilir. Bu faktörler genellikle toplumsal, kültürel ve aile içi dinamiklerle ilişkilidir.

Anne eğitim seviyesi ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Yapılan ileri analizler sonucunda, ilkökul mezunu annelerin dijital oyun bağımlılığı ve hayattan kopma düzeyi puanlarının lise ve üniversite mezunu annelerden anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir. Ortaokul mezunu anneler ile arasında ise anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Çatışma düzeyinde ise, ilkökul mezunu annelerin puanları lise mezunu annelerden yüksek olsa da, aradaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Araştırma sonuçlarına göre, sürekli oynama alt boyutunda ilkökul mezunu annelerin puanlarının üniversite mezunu annelerin puanlarından

anlamli derecede yu'ksek olduėu, diėer gruplar arasında ise anlamli bir farklılık bulunmamaktadır ($p>0,005$). Hayata yansıtma alt boyutunda ise eėitim d'zeyinin anlamli bir etkisi olmadıėı belirlenmiřtir ($p>0,005$). Bařka bir ifade ile annelerin eėitim d'zeyleri arttıka ocukların dijital baėımlılık eėilimlerinin azaldıėı belirlenmiřtir. Literat'urde yapılan alıřmalar, bu bulguları desteklemektedir (168,169,173,177,178,179). Eėitim seviyesi d'uřuk olan annelerin dijital oyunlar ve etkileri hakkında yeterli bilgiye sahip olmadıkları, ocuklarını denetlemede zorluk ektikleri ve bu nedenle ocukların dijital oyun baėımlılıklarının daha yu'ksek olduėu d'uřun'lmektedir. Ayrıca, annelerin ocuklara dijital oyun oynarken rehberlik etmelerinin 'nemi konusunda yeterli bilgiye sahip olmadıkları belirtilmektedir. Budak (2020) tarafından yapılan bir alıřmada, okul 'ncesi d'nem ocuklarının dijital oyun baėımlılık eėilimleri ve ebeveynlerin rehberlik stratejileri incelenmiř ve 'niversite mezunu annelerin diėerlerine g'ore daha fazla aktif rehberlik stratejileri uyguladıėı sonucuna varılmıřtır (168). Livingstone ve diėerleri (2015) benzer řekilde, eėitim d'zeyi yu'ksek olan ailelerin dijital oyunlar konusunda daha fazla farkındalıėa sahip olduklarını belirtmiřtir (180). Bu durumda, eėitim d'zeyi yu'ksek olan annelerin dijital oyunların risklerini ve olumsuz y'nlerini fark etmeleri ve ocuklarına doėru rehberlik yapabilmeleri nedeniyle, ocuklarının dijital oyun baėımlılıėı riskinin daha d'uřuk olduėu d'uřun'lmektedir. Ayrıca, literat'urde dijital oyun baėımlılıėı eėilimleri ile anne eėitim d'zeyi arasında farklılıklar bulunmadıėına dair alıřmalara da rastlanmaktadır (174,181). Farklı sonulara varılması eřitli sebeplerle aıklanabilir. Annelerin eėitim d'zeyleri arttıka ocukların dijital baėımlılık eėilimlerinin azaldıėı Anne eėitim seviyesi yu'ksek olan ailelerde, genellikle ocukların teknoloji ve dijital medya kullanımı konusunda daha bilinli ve y'nlendirici bir tutum sergilenebilir. Eėitim seviyesi yu'ksek olan annelerin, ocuklarının dijital oyun kullanımını daha etkin bir řekilde denetleyebilecekleri ve sınırlayabilecekleri d'uřun'lebilir. Yu'ksek eėitim seviyesine sahip annelerin, ocuklarına farklı aktiviteler ve ilgi alanları sunarak, dijital oyunlara olan baėımlılıėı azaltabilecekleri d'uřun'lebilir. Eėitim d'zeyi yu'ksek olan anneler, teknoloji kullanımının avantajları ve dezavantajları konusunda daha bilinli olabilirler. Bu farkındalık, ocukların teknolojiyi daha dengeli ve saėlıklı bir řekilde kullanmalarına katkı saėlayabilir.

Baba eğitim seviyesi, dijital oyun bağımlılığı üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu gösteren bir sonuca varılmıştır ($p<0,005$). Yapılan ileri analizler, ilkokul mezunu babaların DOBE ve Hayattan Kopma, Çatışma alt boyutlarında üniversite mezunu babalardan anlamlı derecede daha yüksek puanlar aldığını ortaya koymuştur. Sürekli oynama alt boyutunda, ilkokul ve lise mezunu babaların puanları üniversite mezunu babaların puanlarından belirgin şekilde daha yüksektir. Hayata yansıtma alt boyutunda ise, ilkokul mezunu babaların puanları lise ve üniversite mezunu babaların puanlarından belirgin şekilde daha yüksek bulunmuştur.

Araştırma sonuçlarına göre, okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri, ebeveynlerin eğitim düzeyine göre değişiklik göstermektedir. Üniversite ve üstü eğitim düzeyine sahip ailelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Ünsal (2019) benzer bir çalışmada, ebeveynlerin öğrenim düzeyinin artmasıyla birlikte okul öncesi dönemdeki çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının azaldığını belirtmiştir (169). Çalışmanın sonucu ve alan yazındaki benzer sonuçların eğitim seviyesi yükseldikçe ailelerin dijital teknolojiler hakkındaki bilgi düzeylerinin arttığı, dijital araçların faydaları ve riskleri konusunda farkındalık sahibi oldukları, çocukları için uygun oyunları seçme konusunda daha bilinçli oldukları ve çocuklarıyla daha olumlu ilişkiler kurmaya özen gösterdikleri düşünülmektedir. Yapılan çalışmalar, düşük eğitim seviyesine sahip ebeveynlerin çocuk gelişimi konusunda bilgi eksikliği yaşadıklarını, teknoloji kullanımında sıkıntılar yaşadıklarını ve iletişim sorunları yaşadıklarını belirtmektedir (182).İlgili literatür incelendiğinde farklı sonuçlarda görülmüştür. Örneğin, Güzen (2021) yüksek eğitim düzeyine sahip babaların çocuklarını daha fazla dijitalle yönlendirdiği sonucuna ulaşmıştır (100). Aynı şekilde, Göldağ (2018) da eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu sonucuna varmıştır (183). Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) da ebeveynlerin öğrenim düzeyi arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin arttığı sonucuna ulaşmıştır (6). Ebeveynlerin eğitim düzeyinin yükselmesi, annelerin iş hayatına katılmasını ve ailelerin refah düzeyinin artmasını sağlayarak teknolojik araçlara erişimi kolaylaştırdığı düşünülmektedir. Bu nedenle, bazı çalışmalar ebeveynlerin eğitim düzeyinin artmasının çocukların dijital oyun bağımlılıklarını artırdığı sonucuna varmıştır.

Annenin çalışma durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmamakla birlikte, babaların çalışma durumunun etkili olduğu belirlenmiştir. Ev dışında 8 saatten fazla çalışan babaların DOBE toplam puanları ve çatışma alt boyutu puanlarının, ev dışında 1-4 saat arası çalışan babalardan anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, hayattan kopma alt boyutunda ev dışında 1-4 saat arası çalışan babaların puanlarının, ev dışında çalışmayan, 4-8 saat arası çalışan veya 8 saatten fazla çalışan babaların puanlarından anlamlı derecede düşük olduğu sonucuna varılmıştır. Sürekli oynama alt boyutunda ise yapılan ilk incelemelerde istatistiksel olarak bir farklılık gözlenmiş olsa da, ileri analizlerde gruplar arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır. Hayata yansıtma alt boyutunda ise ev dışında 1-4 saat arası çalışan babaların puanlarının, ev dışında 4-8 saat arası ve ev dışında 8 saatten daha uzun süre çalışan babaların puanlarından anlamlı derecede düşük olduğu belirlenmiştir.

Araştırma sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılığı ile annenin çalışma süresi arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Aküzüm, Baran ve Çelebi'nin (2022) araştırmasında, çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile anne çalışma durumu arasında herhangi bir farklılık bulunmadığı ortaya konmuştur (184). Aynı şekilde, Emiroğlu İlvan (2022) da yaptığı çalışmada, anne çalışma durumu ile okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı arasında herhangi bir ilişki bulunmadığı sonucuna varmıştır (185). Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri üzerinde annelerin çalışma durumlarının etkisi, bazı araştırmalarda elde edilen sonuca göre farklılık göstermektedir. Bu konuda yapılan çalışmalar, Dokumacı (2023) ve Çaylı (2022) tarafından da desteklenmektedir (177,178). Farklı sonuçlara varılması çeşitli sebeplerle açıklanabilir. Annenin çalışma süresi artsa bile, annenin çocukla geçirdiği zamanın kalitesi ve bu zamanı nasıl değerlendirdiği önemlidir. Anneler genellikle çalışma sonrası ve hafta sonları çocuklarına daha fazla zaman ayırabilirler ve bu süreleri kaliteli etkileşimler için kullanabilirler. Annenin çalışma süresi, aile içindeki diğer destek sistemlerinin (örneğin, baba, büyükanne, dede, diğer aile üyeleri veya arkadaşlar) çocuğun gelişimi ve ihtiyaçları üzerindeki etkisini gölgeleyebilir. Bu destek sistemleri, çocuğun dijital oyun bağımlılığını azaltmada rol oynayabilir. Çocuğun bireysel kişilik özellikleri, ilgi alanları ve diğer dış etkenler, dijital oyunlara olan eğilimini daha fazla etkileyebilir. Bu durumda, annenin çalışma süresinin direkt olarak bağımlılık üzerinde belirleyici bir faktör olmaması mümkündür (186).

Araştırmanın kullanılan yöntemi, örneklemin büyüklüğü, yaş grubu ve demografik özellikleri, bulunan ilişkisizlik sonuçlarının arkasındaki nedenleri etkileyebilir. Belirli bir örneklemin genelleme yapılrken bu faktörlerin dikkate alınması önemlidir. Sonuç olarak, annenin çalışma süresi ile çocukların dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmaması, çeşitli aile dinamikleri, sosyal destek sistemleri, çocuğun bireysel özellikleri ve kullanılan araştırma yöntemleri gibi faktörlerin bir araya gelmesiyle açıklanabilir. Bu durum, annenin çalışma süresinin çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerinde doğrudan bir etkisi olmadığını gösterebilir veya bu etkiyi gizleyebilir.

Araştırmanın bulgusunda baba çalışma durumunun dijital oyun bağımlılığı ile anlamlı bir ilişkiye sahip olduğu görülmüştür. Benzer şekilde Ünsal (2019) tarafından yapılan çalışmada, baba çalışma durumunun çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri üzerinde önemli bir etkisi olduğu belirlenmiştir (169). Araştırma bulgularından farklı olarak Gölge (2022) tarafından yapılan çalışmada, beş-altı yaş grubundaki 249 çocuğun katılımıyla yapılan çalışmada, baba çalışma durumunun çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri üzerinde anlamlı bir fark yaratmadığı bulunmuştur (174). Benzer şekilde, Çaylı (2022) tarafından beş-altı yaş aralığındaki 290 çocuğun katılımıyla gerçekleştirilen çalışmada da, baba çalışma durumunun çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığı tespit edilmiştir (177). Dokumacı (2023) tarafından yapılan çalışmada ise, benzer sonuçlar elde edilmiş olup, baba çalışma durumunun çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığı belirlenmiştir. Farklı sonuçlara varılması çeşitli sebeplerle açıklanabilir (178). Babanın çalışma durumu genellikle ailenin ekonomik durumu üzerinde doğrudan bir etkiye sahiptir. Daha iyi ekonomik koşullar, çocukların dijital oyunlara daha fazla erişim sağlayabilir veya bu oyunlar için harcanacak zamanı artırabilir. Aynı zamanda, ekonomik güçlükler veya iş stresi gibi faktörler de çocukların dijital oyunlara yönelmesini etkileyebilir. Baba, çalışma süresi ve iş stresi nedeniyle çocuklarına ayırabileceği zamanı sınırlı olabilir. Bu durum, çocukların boş zamanlarında daha fazla dijital oyun oynamasına veya bu oyunlara daha fazla bağımlı hale gelmesine yol açabilir. Baba figürü, çocuğun oyun alışkanlıklarını etkileyen bir rol model olabilir. Baba, iş stresi veya diğer sorumluluklar nedeniyle rahatlamak için dijital oyunlara yönelebilir ve bu durum çocuklar için örnek teşkil edebilir. Baba çalışma durumu, aile içindeki iletişimi,

zaman yönetimini ve diğer aile üyelerinin rol dağılımını etkileyebilir. Bu faktörler, çocukların dijital oyunlara olan eğilimlerini dolaylı olarak etkileyebilir (187). Sonuç olarak, baba çalışma durumunun çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkiye sahip olması, ekonomik faktörler, zaman yönetimi, rol model etkisi ve aile dinamikleri gibi çeşitli faktörlerin bir araya gelmesiyle açıklanabilir.

Babaların internet bağımlılık skorları annelere göre anlamlı derecede yüksek bulunmuştur ($p<0,005$).İlgili literatüre bakıldığında, farklı yaş ve meslek gruplarından katılımcılarla gerçekleştirilmiş ve erkeklerin internet bağımlılık düzeylerinin kadınlara oranla anlamlı olarak daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur (188,189,190,191,192). Kıyğı (2018) tarafından yapılan çalışmada erkek katılımcıların internet bağımlılığı kadın katılımcılardan fazla çıktığı görülmüştür (193). Sırakaya ve Seferoğlu (2013) öğretmen adayları üzerinde yaptıkları araştırmada, erkeklerin kadınlara göre internet bağımlılığı konusunda daha hassas olduklarını ve internetin olumsuz etkilerinden daha fazla etkilendiklerini belirtmişlerdir (189). Yapılan çalışmalar cinsiyet değişkenine göre internet bağımlılığının anlamlı farklılık göstermediğini ortaya koymuştur (63,66). Farklı sonuçlara varılması çeşitli sebeplerle açıklanabilir.

Genellikle babaların ve annelerin dijital teknolojileri nasıl kullandıkları ve bu teknolojilere nasıl bağımlı oldukları farklılık gösterebilir. Örneğin, babaların daha fazla zaman geçirdikleri veya daha yoğun bir şekilde kullandıkları dijital platformlar olabilir. Bazı durumlarda, babaların işleri gereği bilgisayar veya internete daha fazla ihtiyaçları olabilir. Bu durum, işten sonra da internete bağımlılıklarını artırabilir. Babaların günlük yaşamdaki stresleri, internete veya dijital oyunlara yönelmelerine neden olabilir. Bu durum, stresle başa çıkmak için bir kaçış veya rahatlama mekanizması olarak görülebilir. Babaların sosyal çevreleri veya etkileşim düzeyleri, internet kullanım alışkanlıklarını etkileyebilir. Örneğin, sosyal medya veya çevrimiçi topluluklarda daha aktif olmaları, internet bağımlılığı riskini artırabilir. Aile içindeki roller ve sorumluluk dağılımları, babaların internet kullanım alışkanlıklarını etkileyebilir. Eğer babaların aile içinde daha fazla boş zamanları veya sosyal etkileşimleri kısıtlanmışsa, internet ve dijital medya daha çekici hale gelebilir. Babaların bireysel kişilik özellikleri, duygusal sağlıkları veya bağımlılık eğilimleri, internet kullanım düzeylerini etkileyebilir. Bu bulguların, babaların internet bağımlılık skorlarının annelere göre anlamlı derecede yüksek bulunmasını

açıklayan temel faktörler arasında olduğu düşünülebilir. Ancak, her aile ve birey için bu faktörlerin etkisi farklılık gösterebilir (194).

Araştırmanın bulgusuna baktığımızda ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte dijital oyun oynaması, DOBE genel puanında, sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutlarında anlamlı farklılıklar yaratmaktadır. Araştırmalar, yetişkinlerde internet kullanımının çocuklarda dijital oyun bağımlılığını artırdığını ortaya koymuştur. Yapılan literatür taraması sonucu ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte dijital oyun oynamasını çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimine etkisini gösteren çalışmaya rastlanmamıştır. Ebeveynlerin dijital oyunlara karşı tutumlarını değerlendiren çalışmalara rastlanmıştır. Ebeveynlerin dijital oyunlara karşı negatif tutumları nedeniyle çocuklarıyla dijital oyunlar arasındaki etkileşimi kısıtlayan stratejileri tercih ettikleri gözlemlenmektedir. Genç (2014) tarafından yapılan bir araştırmada, ebeveynlerin çocuklarına akıllı telefon verme konusunda %45'inin olumsuz, %26'sının olumlu ve %26'sının kararsız olduğu belirtilmektedir (108). Dijital araçlara karşı negatif tutumlar sergileyen ebeveynlerin, çocuklarının gelişimsel olarak olumsuz etkileneceğinden endişe etmeleri, kısıtlama gerekçelerinin en önemli sebebi olarak düşünülmektedir. Dijital etkileşim süreçlerine olumlu yaklaşan ebeveynlerin, diğer ebeveynlere göre dijital araçlarla daha fazla vakit geçirdikleri düşünülebilir. Daha fazla dijital etkileşim süresine sahip olan ebeveynlerin, çocuklarının da dijital etkileşim sürelerinin daha fazla olduğunu gösteren araştırmalar bulunmaktadır (138). Ebeveynlerin dijital araçlara karşı tutumları, çocuklarının dijital araçları kullanımına yönelik stratejilerini belirler ve bu da çocukların dijital kullanımlarını etkiler. Teknoloji hakkında yeterli bilgiye sahip olmayan ebeveynler genellikle çocuklarının teknolojiye erişimini kısıtlamaya eğilimlidir (97). Yaylacı (2019) çalışmasında ebeveynlerin ve çocukların internet kullanımı incelendiğinde, genellikle ebeveynlerin internet kullanımı ile çocukların internet kullanımı arasında olumlu bir ilişki olduğunu bulmuştur (195).

Ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte dijital oyun oynaması, çocukların oyunlara olan ilgisini artırabilir ve bu da dijital oyun bağımlılığı gelişimine katkıda bulunabilir. Çocuklar, ebeveynlerinden oyun oynamayı bir alışkanlık olarak görebilir ve bu alışkanlık zamanla bağımlılığa dönüşebilir. Ebeveynlerin çocuklarıyla dijital oyun oynaması, aile içindeki iletişimi ve dinamikleri etkileyebilir. Eğer bu oyunlar aile içinde sürtüşmelere veya çatışmalara yol açıyorsa, bu durum çocukların dijital

oyunlara olan bağımlılığını artırabilir. Yetişkinlerde internet kullanımının dijital oyun bağımlılığını artırması, internetin genel erişim sağlama, bilgiye ulaşma ve eğlence amaçlı kullanımıyla ilgilidir. Özellikle oyunlar, yetişkinler için stresle başa çıkma mekanizması veya rahatlama kaynağı olarak kullanılabilir, ancak bu durum zamanla bağımlılığa dönüşebilir. Ebeveynlerin ve yetişkinlerin teknoloji kullanım alışkanlıkları, dijital oyun bağımlılığı riskini etkileyebilir. Özellikle çocukların veya yetişkinlerin günlük aktivitelerinin büyük bir kısmı dijital teknolojilere bağlıysa, bu durum bağımlılığı artırabilir. Dijital oyunlar, hem çocuklar hem de yetişkinler için duygusal veya psikolojik ihtiyaçları karşılayabilir. Bu tür oyunlar, özgüven artırma, takım çalışması veya rekabet gibi unsurları destekleyebilir, ancak aşırı kullanımı bağımlılık belirtilerini tetikleyebilir. Sonuç olarak, ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte dijital oyun oynaması ve yetişkinlerin internet kullanımının dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkileri, karmaşık bir şekilde etkileşen faktörlerden oluşmaktadır. Bu faktörlerin birlikte değerlendirilmesi ve anlaşılması, dijital oyun bağımlılığı ile ilgili stratejilerin geliştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır (196,197).

Çocukların internet kullanım amaçları incelendiğinde; oyun amaçlı kullananları DOBE puanlarının tüm alt boyutlarında anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0.001$). Çizgi film izleme, müzik dinleme, yemek yerken dikkatini dağıtma, sakinleştirme ya da bunların dışında kullanan çocuklarda ise DOBE puanları arasında farklılık görülmemiştir. Dijital oyun oynayan çocuklar incelendiğinde ise oyun oynayanların bağımlılık skorlarının genel ve tüm alt boyutlarda anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür ($p<0.001$).

İlgili alan araştırmasında, Duran (2023) tarafından yapılan araştırmaya göre çocukların %42.2'si oyun oynamak, %37.4'ü video-dizi izlemek, %19.8'i ev ödevlerini araştırmak, %0.50'si ise sosyal medyada zaman geçirmek amacıyla kullandıkları tespit edildi. Sayılı ve diğerleri (2021) araştırmasında, katılımcıların %77.8'inin müzik ve film izlemek, %75.0'inin sosyal medya kullanmak, %52.0'sinin ise okul ödevlerini yapmak için zaman harcadığını belirtmiştir (198). Kaplan (2016) ise çalışmasında katılımcıların %59.9'unun ödev yapmak, %16.5'inin oyun oynamak, %9.7'sinin sosyal medya kullanmak, %1.3'ünün internet üzerinde gezinmek ve %0.4'ünün ise alışveriş yapmak için zaman geçirdiğini belirtmiştir (199). Yaylacı (2019) tarafından yapılan araştırmaya göre, çocukların internete bağlanma araçları incelendiğinde, %77.4'ü akıllı telefon, %40.4'ü tablet ve %12.3'ü kişisel bilgisayarlar

kullanmaktadır (195). Aral ve Doğan Keskin (2018) tarafından yapılan bir araştırmaya göre, 0-6 yaş aralığındaki çocukların %44.8'i cep telefonu, %43.1'i tablet ve %21'i bilgisayar kullanmaktadır. Aynı araştırmada, çocukların 12-23 aylıkken cep telefonu ile tanıştığı, 24-35 aylıkken ise bilgisayar ve tablet ile tanıştığı bulgusuna ulaşılmıştır (200). Çelik (2017) tarafından yapılan bir araştırmada da 4-6 yaş grubundaki çocukların büyük bir kısmının hafta içi ve hafta sonu ekran kullanım sürelerinin iki saatten fazla olduğu ortaya konmuştur (201). Son yıllarda tablet ve akıllı telefon gibi teknolojik cihazların yaygınlaşmasının nedeni, bilgi teknolojisinin ilerlemesi ve bu cihazlara daha kolay erişilebilir hale gelmesidir. Bu durumun çocukların internet üzerinde daha fazla zaman harcamalarına yol açtığı düşünülebilir. Dijital oyunlar genellikle çocuklar için büyük bir çekicilik ve eğlence kaynağı olabilir. Bu oyunların sunduğu hızlı ödüller, takım çalışması, rekabet ve sürekli yenilik gibi özellikler, çocukları oyunlara bağımlı hale getirebilir. Bazı çocuklar, genetik, bilişsel veya duygusal olarak oyunlara daha fazla eğilim gösterebilirler. Bu durum, belirli çocukların dijital oyunlara bağımlılık geliştirmesine yol açabilir. Ebeveynlerin dijital oyun kullanımı konusunda çocuklarına sağladıkları denetim ve rehberlik önemlidir. Ebeveynlerin bu konuda tutarlı bir yaklaşım sergilememesi veya çocuklarına yeterince destek olmamaları, bağımlılık riskini artırabilir. Sonuç olarak, dijital oyun oynayan çocukların bağımlılık skorlarının genel ve alt boyutlarda anlamlı derecede yüksek olması, oyunların çekiciliği, duygusal etkileri, sosyal izolasyon riski, bireysel farklılıklar ve ebeveyn denetimi gibi faktörlerin bir araya gelmesiyle açıklanabilir (202).

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar

Ebeveynlerin internet bağımlılığı düzeylerinin okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılığına etkisini araştırmak amacıyla yapılan çalışmamızda elde edilen sonuçlar aşağıda sıralanmıştır:

Çalışmaya dahil edilen erkek çocukların kız çocuklara oranla dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı olarak yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$).

Çalışmaya katılan babaların internet bağımlılık skorları annelere göre anlamlı derecede yüksek bulunmuştur.

Anne ve Baba eğitim durumu incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($p<0.005$).

Annenin çalışma durumunun dijital oyun bağımlılığı ile anlamlı bir ilişkiye sahip olmadığı ancak babaların çalışma durumunun etkili olduğu belirlenmiştir.

Çocukların internet kullanım amaçları incelendiğinde; oyun amaçlı kullananları DOBE puanlarının tüm alt boyutlarında anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0.001$). Dijital oyun oynayan çocuklar incelendiğinde ise oyun oynayanların bağımlılık skorlarının genel ve tüm alt boyutlarda anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür ($p<0.001$).

Çocuğu ile beraber dijital oyun oynayanların YİBO değerlerinin anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür.

6.2. Öneriler

6.2.1. Ebeveynlere yönelik öneriler

- Ebeveynler, kendi internet kullanımlarını bilinçli bir şekilde yönetmeli ve aşırıya kaçmamalıdır.

- Belirli zaman dilimlerinde internet kullanımını sınırlayarak, örneğin akşam yemeği zamanı veya çocuklarla kaliteli vakit geçirme sürelerinde, dengeli bir dijital medya kullanımı örneği sergilemelidir.
- Ebeveynler, çocuklarıyla daha fazla etkileşimde bulunarak ve onların ilgi alanlarına yönelik faaliyetler düzenleyerek dijital oyunlara olan ihtiyaçları azaltabilirler. Örneğin, kitap okuma, spor yapma, sanatsal etkinlikler gibi alternatif aktiviteler çocukların farklı deneyimler yaşamalarını sağlar.
- Çeşitli alternatif aktiviteler sunarak, doğada zaman geçirme, yaratıcı oyunlar oynama, ailece gezilere çıkma gibi etkinliklerle çocukların ilgisini çekebilir ve dijital dünyadan uzaklaşmalarını sağlayabilirler.
- Ebeveynler, çocukların oynadığı dijital oyunların içeriklerini ve sürelerini denetlemeli, yaşlarına uygun olup olmadığını gözlemlemelidirler.
- Aile içinde dijital medya kullanımıyla ilgili açık ve şeffaf bir iletişim kurarak, belirlenen kuralların ve sınırlamaların çocuklarla birlikte tartışılması ve anlaşılması sağlanabilir.
- Ebeveynler, çocukların dijital oyun bağımlılığı konusunda endişeliyse veya sorunun ciddi olduğunu düşünüyorsa, profesyonel destek alabilirler. Uzmanlardan bilgi edinmek ve doğru stratejileri belirlemek çocuğun sağlıklı dijital medya kullanımı alışkanlığı kazanmasına yardımcı olabilir.

6.2.2. Pediatri hemşirelerine yönelik öneriler

- Pediatri hemşireleri, çocuğun sağlık kontrolleri veya randevuları sırasında ebeveynlerle bireysel görüşmeler düzenleyerek, çocukların dijital oyun bağımlılığı riskini ve internet bağımlılığının bu süreci nasıl etkileyebileceğini anlatabilirler.
- Sağlıklı dijital medya kullanımı ve sınırlamaları konusunda ebeveynlere önerilerde bulunabilirler.
- Pediatri hemşireleri, ebeveynlere dijital oyun bağımlılığı, internet kullanımı ve çocuk gelişimi konularında güvenilir bilgiler sunabilirler. Bu bilgiler, ebeveynlerin konu hakkında bilgi sahibi olmalarına ve çocukları için uygun stratejiler geliştirmelerine yardımcı olabilir.

- Ebeveynlerle dijital oyun bağımlılığının olası riskleri ve çocuklarda gözlenebilecek belirtileri tartışabilirler.
- Ebeveynlere, çocuklarında bağımlılık veya aşırı internet kullanımı belirtileri fark etmeleri durumunda nasıl hareket etmeleri gerektiği konusunda bilgilendirme yapabilirler.
- Pediatri hemşireleri, ebeveynlere sağlıklı dijital medya kullanım alışkanlıkları oluşturmaları konusunda tavsiyelerde bulunabilirler.
- Örneğin, ekran zamanını sınırlama, çocukları farklı aktivitelere yönlendirme ve ebeveynlerin çocuklarıyla etkileşim içinde olmaları gibi stratejiler önerebilirler.
- Pediatri hemşireleri, ebeveynlerin internet veya dijital oyun bağımlılığı konusundaki kaygılarını anlamak ve destek olmak için açık bir iletişim sürdürmelidirler.
- Ebeveynlerin endişelerini dinleyerek çözüm arayışlarına yardımcı olmaları önemlidir.
- Pediyatri hemşireleri, ebeveynleri gerektiğinde çocuklarının dijital oyun bağımlılığı konusunda uygun uzmanlara yönlendirebilirler. Bu, aile ve çocuğun ihtiyaçlarına uygun tedavi ve destek alınmasını sağlayabilir.

6.2.3. Eğitimcilere yönelik öneriler

- Eğitimciler, ebeveynlerin kendi internet kullanımlarının çocukları üzerindeki etkilerini anlamalarına yardımcı olacak bilgilendirici materyaller veya seminerler düzenleyebilirler. Bu etkinlikler, ebeveynlere dijital oyun bağımlılığı riskini ve sağlıklı dijital medya kullanımı konusunda bilgi sunabilir.
- Eğitimciler, ebeveynlerle düzenli iletişim halinde olmalı ve çocuğun dijital oyun kullanımı konusunda ortak bir yaklaşım geliştirmelidir.
- Ebeveynlerle işbirliği içinde çalışarak, çocukların gelişimsel ihtiyaçlarına uygun sağlıklı dijital medya kullanım alışkanlıkları oluşturulabilir.
- Okul öncesi eğitimciler, çocukların ilgisini dijital oyunların yanı sıra doğa etkinlikleri, sanat atölyeleri ve hikaye anlatımı gibi alternatif eğitici ve yaratıcı aktivitelerle çekerek dijital dünyadan uzaklaşmalarını teşvik edebilirler.

- Okul öncesi eğitim kurumları, ebeveynlere yönelik dijital oyun bağımlılığı ve internet kullanımı konularında eğitim programları düzenleyebilirler.
- Bu programlar, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun kullanımını yönetmelerine ve sağlıklı alışkanlıklar geliştirmelerine destek olabilir.
- Eğitimciler, ebeveynlere internet üzerinde mevcut olan eğitim materyalleri, rehberlik kaynakları ve ebeveyn kontrol araçları konusunda bilgi sağlayabilirler.
- Ebeveynlerin, çocuklarının dijital dünyayla olan etkileşimini daha bilinçli bir şekilde yönetmelerini teşvik edebilirler.
- Eğitimciler, ebeveynlerle işbirliği içinde çocukların dijital oyun kullanımını dengelemeye yönelik stratejiler geliştirebilirler.
- Ebeveynlerin, çocukları için günlük rutinler oluşturarak ve farklı aktiviteler planlayarak dijital oyun bağımlılığını önlemelerine yardımcı olabilirler.

Bu öneriler, eğitimcilerin ve pediatri hemşirelerinin, ebeveynlerle işbirliği yaparak okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı riskini azaltmalarına ve sağlıklı dijital medya kullanımı alışkanlıkları geliştirmelerine yardımcı olabilir. Her ailenin dinamikleri farklı olduğundan, önerilen stratejilerin aileye özgü ihtiyaçlar ve koşullar doğrultusunda uyarlanması önemlidir. Ebeveynlerin kendi internet kullanımlarının çocuklar üzerindeki etkisini azaltmalarına ve dijital oyun bağımlılığı riskini yönetmelerine destek olacak bu yaklaşım, aile içindeki dinamiklere ve çocuğun bireysel ihtiyaçlarına göre esneklik sağlamaktadır.

7. KAYNAKLAR

1. Merdin E. Young children's electronic media use and parental mediation. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2017.
2. Köksalan B, Sarioğlu S. Okul öncesi dönem çocuklarının medya kullanım düzeyleri. Çekiç Akyol, A. (Editor), (2019). I. Uluslararası İletişim Ve Yönetim Bilimleri Kongresi Bildiri Tam Metin Kitabı. Malatya: İnönü Üniversitesi. (s. 1431-1438), 2019.
3. Zeybekoğlu Akbaş Ö, Dursun C. Teknolojinin aileye etkisi: Değişen ailenin dijital ebeveyn ve çocukları. Turkish Studies - Social Sciences 4(15): 2245–2265, 2020.
4. Sürsavur L, Kanmaz T, Bakır V. Okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynlerin dijital ebeveynlik farkındalık düzeylerinin incelenmesi. 4. International Social Sciences And Innovation Congress, 373-386, İstanbul, 21- 22 Şubat 2022.
5. Nathanson AI, Sharp ML, Aladé F, Rasmussen EE, Christy K. The relation between television exposure and theory of mind among preschoolers. Journal of Communication, 63(6):1088– 1108, 2013.
6. Gökçearslan Ş. Durakoğlu A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 23(2014): 419-435, 2014
7. Manap A, Durmuş E. Development of digital parental awareness scale, Inonu University Journal of the Faculty of Education, 21(2): 978-993, 2020
8. Chaudron S, Beutel ME, Černikova M, Donoso Navarette V, Dreier M, Fletcher Watson B, Wölfling K. Young children (0–8) and digital technology: A qualitative exploratory study across seven countries, JRC, ISPRA, Italy, 2015.
9. Yalçın IA, Erdoğan S. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış, Turk Psikiyatri Derg 27(2):128-37, 2016.
10. Şimşek E, Yılmaz TK. Türkiye’de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. Kastamonu Education Journal 28(4): 1851-1866, 2020.

11. Yılmaz B. E-Spor oyuncularının algıladıkları sosyal destek, aile iklimi ve yetişkin bağlanma stillerinin oyun bağımlılığı üzerine etkisi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyal Hizmet Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2020.
12. Gentile DA. Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study, Psychol Sci 20(5): 594-602, 2009.
13. Green BS, Sherry J, Lachlan K. Orientations to video games among gender and age groups, Simul Gaming 41(2): 238- 259, 2010.
14. Kostak MA, Kocaaslan EN. Hastanede yatarak tedavi gören 6-12 yaş çocuklarda bilgisayar oyunları bağımlılık düzeyleri, Koç Üniversitesi Hemşirelikte Eğitim ve Araştırma Dergisi 17(3): 231-237, 2020.
15. Griffiths MD, Davies MNO. Video game addiction: Does it exist?, J. Goldstein, J. Raessens (Eds). Handbook of Computer Game Studies, Boston: MIT Press, 359–368, 2005.
16. Aydın İ. Çocuk, internet ve etik. Gençlik Araştırmaları Dergisi 1(2): 98-119, 2013.
17. Türk Dil Kurumu (2024). Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr/>. Erişim tarihi: 01.06.2024.
18. Kırış N, Yıldız H, Hayar E, GÜDÜ G, Kandemir E, Çınar H, Öztürk N. Hemşirelik öğrencilerinin internet bağımlılığı ve ilişkili faktörler. Uluslararası Hakemli Hemşirelik Araştırmaları Dergisi 8: 15-36, 2016
19. İnternetin Doğuşu ve Gelişimi (2024). Erişim Adresi: <https://yunus.hacettepe.edu.tr/~sadi/dersler/ebb/ebb467-guz2000/umut-p.html>. Erişim tarihi: 02.06.2024.
20. Eroğlu Ç. Hemşirelerde internet bağımlılığı ve zaman yönetimi ilişkisinin belirlenmesi. Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Hemşirelikte Yönetim Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Manisa, 2018.
21. Kurtaran GT. İnternet bağımlılığını yordayan değişkenlerin incelenmesi. Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Mersin, 2008
22. WAS (2023). Digital in 2023. Erişim Adresi: <https://wearesocial.com/uk/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023> Erişim Tarihi: 27 Ekim 2023.

23. TÜİK (2023). Erişim Adresi: [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407) Erişim Tarihi: 27 Ekim 2023.
24. Bener A, Bhugra D. Lifestyle and depressive risk factors associated with problematic internet use in adolescents in an Arabian Gulf culture. *Journal of Addiction Medicine* 7(4): 236-242, 2013.
25. Morrison FJ, Ponitz CC, McClelland MM. Self-regulation and academic achievement in the transition to school. Ed: Calkins SD., Bell MA. *Child development at the intersection of emotion and cognition* . pp. 203-224, American Psychological Association, USA, 2010.
26. Bener A, Dafeeah EE, Abou-Saleh MT, Bhugra D, Ventriglio A. (2018). Schizophrenia and co-morbid obsessive-compulsive disorder: Clinical characteristics. *Asian Journal Of Psychiatry* 37: 80-84, 2018.
27. Sancak Ö. Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına sayı ve şekil kavramlarının kazandırılmasında bilgisayar destekli eğitim ile geleneksel eğitim yöntemlerinin karşılaştırılması. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2003.
28. Mamun MA, Hossain Md. Sikder MT, Arafat SMY, Kuss DJ, Griffiths MD. Problematic internet use in Bangladeshi students: The role of sociodemographic factors, depression, anxiety, and stress. *Asian Journal of Psychiatry* 44: 48-54, 2019.
29. Meyen M, Pfaff-Rüdiger S, Dudenhöffer K, Huss J. The internet in everyday life: a typology of internet users. *Media, Culture & Society* 32(5): 873-882, 2010.
30. Whiting A, Williams D. Why people use social media: a uses and gratifications approach. *Qualitative Market Research: An International Journal*: 362-369. 2013.
31. Rüzgar NS. A research on the purpose of internet usage and learning via internet. *The Turkish Online Journal of Educational Technology* 4(4): 27-32, 2005.
32. Kurtuluş K, Kurtuluş S, Bulut D. Benefit segmentation of internet users and their addictive behavior. *Yıldız Social Science Review* 1: 21-30, 2016.

33. Canoğulları Ö. (2014). İnternet bağımlılık düzeyleri farklı ergenlerin cinsiyetlerine göre psikolojik ihtiyaçları, sosyal kaygıları ve anne baba tutum algılarının incelenmesi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Adana, 2014.
34. Odacı H, Kalkan M. Problematic Internet use, loneliness and dating anxiety among young adult university students. *Computers in Education* 55(3): 1091-1097, 2010.
35. Alshakhsia S, Chemnad K, Basel Almourad M, Altuwairiqic M, McAlaneyd J, Alia R. Problematic internet usage: the impact of objectively recoded and categorized usage time, emotional intelligence components and subjective happiness about usage. *Heliyon*, 8(11): 2405-8440, 2022.
36. Weinstein LC, Feder KP, Rosenberg P, Dannon. Internet addiction disorder overview and controversies. *Behavioral Addiction*, 1: 99-117, 2014.
37. Fineberg NA, Demetrovics Z, Stein DJ, Ioannidis K, Potenza MN, Grünblatt E. (2018). Manifesto for a European research network into problematic usage of the internet. *Eur Neuropsychopharmacol* 28: 1232- 1246, 2018.
38. Cernia I, Vejmelka L, Rajter M. Internet addiction test: croatian preliminary study. *BMC Psychiatry* 19(388): 2-11, 2019.
39. Weinstein A, Lejoyeux M. Internet addiction or excessive internet use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse* 36(5): 277-283, 2010.
40. Caplan SE. Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior* 18(5): 553-575, 2002.
41. Morahan-Martin J, Schumacher P. Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior* 19(6): 659-671, 2003.
42. Davis RA. A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in human behavior* 17(2): 187-195, 2001.
43. Young KS. Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction--and a winning strategy for recovery. John Wiley & Sons, 1998.
44. Greenfield, DN. Kompulsif internet kullanımının psikolojik özellikleri: ön analiz. *Siberpsikoloji ve Davranış* 2: 403-412, 1999.
45. Cash H, Rae CD, Steel AH, Winkler A. Internet addiction: a brief summary of research and practice. *Current Psychiatry and Reviews* 8: 292-298, 2012.

46. Škařupová K, Ólafsson K, Blinka L. Excessive internet use and its association with negative experiences: quasi-validation of a shortscale in 25 European countries. *Computers in Human Behavior* 53: 118-123, 2015.
47. Ho RC, Zhang MW, Tsang TY, Toh AH, Pan F, Lu Y, Mak KK. The association between internet addiction and psychiatric comorbidity: A meta-analysis. *BMC Psychiatry* 14(183): 1-11, 2014.
48. Adambegan M, Wagner G, Nader IW, Fernandez-Aranda F, Treasure J, Karwautz A. Internalizing and externalizing behaviour problems in childhood contribute to the development of anorexia and bulimia nervosa a study comparing sister pairs. *European Eating Disorders Review* 20: 116- 120, 2012.
49. Alimoradi Z, Lin CY, Broström A, Bülow PH, Bajalan Z, Griffiths MD, Ohayon MM, Pakpour AH. Internet addiction and sleep problems: a systematic review and meta-analysis. *Sleep Medicine Reviews*, 47: 51-61, 2019.
50. Sung J, Lee J, Noh HM, Park YS, Ahn EJ. (2013). Associations between the risk of internet addiction and problem behaviors among Korean adolescents. *Korean Journal of Family Medicine* 34: 115-122, 2013.
51. Bener A, Yildirim E, Torun P, Çatan F, Bolat E, Alıç S, Akyel S, Griffiths MD. Internet addiction, fatigue, and sleep problems among adolescent students: a large-scale study. *International Journal of Mental Health and Addiction* 17: 959-969, 2019.
52. Farsani SI, Allahbakhshi K, Valipour AA, Mohammadian-Hafshejani A. Some facts on problematic Internet use and sleep disturbance among adolescents. *Iran Journal Public Health* 45: 1531-1532, 2016.
53. Kuyucu M. Gençlerde akıllı telefon kullanımı ve akıllı telefon bağımlılığı sorunsalı: “Akıllı telefon (kolik)” üniversite gençliği. *Global Media Journal TR Edition* 7(14), 2017.
54. Goldberg I(2006). Psychom / Internet addiction disorder: Diagnostic criteria.: <http://www.Psychom.net/iadcriteria.html> adresinden alındı[İnternet bağımlılığı bozukluğu: tanı kriterleri].
55. Shapira NA, Goldsmith TD, Keck JP, Kosla U, Mcelroy S. ShaPsychiatric features of individuals with problematic internet use. *J Affect Disord. Journal of affective disorders* 57(1-3):267-72, 2000.

56. Alyanak B. İnternet bağımlılığı. Klinik Tıp Pediatri Dergisi 8(5): 20-24, 2016.
57. Young KS. Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment. Clinical Practice, 17, 1999.
58. Young KS, Rogers RC. The relationship between depression and internet addiction. CyberPsychology and Behavior 1(1): 25-28, 1998.
59. Young KS. Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder. CyberPsychology and Behavior 1(3): 237-244, 1998.
60. Söyler S, Kaptanoğlu AY. Sanal uyuşturucu: İnternet. Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi 7(2): 37-46, 2018.
61. Young K. Psychology of computer use: XL. Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. Psychological Reports 79: 899-902, 1996.
62. Vural B, Bat M. Yeni bir iletişim ortamı olarak sosyal medya: ege üniversitesi iletişim fakültesi 'ne yönelik bir araştırma. Yaşar Üniversitesi Dergisi: 3348-3382, 2010.
63. Balcı Ş, Gülnar B. Üniversite öğrencilerinin arasında internet bağımlılığı. Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi 6(1): 5-22, 2009.
64. İnan Kaya G, Mutlu Bayraktar D, Yılmaz Ö. Dijital ebeveynlik tutum ölçeği: geçerlik ve güvenirlik çalışması. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (46): 149-173, 2018.
65. Masullo-Chen G. Don't call me that: a techno- feminist critique of the term mommy blogger . Mass Communication and Society 16: 510-532, 2013.
66. Ayas T, Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi 4(39): 46-57, 2013.
67. Kuzu A. İnternet ve aile. Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi: 9-32, 2011.
68. Manap A. Anne babalarda dijital ebeveynlik farkındalığının incelenmesi. İnönü Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Doktora Tezi, Malatya, 2020.
69. Kandır A, Alpan Y. Okul öncesi dönemde sosyal-duygusal gelişime anne-baba davranışının etkisi. Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi 14(14): 33-38, 2008.
70. Young K. Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. American Behavioral Scientist: 402-415, 2004.

71. Bölükbaş K. (2003). İnternet Cafeler ve İnternet Bağımlılığı Üzerine Sosyolojik Bir Araştırma: Diyarbakır Örneği. Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Diyarbakır, 2003.
72. Uygur Y, Dilmaç B. Genç yetişkin bireylerde internet bağımlılığı sosyal uyum ve mutluluk düzeyleri arasındaki yordayıcı ilişkiler. MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi 10(3): 1706-1714, 2021.
73. Weinstein A, Dorani D, Elhadif R, Bukovza Y, Yarmulnik A, Dannon P. (2015). Internet addiction is associated with social anxiety in young adults. Annals of clinical psychiatry 27(1): 4-9, 2015.
74. Yen JY, Yen CF, Chen CS, Wang PW, Chang YH, Ko CH. Social anxiety in online and real-life interaction and their associated factors. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking 15(1): 7-12, 2012.
75. Chak K, Leung L. Shyness and locus of control as predictors of internet addiction and internet use. CyberPsychology & Behavior, 7(5), 559-570, 2004.
76. Savcı M, Aysan F. The role of attachment styles, peer relations, and affections in predicting Internet addiction. Addicta: The Turkish Journal on Addictions 3(3): 401-432, 2016.
77. Kubey RW, Lavin MJ, Barrows JR. Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. Journal of communication 51(2): 366- 382, 2001.
78. Engelberg E, Sjöberg L. Internet use, social skills and adjustment. Cyberpsychology & Behavior 7(1), 41-47, 2004.
79. Young, K. S. Cognitive behavior therapy with Internet addicts: treatment outcomes and implications. Cyberpsychology & behavior 10(5): 671-679, 2007.
80. Gupta R, Taneja N, Anand T, Gupta A, Gupta R, Jha D, Singh S. Internet addiction, sleep quality and depressive symptoms amongst medical students in Delhi, India. Community mental health journal 57(4): 771-776, 2021.
81. Güçlü S, Tabak RS, Tütüncü İ, Yılmaz F. İnternet bağımlılığı: gerçekten obeziteye neden olur mu?. International Peer-Reviewed Journal of Nutrition Research, 7, 2016.

82. Whang LSM, Lee S, Chang G. Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. *Cyberpsychology & behavior* 6(2):143-150, 2003.
83. Niemz K, Griffiths M, Banyard P. Prevalence of pathological internet use among university students and correlations with self-esteem, The Generalhealth Questionnaire (GHQ), and Disinhibition, *Cyberpsychology and Behavior* 8(6): 562-570, 2005.
84. Erden N. Lise öğrencilerinin özgüven düzeyinin internet bağımlılığına etkisi üzerine bir araştırma. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı Doktora Tezi, İstanbul, 2019
85. Köle, T. (2019). Kişilerarası yetkinlik ve sosyal medya tutumlarının duygusal zeka ve kişilik bağlamında incelenmesi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2019.
86. Traş Z, Gökçen G. Academic Procrastination and Social Anxiety as Predictive Variables Internet Addiction of Adolescents. *International Education Studies* 13(9): 23-35, 2020.
87. Ren Y, Yang J, Liu L. Social anxiety and internet addiction among rural leftbehind children: the mediating effect of loneliness. *Iranian journal of public health*, 46(12): 1659, 2017.
88. Sacre H, Obeid S, Choueiry G, Hobeika E, Farah R, Hajj A, Akel M, Hallit S, Salameh P. Factors associated with quality of life among community pharmacists in lebanon: Results of a cross-sectional study. *Pharmacy Practice* 17(4), 2019.
89. Leand BA. Fisher SC. (2006). Play therapy: Integrating clinical and developmental perspectives, Ed. Joan L. Luby., *Handbook of preschool mental health, development, disorders and treatment*. New York: The Guilford Press, 2006.
90. Mayesky M. Creative activities for young children. Thomson Delmar Learning, USA, 2006.
91. Marufoğlu S. Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının fiziksel aktivite ve uyku alışkanlıklarına etkisinin araştırılması. İstanbul Medipol

- Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Fizyoterapi ve Rehabilitasyon Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2020.
92. Baysan Ç. (2019). Ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığının Okulda Öznel İyi Oluş ve Akademik Başarı Açısından İncelenmesi. Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Lefkoşa, 2019.
93. Yerlikaya Alim K. İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin Veli Görüşlerine Göre İncelenmesi. Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimler Anabilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Sivas, 2023.
94. Fler M. The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction* 3(3): 202-209, 2014.
95. Goodwin, K. Dijital dünyada çocuk büyütmek- teknolojiyi doğru kullanmanın yolları. (çev. Er T). Aganta Kitap Yayınevi, İstanbul, 2018.
96. Toran M, Ulusoy Z, Aydın B, Deveci T, Akbulut A. Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal* 24(5): 2263-2278, 2016.
97. Chaudron S, Di Gioia R, Gemo M. Young Children (0-8) and Digital Technology - A qualitative study across Europe. Jrc Science for Policy Report, 2018.
98. Plowman L, Stevenson O, Stephen C, McPake J. Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education* 59: 30-37, 2012.
99. Dijital Oyun Raporu (2023). Erişim Adresi: <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-2023-raporu> 10.06.2024 Erişim Tarihi: 10.06.2024.
100. Güzen, M. (2021). Covid-19 pandemisi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Denizli, 2021.
101. Bozkurt, A. Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi* 5(1): 1-21, 2014.

102. Gürcan A, Özhan S, Uslu R. Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, 1-50, Ankara, 2008.
103. Marsh J, Plowman L, Yamada-Rice D, Bishop J, Scott F. Digital Play: A New Classification. *Early Years* 36(3): 242-253, 2016.
104. Topşar, A. (2015). Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikolojik Danışma ve Rehberlik Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2015.
105. Eren Ö. Bilgisayar oyunlarında dramatik yapı: Alternatif yaklaşımlar. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar Ortamında Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2009.
106. Bilgin HC. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Denizli, 2015.
107. Prensky M(2001). Fun, play and games: what makes games engaging. from digital game-based learning. Erişim Adresi: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> Erişim Tarihi: 01.06.2024.
108. Genç Z. Parent's perceptions about the mobile technology use of preschool aged children. *Procedia- Social and Behavioral Sciences* 146: 55–60, 2014.
109. Hazar Z. Çağın vebasası dijital oyun bağımlılığı ve başa çıkma yöntemleri. Gazi Kitabevi, Ankara, 2018.
110. Şahin, B. (2022). Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerinin dijital oyun oynama özelliklerine göre incelenmesi. Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temel Eğitim Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2022.
111. Brito R. “Who taught you how to play?”, “I did!” Digital practices and skills of children under 6. *Media Education* 7(2): 281-302, 2016.

112. Kim Y, Smith D. Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments* 25(1): 4-16, 2017.
113. Lawrence SM. Preschool children and ipads: observations of social interactions during digital play. *Early Education and Development* 29(2): 207-228, 2018.
114. Harmancı H. Yeni medya ve bağımlılık. Gazi Kitabevi. Ankara, 2020.
115. Paavonen EJ, Penonen M, Roine M, Valkonen S, Lahikainen AR. TV exposure associated with sleep disturbances in 5-to 6-year-old children. *Journal of sleep research* 15(2): 154-161, 2006.
116. Akçay D. Emiroğlu ON. Medya etkileşimine bağlı okul öncesi dönemdeki çocukta saldırganlık davranışı. *Türkiye Klinikleri J Public Health Nurs- Special Topics* 2(1): 116-120, 2016.
117. Mustafaoğlu R, Yasacı Z. Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi* 19(3): 51-58, 2018.
118. Balak Zİ. Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Klinik Psikoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2016.
119. Koçak DY, Hotun Şahin N, Büyükkayacı Duman N. Alkol ve sigara bağımlılığı, kadın sağlığına etkileri ve hemşirelik girişimleri, *Literatür Sempozyum Psikiyatri Nöroloji Davranış Bilimleri Dergisi* 1(5): 43- 47, 2015.
120. Seferoğlu SS, Yıldız H. Dijital çağın çocukları: İlköğretim öğrencilerinin facebook kullanımları ve internet bağımlılıkları üzerine bir araştırma, *İletişim ve Diploması Dergisi, Çocuk ve Medya Özel Sayısı (2):* 31- 48, 2013.
121. Ögel K. İnternet bağımlılığı, internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2012.
122. Tarhan, N. & Nurmedov, S. (2011). Bağımlılık: Sanal veya Gerçek. Timaş Yayınları, İstanbul, 2011.

123. Bektaş M. Davranışsal bağımlılık: tanımı, türleri ve sınıflandırılması. Ed: Ateş H, Koçak A, Bir kamu politikası olarak- bağımlılıkla mücadele içinde. s.147-159. Nobel Akademi Yayıncılık, Ankara, 2018.
124. Tekkurşun Demir G. Spora yönelik tutum, dijital oyun bağımlılığı farkındalık ve eğilimler: x, y ile z kuşağının karşılaştırılması. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi Ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı Doktora Tezi, Ankara, 2021.
125. Özçelik MF. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi gaziantepe örneği. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Din Psikolojisi Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Antalya, 2022.
126. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology* 12(1): 77-95, 2009.
127. Köroğlu E. Amerikan Psikiyatri Birliği. Ruhsal bozuklukların tanınması ve istatistiksel el kitabı (5. baskı). Ankara, 2013.
128. Önder A, Arslan Çiftçi H. Erken çocuklukta oyun ve oyun yoluyla öğrenme. Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara, 2017.
129. Horzum MB, Ayas T, Çakır Balta Ö. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 3(30): 76-88, 2008.
130. Ballard M, Gray M, Reilly J, Noggle M. Correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors* 10: 61–167, 2009.
131. Fullerton S, Taylor AW, Grande ED, Berry N. Measuring physical inactivity: Do current measures provide an accurate view of “sedentary” video game time ?. *Journal of Obesity*: 1-5, 2014.
132. Aydoğdu Karaaslan İ. Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* 8(36), 806-818, 2015.
133. Hastings EC, Karas TL, Winsler A, Way E, Madigan A, Tyler S. Young children’s video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing* 30: 638–649, 2009.

134. Hill D, Ameenuddin N, Chassiakos YR, Cross C, Hutchinson J, Levine A, Boyd R, Mendelson R, Moreno M, Swanson WS. Council On Communications And Media. Media and young minds. *Pediatrics*, 138 (5), 2016.
135. Granic I, Lobel A, Engels RC. The benefits of playing video games. *American Psychologist* 69 (1): 66-78, 2014.
136. Radesky JS, Christakis DA. Increased screen time: implications for early childhood development and behavior. *Pediatric Clinics of North America* 63 (5): 827-839, 2016.
137. Schmidt ME, Pempek TA, Kirkorian HL, Lund AF, Anderson DR. The effects of background television on the toy play behavior of very young children. *Child Development* 79 (4): 1137-1151, 2008.
138. Akçay D, Özcebe H. Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi* 12 (2): 66-71, 2012.
139. Canadian Paediatric Society, Digital Health Task Force, Ottawa ve Ontario (2017). Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world. *Paediatrics & child health* 22 (8): 461- 477, 2017.
140. Gözüm AİC, Kandır A. Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* (41): 82-100, 2020.
141. Zaranis N, Kalogiannakis M. Papadakis S. Anaokulu eğitiminde gerçekçi matematik öğretimi için mobil cihazların kullanımı. *Yaratıcı Eğitim* 4: 1-10, 2013.
142. Tuğrul B, Ertürk HG, Özen Altınkaynak Ş, Güneş, G. Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27(1): 1-16, 2014.
143. Sapsağlam Ö. Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* 9(1): 1122-1135, 2018.
144. Işıkoğlu Erdoğan N. Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 46: 1-17, 2019.

145. Kay MA. Erken çocuklukta dijital oyun bağımlılığının yordayıcıları olarak; dijital ebeveynlik, aile içi ilişkiler ve sosyal yeterlilik. İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı Doktora Tezi, Malatya, 2022.
146. Alekseeva E. The game as prevention of problems of digital socialisation of preschoolers. Child in the Digital World, Moskova, Rusya, 1-2 Haziran 2021
147. Mortazavi S. Farhadi H. The relationship between addictions to computer games with sleep disorder in preschool children: the moderating role of relationship with parents. Quarterly Journal of Child Mental Health 8 (1): 61-79, 2021.
148. Fang M, Tapalova O, Zhiyenbayeva N, Kozlovskaya S. Impact of digital game-based learning on the social competence and behavior of preschoolers. Education and Information Technologies 27 (3): 3065- 3078, 2022.
149. Konca AS. Investigating the social interactions between parents and young children during digital activities at home. Middle East Technical University The Graduate School Of Social Sciences, The Degree Of Doctor Of Philosophy In The Department Of Early Childhood Education Doctoral Thesis, Ankara, 2019.
150. Çetintaş HB, Turan Z. Through the eyes of early childhood students: television, tablet computers, internet and smartphones. Central European Journal Of Communication 1: 56-70, 2018.
151. Demir A, Akın M. Aktif video oyunları ve wobble board denge antrenmanının 6 yaş çocuklarda dinamik dengeye etkisinin karşılaştırılması. Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi 3(4): 109-121, 2018.
152. Kanak M, Özyazıcı K. An analysis of some variables influencing parental attitudes towards technology and application use and digital game playing habits in the preschool period. Inonu University Journal of the Faculty of Education 19 (2): 341-354, 2018.
153. Hatzigianni M, Gregoriadis A, Karagiorgou I, Chatzigeorgiadou S. Using tablets in free play: The Implementation of the digital play framework in Greece. British Journal of Educational Technology 49(5): 928– 942, 2018.

154. Neumann MM, Merchant G, Burnett C. Young children and tablets: the views of parents and teachers. *Early Child Development and Care*: 1-12, 2018.
155. Giddens A. *Sociology*, Polity Press, p.211, Cambridge, UK, 2006.
156. Çalışkan N, Aslandere M. Aile içi iletişim ve siber yaşam: teorik bir çözümleme. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* 15(2):263-277, 2014.
157. Bayhan P, Uçar E, Işıkoğlu Erdoğan N, Bencik Kangal S, Özdemir S, Uçar Ö, Çetin E, Özkızıklı S. Okul Öncesi Eğitimde Teknolojinin Rolü. Ed: Bayhan P. 1.Basım, s.14-22, Hedef CS Basın Yayın, Ankara, 2018.
158. Bayraktutan F. Aile içi ilişkiler açısından internet kullanımı. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyal Yapı-Sosyal Değişme Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2005.
159. Yavuzer H, Demir İ. Yeni Kuşak Anne-Babalar ve Çocukları. 1.Baskı, s.49-162, Remzi Kitabevi, İstanbul, 2016.
160. McQueen A, Cress C, Tothy A. Using a tablet computer during pediatric procedures: A case series and review of the “apps”. *Pediatric Emergency Care* 28(7): 712-714, 2012.
161. Conk Z, Başbakkal Z, Bal Yılmaz H, Bolışık B. *Pediatric Hemşireliği*. s.35-82, Akademisyen Tıp Kitabevi, Ankara, 2013.
162. Kesebir S, Özdoğan Kavzoğlu S, Üstündağ MF. Bağlanma ve psikopatoloji. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar* 3(2):321-342, 2011.
163. Şenol S. Tarih boyunca pediatri hemşiresinin rol ve işlevleri. *Türkiye Klinikleri J Pediatr Nurs-Special Topics*. 2018;4(1):1- 7
164. Hutson E, Kelly S, Militello LK. Systematic review of cyberbullying interventions for youth and parents with implications for evidence-based practice. *Worldviews Evid Based Nurs* 15(1):72-79, 2018.
165. Acat M. Aile İçi Uyumlu Etkileşim. T.C Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2688, Açıköğretim Fakültesi Yayını, Eskişehir. 2012.
166. Kavitha K, Sikandar BJ. Digital Parenting: Issues, Challenges and Nursing Implications. *Journal of Pediatric Surgical Nursing* 12(3), 2021.
167. Bayraktar F. (2001). İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İzmir, 2001.

168. Budak KS. (2020). Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Denizli, 2020.
169. Ünsal A. Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temel Eğitim Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2019.
170. Şahin C, Tuğrul VM. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks 4(3) . 115-130, 2012.
171. Ulum, H. (2016). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi. Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Mersin, 2016.
172. Budak KS, Işıkoğlu N. Erken çocuklukta dijital oyun bağımlılık eğilimi: çocuk ve ebeveyn özelliklerinin etkisi. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 66: 1-25, 2023.
173. Emiroğlu İlvan T, Ceylan R. Predicting preschool children's digital play addiction tendency during Covid-19 pandemic: Regarding the mother child relationship, and child and family factors. Education and information technologies 28(12): 15687-15716, 2023.
174. Gölge A. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve oyun türlerine göre saldırganlık yönelimlerinin incelenmesi. İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2022.
175. Rideout V(2017). The Common sense census: media use by kids age zero to eight. Common Sense Media. Erişim Adresi: <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2017> Erişim Tarihi: 06.06.2024.
176. Kara D. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Bursa, 2023.

177. Çaylı, A. Okul öncesi dönem (5-6 yaş) çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Çankırı, 2022.
178. Dokumacı, C. (2023). Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin sosyal becerileriyle ilişkisinin incelenmesi. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Van, 2023.
179. Elaldı Ş, Dilci T, Yerliyurt NS. Investigating digital addiction levels of primary preservice teachers in terms of various variables. I. Uluslararası Multidisipliner Dijital Bağımlılık Kongresi 1st International Multidisciplinary Digital Addiction Congress. Sivas, 14 - 16 Kasım 2018.
180. Livingstone S, Mascheroni G, Dreier M, Chaudron S, Lagae K. How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style. London: EU Kids Online, LSE, 2015.
181. Solak MŞ. Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı, İstanbul, 2012.
182. Cengiz Saltuk M, Erciyes C. Okul öncesi çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin ebeveyn tutumlarına dair bir çalışma. Yeni Medya Elektronik Dergi 4 (2): 106-120, 2020.
183. Göldağ B. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi 15 (1): 1287-1315, 2018.
184. Aküzüm C, Baran E, Çelebi S. Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. Electronic Turkish Studies, 17(3): 427-458, 2022.
185. Emiroğlu İlvan, T. Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile anne-çocuk ilişkisinin incelenmesi. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2022.

186. Tavukçuoğlu, H. Ebeveyn-çocuk ilişkileri bağlamında annelerin görüşlerinin belirlenmesi. *International Journal of Education & Well-Being (IJEW)* 2(1): 52-70, 2024.
187. Karasu, S. (2022). Okul öncesi dönem çocuğuna sahip babaların çocuklarıyla ilişki düzeylerini ve aile katılım çalışmalarının incelenmesi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı Tezsiz Yüksek Lisans Projesi, Denizli, 2022.
188. Alaçam H. Denizli bölgesi üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığının görülme sıklığı ve yetişkin dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ile ilişkisi. Pamukkale Üniversitesi Tıp Fakültesi, Psikiyatri Ana Bilimdalı Uzmanlık Tezi, Denizli, 2012.
189. Sırakaya M, Seferoğlu SS. Öğretmen adaylarının problemli internet kullanımlarının incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 28(1): 356-368, 2013.
190. Ceyhan, E. (2016). İnternet bağımlılığının bağlanma stilleri ve duygusal düzenlemeyle ilişkisi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Van, 2016.
191. Çelik ÇB, Odacı H. Kendilik algısı ve benlik saygısının problemli internet kullanımını üzerindeki yordayıcı rolü. *E-Journal Of New World Sciences Academy* 7(1): 433-441, 2012.
192. Durak Batıgün A, Kılıç N. İnternet bağımlılığı ile kişilik özellikleri, sosyal destek, psikolojik belirtiler ve bazı sosyo-demografik değişkenler arasındaki ilişkiler. *Türk Psikoloji Dergisi* 26(67):1-10, 2011.
193. Kıyıcı E. Üsküdar üniversitesi öğrencilerinde internet bağımlılığı ve öfke arasındaki ilişkinin incelenmesi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Klinik Psikoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2018.
194. Hazar Z. Çağın vebasası dijital oyun bağımlılığı ve başa çıkma yöntemleri. Gazi Kitabevi, Ankara, 2018.
195. Yaylacı B. Okul öncesi çocuklarda ebeveyn çocuk ilişkisinin internet kullanımı üzerine etkisi. Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi Sağlık

Bilimleri Enstitüsü Çocuk Sağlığı Ve Hastalıkları Hemşireliği Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak, 2019.

196. Kesicioglu OS. Okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin incelenmesi. Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi 24(63): 237-257, 2024.
197. Darga H. Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evde oynadıkları dijital oyunlar ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi. Journal of Computer and Education Research 9(17): 447-479, 2021.
198. Duran Ş. Çocuklarda internet bağımlılığının obezite riski ve uyku bozukluğu ile ilişkisinin incelenmesi. Ordu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Hemşirelik Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Ordu, 2023.
199. Kaplan N. (2016). Ortaokul öğrencilerinde internet bağımlılık düzeylerinin sağlık üzerine etkilerinin incelenmesi. İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Halk Sağlığı Hemşireliği Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İzmir, 2016.
200. Aral N, Doğan Keskin A. Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. Addicta: The Turkish Journal on Addiction 5: 317 348, 2018.
201. Çelik E. 4-6 yaş çocukların ekran kullanımının ebeveyn ekran kullanımı ve aile işlevleri ile ilişkisi. Çukurova Üniversitesi Tıp Fakültesi, Aile Hekimliği Anabilim Dalı Doktora Tezi, Adana, 2017.
202. İnce G. Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ailelerin “dijital oyun ve çocuk” aile eğitimi programı öncesi ve sonrası görüşlerinin incelenmesi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temel Bilimler Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitim Bilim Dalı Tezsiz Yüksek Lisans Projesi, Denizli, 2022.

8. EKLER

EK-1. EBEVEYN VE ÇOCUK BİLGİ FORMU

EBEVEYN BİLGİLERİ

1-Anketi dolduran ebeveyn: Anne () Baba ()

2-Anne ve babanın öğrenim düzeyleri

Aşağıda yer alan boşluğu (X) harfi ile işaretleyiniz.

	ANNE	BABA
Okur-Yazar değil		
Okur Yazar		
İlkokul Mezunu		
Ortaokul Mezunu		
Lise Mezunu		
Üniversite Mezunu		

3-Annenin yaşı:..... 4-Babanın yaşı:.....

5-Çalışma durumunuz

Aşağıda yer alan boşluğu (X) harfi ile işaretleyiniz.

	ANNE	BABA
Çalışmıyorum		
Ev dışında bir işte 1-4 saat çalışıyorum.		
Ev dışında bir işte 4-8 saat çalışıyorum.		
Ev dışında bir işte 8 saatten fazla çalışıyorum.		

6-Bir günde internette ortalama geçirdiğiniz süre (lütfen saat olarak düşünüp işaretleyiniz)

1 saatten az	
1-2 saat	
2-3 saat	
3-4 saat	
4-5 saat	
5-6 saat	
6-7 saat	
7-8 saat	
8 saatten fazla	

7-İnterneti kullandığınız teknolojik cihaz

Aşağıda yer alan boşluğu (X) harfi ile işaretleyiniz. Birden fazla tercih yapabilirsiniz.

Cep telefonu	
Tablet	
Dizüstü Bilgisayar	
Masaüstü Bilgisayar	
Oyun Bilgisayarı	
Televizyon	
Kol saati	
Araç içi sistem	
Diğer	

8-İnterneti hangi amaçla kullanıyorsunuz?

İş	
Oyun (dijital oyunlar)	
Haber	
Sosyal medya (instagram, tiktok vb.)	
İletişim (whatsapp vb.)	
Belge alıp-Gönderme (mail vb.)	
Dizi-Film	
Alışveriş	
Diğer	

9-Dijital oyun oynar mısınız? Evet () Hayır ()

10-Çocuğunuzla birlikte dijital oyun oynar mısınız? Evet () Hayır ()

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUĞUN BİLGİLERİ

11-Çocuğın cinsiyeti: Erkek () Kız ()

12-Çocuğın yaşı (ay olarak yazınız): ay

13- Çocuğunuz anaokuluna kaç yıldır devam ediyor?:yıl

14-İnternet kullanıyor mu? Evet () Hayır ()

15-İnterneti hangi amaçla kullanıyor?

Oyun (dijital oyunlar)	
Çizgi Film	
Müzik	
Yemek yerken dikkatini toplamak için	
Çocuğu sakinleştirmek için	
Diğer	

16- Dijital oyun oynuyor mu? Evet () Hayır ()

EK-2. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK EĞİLİMİ ÖLÇEĞİ

DİJİTAL OYUN EĞİLİMİ ÖLÇEĞİ	Her zaman	Çoğu zaman	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
- Ölçek içeriğinde yer alan “dijital araçlar” kavramını dijital oyun oynanabilen araçlar olarak düşünülmelidir. Örneğin, tablet, akıllı telefon, bilgisayar, oyun konsolu vb. - Lütfen bu formu çocuğunuzun dijital oyun oynama sürecindeki davranışlarını düşünerek doldurunuz. - Ölçeği sayıları yuvarlak içine alarak eksiksiz doldurmanız rica olunur.					
Çocuğum;					
Gün içinde çok fazla dijital araçlar ile oynar.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde sinirlenir.	5	4	3	2	1
Dijital oyunda öğrendiklerini gerçek hayattaki davranışlarına yansıtmaktadır. (ör.; dijital oyun karakterlerinin taklitlerini yapması)	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken söylenilenleri duymaz.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde oynamak için ısrar eder.	5	4	3	2	1
Dijital oyunu, hiç ara vermeden uzun süre oynar. (ör.; ara vermeden 2-3 saat oynaması)	5	4	3	2	1
Okuldan eve geldiğinde hemen dijital oyunun başına geçer.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynamasına izin verilmediği zamanlarda tepkili olur	5	4	3	2	1
Boş zamanlarının çoğunda dijital oyun oynar.	5	4	3	2	1
Dijital oyunlara bağımlıdır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynaması engellendiğinde hırçınlaşır.	5	4	3	2	1
Biraz daha fazla dijital oyun oynayabilmek için yapması gerekenleri erteler. (ör.; tuvaleti geldiğinde gitmeme, kıyafetlerini değiştirmeden dijital oyun başına geçme)	5	4	3	2	1
Elinden dijital aracı aldığımda bağırır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken çevresinde olup bitene karşı duyarsızdır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken acıktığının bile farkına varmaz.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken akranları ve ailesi ile iletişimi azalır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken uyku zamanı geldiğinde uyumak istemez.	5	4	3	2	1
Konuşmalarında dijital oyunlardaki karakterlerden veya yaptıklarından bahseder.	5	4	3	2	1
Dijital oyunlara yönelik ürünleri satın almak ister (karakterlerin oyuncakları, kıyafetleri).	5	4	3	2	1

EK-3. YOUNG İNTERNET BAĞIMLILIK ÖLÇEĞİ

Aşağıdaki sorularda size en uygun düşen şıkkı (X) ile işaretleyiniz.	Hiçbir zaman	Nadiren	Arasıra	Sıklıkla	Çok Sık	Devamlı
1. Ne sıklıkla planladığınızdan daha fazla süre internette kalıyorsunuz?	0	1	2	3	4	5
2. Ne sıklıkla internette kalmak için günlük ev işlerini ihmal edersiniz?	0	1	2	3	4	5
3. Ne sıklıkla arkadaşlarınızla birlikte olmak yerine interneti tercih edersiniz?	0	1	2	3	4	5
4. Ne sıklıkla internet kullanan kişilerle yeni ilişkiler kurarsınız?	0	1	2	3	4	5
5. Ne sıklıkla bir işe başlamadan önce e-postanızı (e-mail) denetlersiniz?	0	1	2	3	4	5
6. Ne sıklıkla okula devamınız internetten dolayı olumsuz etkilenir?	0	1	2	3	4	5
7. Herhangi biri internette ne yaptığınızı sorduğunda ne sıklıkla kendinizi savunur ve ne yaptığınızı gizlersiniz?	0	1	2	3	4	5
8. Çevrenizdekiler ne sıklıkla internette harcadığınız zamanın fazlalığından şikâyet eder?	0	1	2	3	4	5
9. Ne sıklıkla okuldaki ders notlarınız ve ödevleriniz internette kalma sürenizden olumsuz yönde etkilenir?	0	1	2	3	4	5
10. Hayatınız hakkında sizi rahatsız eden düşünceleri dağıtmak için ne sıklıkla internete girersiniz?	0	1	2	3	4	5
11. Ne sıklıkla internete girmek için sabırsızlanırsınız?	0	1	2	3	4	5
12. Ne sıklıkla internetsiz hayatın, sıkıcı, boş ve eğlencesiz olacağını düşünürsünüz?	0	1	2	3	4	5
13. Biri sizi internetteyken rahatsız ettiğinde ne sıklıkla kırıcı konuşur, bağırır veya kızgın davranışlar gösterirsiniz?	0	1	2	3	4	5
14. Gece geç saatlerde internet kullanmaktan ötürü ne sıklıkla uykunuz kaçır?	0	1	2	3	4	5
15. İnternette olmadığınız zamanlarda ne sıklıkla interneti düşünür veya internete girmeyi hayal edersiniz?	0	1	2	3	4	5
16. Kendinizi ne sıklıkla internetteyken "yalnızca birkaç dakika daha" derken bulursunuz?	0	1	2	3	4	5
17. Ne sıklıkla internette harcadığınız zamanın miktarını azaltmaya çalışır ve başarısız olursunuz?	0	1	2	3	4	5
18. İnternette kaldığınız süreyi ne sıklıkla saklamaya çalışırsınız?	0	1	2	3	4	5
19. Ne sıklıkla başkalarıyla dışarı çıkmak yerine internette daha fazla zaman geçirmeyi yeğlersiniz?	0	1	2	3	4	5
20. Ne sıklıkla internette olmadığınızda kendinizi çökmüş, aksi veya sinirli hissedip internete girince rahatlırsınız?	0	1	2	3	4	5

EK-4. ETİK KURUL KARARI

Kurum Kayıt Tarihi ve Sayısı:30.11.2023/383104	Protokol No:382
---	-----------------

30.11.2023



T.C

ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ İNSAN ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU KARARI

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Anket
BAŞLIK:	Ebeveynlerin İnternet Bağımlılığı Düzeylerinin Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimine Etkisi
SORUMLU ARAŞTIRMACI:	Doç. Dr. Tülay KUZLU AYYILDIZ
YARDIMCI ARAŞTIRMACI:	Öğr. Gör. Dr. Musa ÖZSAVRAN Yusuf BOZKURT
KARAR:	UYGUN

ETİK KURUL ÜYELERİ

Prof. Dr. Şaban ÇELİKOĞLU
Başkan

Prof. Dr. Ahmet Ferda ÇAKMAK
Üye

Prof. Dr. Ahmet EFİLOĞLU
Üye
Katılmadı

Prof. Dr. Mehmet CURAL
Üye

Doç. Dr. Yücel NAMAL
Üye
Katılmadı

Doç. Dr. Tülay KUZLU AYYILDIZ
Üye
Katılmadı

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Çağatay BÜYÜKUYSAL
Üye

29.05.2014 Tarih ve 2014/08-13 Sayılı Senato Kararı ile Kabul Edilmiştir.

EK-5. ENSTİTÜ YÖNETİM KURULU KARARI

Evrak Tarih ve Sayısı: 29.12.2023-396355

T.C.
ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

Tarih : 29.12.2023

Sayı : 2023/42

ENSTİTÜ YÖNETİM KURULU KARARI

TOPLANTIYA KATILANLAR

Prof. Dr. Zehra SAFİ ÖZ (Enstitü Müdürü)
Doç. Dr. Tülay KUZLU AYYILDIZ (Ens.Müd.Yrd.)
Dr. Öğr. Üyesi Füzünan KÖKTÜRK(Ens.Müd.Yrd.)
Prof. Dr. Baran Can SAĞLAM (Üye)
Prof. Dr. Meltem KÜRTÜNCÜ (Üye)
Prof. Dr. Meryem AKPOLAT FERAH(Üye)

TOPLANTIYA KATILMAYANLAR

Enstitü Yönetim Kurulu çoğunluğu sağlanarak Enstitü Müdürü Prof. Dr. Zehra SAFİ ÖZ başkanlığında 29.12.2023 tarihinde saat:09.00'da aşağıdaki gündem maddelerini görüşmek üzere toplandı.

MADDE 07

Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği Enstitü Anabilim Dalı Başkanlığının 27.12.2023 tarih, 395169 sayılı yazısı ekinde yer alan Etik Kurul Kararı ile "Yüksek Lisans Tez Başvuru Bildirim Formu" (Form:F10) okundu.

Yusuf BOZKURT

Tez Konusunun
Kabulü

Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği Enstitü Anabilim Dalı Başkanlığının teklifi ve ZBEÜ İnsan Araştırmaları Etik Kurul Kararı doğrultusunda Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği Tezli Yüksek Lisans Programı 215283113004 numaralı öğrencisi Yusuf BOZKURT'un tez konusunun, "ZBEÜ Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin 23. maddesi gereğince "Ebeveynlerin İnternet Bağımlılığı Düzeylerinin Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimine Etkisi" olarak kabul edilmesine oy birliği ile karar verildi.

Ercan ERYILMAZ
Enstitü Sekreteri

EK-6. İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ ARAŞTIRMA İZİNİ



T.C.
MUDURNU KAYMAKAMLIĞI
İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-79894151-20-94321330
Konu :Tez Çalışması-Yusuf BOZKURT Hk.

15/01/2024

KAYMAKAMLIK MAKAMINA

İlgi :10/01/2024 tarih ve 94089854 sayılı dilekçe.

Mudurnu Devlet Hastanesinde Hemşire olarak görev yapmakta olan Yusuf BOZKURT'un "Ebeveynlerin İnternet Bağımlılığı Düzeylerinin Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimine Etkisi" başlıklı yüksek lisans tez çalışmasını ilçemiz anaokulu ve anasınıflarında yapmak istemesi ile ilgili dilekçesine istinaden belirtilen tez çalışmasının Nilüfer Hatun Anaokulu, Dumlupınar İlkokulu, Taşkesti İlkokulu ve Yazılar İlkokulunda okul idarelerinin uygun gördüğü tarih ve saatlerde, veli izin belgeleri alınarak yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Uygun görüşle arz ederim.

Mehmet DURSUN
İlçe Millî Eğitim Müdür V.

OLUR

Ayhan KALAYCIOĞLU
Kaymakam

Ek:
1- Dilekçe ve Ekleri(14 Sayfa)

Adres :

Telefon No :

E-Posta :

Kep Adresi :

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 1f92-ea8f-31ef-8fed-4639 kodu ile teyit edilebilir.



9. ÖZGEÇMİŞ

Yusuf BOZKURT. İlköğrenimini Develi Erciyes İlköğretim Okulu orta öğrenimini Develi Seyrani İlköğretim Okulu'nda, lise öğrenimini de Develi Lisesi'nde tamamladı. 2015 yılında Kocaeli Üniversitesi Sağlık Yüksekokulu Hemşirelik bölümünden, 2024 yılında Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği Anabilim Dalı Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği Tezli Yüksek Lisans programından mezun oldu. 2017 yılında Sağlık Bakanlığı bünyesinde Erzurum Bölge Eğitim Araştırma Hastanesine hemşire olarak atandı. Burada Çocuk Palyatif Servisi, Çocuk Yoğun Bakım Ünitesi ve İzolasyon Yoğun Bakım Ünitesinde hemşire olarak görev yaptı. 2021 yılında Mudurnu İlçe Devlet Hastanesi'ne tayini gerçekleşti. Burada Acil Servis sorumlu hemşiresi olarak görev yapmaktadır.