



**EBEVEYNLERİN PHUBBİNG DAVRANIŞLARI İLE OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN
PROBLEMLİ TEKNOLOJİ KULLANIMLARI VE DİJİTAL OYUN BAĞIMLIK
EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİLERİN İNCELENMESİ**

Yeliz HAN

Yüksek Lisans Tezi

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı

Dr. Öğr. Üyesi Selahattin SEMİZ

AĞRI-2025

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI

Yeliz HAN

EBEVEYNLERİN PHUBBİNG DAVRANIŞLARI İLE OKUL ÖNCESİ
ÇOCUKLARIN PROBLEMLİ TEKNOLOJİ KULLANIMLARI VE DİJİTAL
OYUN BAĞIMLIK EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİLERİN
İNCELENMESİ
YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Dr. Öğr. Üyesi Selahattin SEMİZ

AĞRI-2025

23./06/2025

LİSANASÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum “.Ebeveynlerin Phubbing Davranışları İle Okul Öncesi Çocukların Problemlili Teknoloji Kullanımları ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi” adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

- ☒ Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim sadece Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

23/06/2025

Yeliz HAN

	LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ TEZ KABUL VE ONAY TUTANAĞI	Doküman No	FR-211
		İlk Yayın Tarihi	26.02.2024
		Revizyon Tarihi	
		Revizyon No	00
		Sayfa No	1/1

**EBEVEYNLERİN PHUBBİNG DAVRANIŞLARI İLE OKUL ÖNCESİ
ÇOCUKLARIN PROBLEMLİ TEKNOLOJİ KULLANIMLARI VE DİJİTAL
OYUN BAĞIMLIK EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİLERİN
İNCELENMESİ**

Dr. Öğr. Üyesi Selahattin SEMİZ danışmanlığında, Yeliz Han tarafından hazırlanan bu çalışma, 23/06/2025 tarihinde aşağıda isimleri belirtilen jüri tarafından değerlendirilmiş olup Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalında yüksek lisans tezi olarak **oybirliği / oy çokluğu (...,,,/,,...)** ile kabul edilmiştir.

Başkan: Doç. Dr. Osman ASLAN İmza :
Üye : Dr. Öğr. Üyesi Selahattin SEMİZ İmza :
Üye : Dr. Öğr. Üyesi Meral ÖREN İmza :

Yukarıdaki sonuç;

Enstitü Yönetim Kurulu/...../... .. tarih ve / numaralı
kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Dr. MEHMET TEYFUR
Enstitü Müdürü

Not: Bu tezde kullanılan özgün ve başka kaynaklardan yapılan bildiriş, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak olarak kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunundaki hükümlere tabidir.

HAZIRLAYAN	KONTROL EDEN	ONAYLAYAN	
	LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ TEZ KABUL VE ONAY TUTANAĞI	Doküman No	FR-211
		İlk Yayın Tarihi	26.02.2024
		Revizyon Tarihi	
		Revizyon No	00
		Sayfa No	1/1

Benzerlik Oranlarına Dair Beyannamedir		
Öğrenci Adı Soyadı	Yeliz HAN	
Numarası	230601007	
Ana Bilim Dalı	Temel Eğitim	
Bilim Dalı	Sınıf Eğitimi	
Programı	Tezli Yüksek Lisans	
Danışman Unvanı Adı Soyadı	Dr. Öğr. Üyesi Selahattin SEMİZ	
Tez Başlığı	Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemli Teknoloji Kullanımları ve Dijital Oyun Bağımlık Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi	
Bölümler	Turnitin Sonucu	En Yüksek Değer
Giriş	% 19	% 25
Kuramsal Temeller/Kavramsal Çerçeve	% 15	% 30
Materyal ve Yöntem	% 22	% 30
Araştırma Bulguları	% 13	% 20
Sonuç/Tartışma/Öneri	% 15	% 20
TEZ (GENEL)	% 17	% 25

.../.../...Yukarıda bilgileri yazılı tez çalışmasının benzerlik oranları Turnitin raporundan alındığı haliyle yazılmış olup tüm bilgilerin doğru olduğunu, aksi halde doğacak hukuki sorumlulukları kabul ve beyan ederiz.

İmza

İmza

Öğrenci: Yeliz HAN

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Selahattin SEMİZ

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

EBEVEYNLERİN PHUBBİNG DAVRANIŞLARI İLE OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN PROBLEMLİ TEKNOLOJİ KULLANIMLARI VE DİJİTAL OYUN BAĞIMLIK EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİLERİN İNCELENMESİ

Yeliz HAN

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Selahattin SEMİZ

2025, 121 + iv sayfa

Bu araştırmada, Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemlili Teknoloji Kullanımları ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişki incelenmiştir.

Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden yararlanılarak ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini Erzurum ili merkez ilçelerinde bulunan resmi devlet anaokulları ve anasınıflarında öğrenim gören 36-72 ay yaş grubu çocuklar ve ebeveynleri oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemini ise 2024-2025 eğitim öğretim yılı Erzurum il merkezinde öğrenim gören 496 okul öncesi dönemi çocukları ve çocukların ebeveynleri oluşturmuştur. Amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt ve uygun örnekleme kullanılmıştır. Demografik Bilgi Formu, Phubbing Ölçeği (GSP), Problemlili Teknoloji Kullanım Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi (DOBE) ölçekleri çalışmada veri toplama aracı olarak tercih edilmiştir. Verilerin analizi SPSS (Statistical Package for Social Sciences) 27.0 ve AMOS 24.0 istatistik programında yapılmıştır. Tanımlayıcı veri analizinde Cronbach Alpha'dan ve geçerlik için Doğrulayıcı Faktör Analizinden (DFA) yararlanılmıştır. Parametrik testler kapsamında, gruplar arasındaki farkı belirlemek amacıyla ANOVA testi uygulanmış; anlamlı fark bulunan durumlarda ise karşılaştırmalar için Tukey testinden faydalanılmıştır. Araştırmada değişkenler arasındaki ilişki ise Pearson korelasyon ile test edilmiştir.

Araştırma sonucunda Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı, kullanım sürekliliği, kontrole karşı direnç ve gelişime etki değişkenlerinde kız çocukların puanı erkek çocuklara göre yüksek bulunmuştur. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi'nin alt boyutlarından olan hayattan kopma ve hayata yansıtma değişkenlerinde kız çocuklarının puanlarının anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür. Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ve bazı alt boyutlarında çocukların kardeş sayıları arttıkça çocukların teknoloji kullanımının daha problemli hale gelme eğiliminde olduklarını görülmüştür. Ebeveynlerin genel phubbing ve alt boyutları ile çocuk sayısı arasında anlamlı ilişki görülmemiştir. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, hayattan kopma ve sürekli oynama boyutlarıyla kardeş sayısının artması zayıf bir artışa neden olduğu gözlemlenmiştir. Çocuklar İçin Problemli İnternet Kullanımı ve Yoksunluk Kaçış değişkenlerinde, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, çatışma ve sürekli oynama değişkenlerinde, önceden okul öncesi eğitim alan çocukların puanları anlamlı olarak daha yüksek çıkmıştır.

Araştırmada, ebeveynlerin eğitim durumuna göre genel phubbing düzeylerinde farklılık gözlemlenmiş; lise mezunu annelerin phubbing düzeylerinin diğer gruplara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Buna paralel olarak, bu ebeveynlerin çocuklarında problemli teknoloji kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin de daha yüksek olduğu saptanmıştır. Genel Phubbing, cep telefonu olmadan kalma korkusu, kişiler arası çatışma, kendini izolasyon ve problemi kabullenme değişkenlerinde, çalışan annelerin puanlarının anlamlı olarak daha yüksek olduğu bulunmuştur. Aynı şekilde Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, hayata yansıtma değişkeninde anlamlı bir fark tespit edilmiş, çalışan annelerin çocuklarının aldıkları puanların anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür. Çocuklarda, Problemli Teknoloji Kullanımı, kullanım sürekliliği, kontrole karşı direnç, gelişime etki ve yoksunluk kaçış değişkenlerinde, çalışan anne ve çalışmayan babaların çocuklarının puanlarının anlamlı olarak daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Genel Phubbing, Kendini İzolasyon ve Problem değişkenlerinde, çalışan annelerin ve çalışmayan babaların puanlarının anlamlı olarak daha yüksek olduğu bulunmuştur. Araştırmamızda düşük gelir düzeyine sahip ebeveynlerde daha yüksek Genel Phubbing, çocuklarında ise Problemli Teknoloji Kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi puanlarının anlamlı olarak arttığı bulunmuştur.

Sonuç olarak; ebeveynlerin genel phubbing seviyesi artıkça çocukların problemli teknoloji kullanımları ve dijital oyun bağımlık eğilimlerinin arttığı, aynı şekilde çocukların problemli teknoloji kullanımları ve dijital oyun bağımlık eğilimlerinin arasında da pozitif bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çocuklar yetişkinleri model olarak taklit ettiklerinden, ebeveynler cep telefonu ile fazla zaman geçirmemeli, çocuklarıyla beraber fazla zaman geçirmeleri ve çocuklarının gelişimini destekleyecek farklı aktiviteler (geleneksel oyunlar, sportif aktiviteler, sanatsal ve kültürel etkinlikler vb.) yapmalarını desteklemelidirler. Anne ve babalar birbirini destekleyecek biçimde tutarlı ve kararlı bir rehberlik stratejisi uygulamalıdır. Ebeveynler çocuklarını dijital araçlar yerine çocukların gelişimlerini destekleyecek eğitici oyuncaklar olarak bu yöne yönlendirmelidirler.

Anahtar sözcükler: Okul Öncesi Dönem, Ebeveyn Phubbing'i, Problemli Teknoloji Kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlık Eğilimi

ABSTRACT

MASTER'S THESIS

EXAMINING THE RELATIONSHIP BETWEEN PARENTS' PHUBBING BEHAVIOUR AND PRESCHOOL CHILDREN'S PROBLEMATIC TECHNOLOGY USE AND DIGITAL GAME ADDICTION TENDENCIES

Yeliz HAN

Department of Basic Education

Thesis Advisor: Dr. Lecturer. Member Selahattin SEMİZ

2025, 121 + vii pages

In this study, the relationship between Phubbing Behaviours of Parents and Problematic Technology Use and Digital Game Addiction Tendencies of Preschool Children was examined.

Relational survey model was used in the study by using quantitative research methods. The population of the study consisted of children aged 36-72 months and their parents studying in official state kindergartens and nursery schools in the central districts of Erzurum province. The sample of the study consisted of 496 preschool children and their parents studying in Erzurum city centre in the 2024-2025 academic year. Criterion and appropriate sampling from purposive sampling methods were used. Demographic Information Form, Phubbing Scale (GSP), Problematic Technology Use Scale and Digital Game Addiction Tendency (DOBE) scales were preferred as data collection tools in the study. The data were analysed using SPSS (Statistical Package for Social Sciences) 27.0 and AMOS 24.0 statistical programmes. Cronbach Alpha was used for descriptive data analysis and Confirmatory Factor Analysis (CFA) was used for validity. Within the scope of parametric tests, ANOVA test was applied to determine the difference between the groups; in cases where there was a significant difference, Tukey test was used for comparisons. The relationship between the variables in the study was tested with Pearson correlation.

As a result of the research, the scores of girls were found to be higher than boys in the variables of Problematic Technology Use for Children, continuity of use,

resistance to control and impact on development. It was observed that the scores of girls were significantly higher in the variables of disconnection from life and reflection on life, which are sub-dimensions of Digital Game Addiction Tendency. In Problematic Technology Use for Children and some of its sub-dimensions, it was seen that children's technology use tended to become more problematic as the number of siblings increased. There was no significant relationship between parents' general phubbing and its sub-dimensions and the number of children. It was observed that the increase in the number of siblings caused a weak increase in the Digital Game Addiction Tendency, detachment from life and continuous playing dimensions. In the variables of Problematic Internet Use and Deprivation Escape for Children, Digital Gaming Addiction Tendency, conflict and continuous playing variables, the scores of children who previously received preschool education were significantly higher.

In the study, a difference was observed in general phubbing levels according to the educational status of the parents; it was determined that the phubbing levels of high school graduate mothers were higher than the other groups. In parallel with this, it was found that these parents also had higher tendencies of problematic technology use and digital game addiction in their children. In the variables of General Phubbing, fear of being without a mobile phone, interpersonal conflict, self-isolation and acceptance of the problem, the scores of working mothers were found to be significantly higher. Likewise, a significant difference was found in the Digital Game Addiction Tendency, reflection on life variable, and it was seen that the scores of the children of working mothers were significantly higher. It was concluded that the scores of the children of working mothers and non-working fathers were significantly higher in the variables of Problematic Technology Use, continuity of use, resistance to control, impact on development and deprivation escape. In General Phubbing, Self-Isolation and Problem variables, it was found that the scores of working mothers and non-working fathers were significantly higher. In our research, it was found that parents with low income levels had higher General Phubbing scores, and their children's Problematic Technology Use and Digital Game Addiction Tendency scores increased significantly.

As a result, it was concluded that as the general phubbing level of parents increases, children's problematic technology use and digital game addiction tendencies increase, and there is a positive relationship between children's problematic technology use and digital game addiction tendencies. Since children imitate adults as models, parents should not spend too much time with mobile phones, spend more time with their children and support them to do different activities (traditional games, sportive activities, artistic and cultural activities, etc.) to support their children's development. Parents should implement a consistent and determined guidance strategy in a way that supports each other. Parents should direct their children in this direction by buying educational toys that will support children's development instead of digital tools.

Keywords: Preschool Period, Parental Phubbing, Problematic Technology Use and Digital Game Addiction Tendency

TEŞEKKÜR

Yüksek Lisans eğitimim boyunca, benden bilgi ve deneyimlerini esirgemeyen, çalışmalarımın tamamlanabilmesi için her türlü şartı sağlayan ve bana her zaman her türlü desteği sunan çok değerli danışman hocam Sayın Dr. Öğr. Üyesi Selahattin SEMİZ'e teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmalarım esnasında değerli yardımları ile bana yardımcı olan abim Sayın Prof. Dr. İbrahim HAN ve Sayın Dr. Öğr. Üyesi Muhammet Talha HAN'a teşekkürlerimi bir borç bilirim.

İbrahim Çeçen Vakfına desteklerinden dolayı teşekkür ederim.

Eğitimim tüm süreçlerinde her türlü destekleriyle beni hiç yalnız bırakmayan aileme teşekkür ederim.

23/06/2025

Yeliz HAN

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iiv
ABSTRACT	vii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xv
TABLolar DİZİNİ	xi
BÖLÜM 1	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	7
1.2. Araştırmanın Amacı	10
1.3. Araştırmanın Önemi	10
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	14
1.5. Araştırmanın Varsayımları.....	14
1.6. Tanımlar	15
BÖLÜM 2	16
KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	16
2.1. Phubbing.....	19
2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı	21
2.3. Problemlili Teknoloji Kullanımı	24
BÖLÜM 3	28
YÖNTEM.....	28
3.1. Araştırmanın Modeli	28
3.2. Evren ve Örneklem.....	28
3.3. Veri Toplama Araçları	30
3.3.1. Demografik Bilgi Formu	30
3.3.2. Genel Phubbing Ölçeği (GPÖ)	30
3.3.3. Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı Ölçeği.....	31
3.3.4. Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE).....	32
3.4. Ölçek Geçerlik ve Güvenirlik	32

3.5. Verilerin Toplanması.....	34
3.6. Verilerin Analizi.....	34
BÖLÜM 4	36
BULGULAR	36
4.1. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile İlişkisine Yönelik Bulgular	37
4.1.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre.....	37
4.1.2. Çocukların Yaşına Göre	38
4.1.3. Çocukların Kardeş Sayısına Göre	39
4.1.4. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre.....	41
4.1.5. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre	42
4.1.6. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre	44
4.2. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile İlişkisine Yönelik Bulgular	45
4.2.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre.....	45
4.2.2. Çocukların Yaşına Göre	46
4.2.3. Çocukların Kardeş Sayısına Göre	47
4.2.4. Çocukların Önceden Eğitim Alan ve Almayan Gruplara Göre	49
4.2.5. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre.....	50
4.2.5. 1. Anne Eğitim Durumuna Göre	50
4.2.5. 2. Baba Eğitim Durumuna Göre.....	52
4.2.6. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre	53
4.2.6.1. Anne Çalışma Durumuna Göre	53
4.2.6.2. Baba Çalışma Durumuna Göre.....	54
4.2.7. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre	56
4.3. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Çocuklar İçin Problemliliği ile İlişkisine Yönelik Bulgular	57
4.3.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre.....	57
4.3.2. Çocukların Yaşına Göre	59
4.3.3. Çocukların Kardeş Sayısına Göre	60
4.3.4. Çocukların Önceden Eğitim Alan ve Almayan Gruplara Göre	61
4.3.5. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre.....	62

4.3.5.1. Anne Eğitim Durumuna Göre	62
4.3.5.2. Baba Eğitim Durumuna Göre.....	64
4.3.6. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre	65
4.3.6.1. Anne Çalışma Durumuna Göre	65
4.3.6.2. Baba Çalışma Durumuna Göre.....	67
4.3.7. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre	68
4.4. Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemli Teknoloji Kullanımları Arasındaki İlişki	70
4.5. Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişki	71
4.6. Okul Öncesi Çocukların Problemli Teknoloji Kullanımları ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişki	72
BÖLÜM 5	73
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	73
5.1. Tartışma.....	73
5.1.1. Sosyo - Demografik Değişkenlerin Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile İlişkisi.....	73
5.1.1.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre	73
5.1.1.2. Çocukların Yaşına ve Kardeş Sayısına Göre	73
5.1.1.3. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre	74
5.1.1.4. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre	74
5.1.1.5. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre.....	74
5.1.2. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile İlişkisi.....	75
5.1.2.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre	75
5.1.2.2. Çocukların Yaşına ve Kardeş Sayısına Göre	76
5.1.2.3. Çocukların Önceden Eğitim Alan ve Almayan Gruplara Göre.....	76
5.1.2.4. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre	77
5.1.2.5. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre	78
5.1.2.6. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre.....	79
5.1.3. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Problemli Teknoloji Kullanımı ile İlişkisi.....	80
5.1.3.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre	81

5.1.3.2. Çocukların Yaşına ve Kardeş Sayısına Göre	81
5.1.3.3. Çocukların Önceden Eğitim Alan ve Almayan Gruplara Göre.....	82
5.1.3.4. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre	82
5.1.3.5. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre	83
5.1.3.6. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre.....	83
5.1.4. Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemli Teknoloji Kullanımları Arasındaki İlişki	84
5.1.5. Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişki	84
5.1.6. Okul Öncesi Çocukların Problemli Teknoloji Kullanımları ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişki	85
5.2. Sonuç	86
5.3. Öneriler.....	87
5.3.1. Ebeveynlere Öneriler.....	87
5.3.2. Gelecek Araştırmalara Yönelik Öneriler.....	89
KAYNAKÇA	91
EKLER.....	114
Ek.1 Demografik Bilgi Formu	114
Ek.3 Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı Ölçeği.....	116
Ek.4 Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	117
Ek.5 Öçek İzinleri.....	118
Ek.6 Etik Kurulu İzin Onayı	119
Ek.7 Tez Öneri Onayı.....	120
Ek.8 Millî Eğitim Bakanlığı Anket Uygulama İzin Onayı	121

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

APA	Amerikan Pediatri Akademisi
BİT	Bilgi İletişim Teknolojileri
ÇİPTK	Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı
DA	Dijital bağımlılık
DFA	Doğrulayıcı Faktör Analizi
DOBE	Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği
DT	Dijital teknoloji
GP	Genel Phubbing
GPÖ	Genel Phubbing Ölçeği
MEB	Millî Eğitim Bakanlığı
MTSD	Mobil dokunmatik ekran cihazı
NOMOFOBİ	Kişisel cep telefonundan mahrum kalma korkusu
PIU	Sorunlu İnternet Kullanımı
PMPU	Problemlili cep telefonu kullanımı veya cep telefonu bağımlılığı
PMU	Sorunlu Medya Kullanımı
PSU	Problemlili Akıllı telefon kullanımı
TÜBİSAD	Türkiye Bilişim Sanayicileri Derneği
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu
YGB	Yaygın gelişimsel bozukluk
WHO	Dünya Sağlık Örgütü
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences (Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı)
[X ² / df	(Ki-Kare / Serbestlik Derecesi)
GFI	(Goodness-of-Fit Index- Uyum İyiliği İndeksi)
CFI	(Comparative Fit Index- Karşılaştırmalı Uyum İndeksi)
RMSEA	(Root Mean Square Error of Approximation- Yaklaşık Hata Karekök Ortalaması)
SRMR	(Standardized Root Mean Square Residual- Standartlaştırılmış Ortalama Hata Karekökü)
F	(F-istatistiği)
N	(Örneklem Büyüklüğü)
$\bar{X}$	(Ortalama)
Ss	(Standart Sapma)
T	(T-istatistiği)
p	(Anlamlılık Değeri)
r	(Korelasyon Katsayısı)
<	(Küçüktür)
>	(Büyüktür)

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. Düzenli İnternet kullanan çocukların İnternet kullanım amaçları, 2024(%) .	4
Tablo 2. Düzenli cep telefonu/akıllı telefon kullanan çocukların yaş grubuna göre kullanım amaçları (%), 2024	5
Tablo 3.Yaş grubuna göre sadece kendi kullanımına ait bilişim teknolojileri ürünü olan çocukların oranı (%), 2024	6
Tablo 4. Örneklem Grubu Dağılımı.....	29
Tablo 5. Ölçek Uyum İyiliği İndeksleri ve Eşik Değerleri	33
Tablo 6. Ölçeklerin Güvenilirlik Düzeyleri	33
Tablo 7. Değişkenler Arasındaki Korelasyonlar ve Tanımlayıcı Analizler	36
Tablo 8. Ebeveynlerin Genel Phubbingi ile Çocuk Cinsiyeti Arası Farklılıklar (T-Testi)	37
Tablo 9. Genel Phubbing ile Çocuk Yaşları Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)	38
Tablo 10. Genel Phubbing ile Kardeş Sayısı Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)	39
Tablo 11. Genel Phubbing ile Anne Eğitim Düzeyi Arası Farklılıklar.....	41
(Anova / Tukey Testi).....	41
Tablo 12. Genel Phubbing ile Anne Çalışma Durumları Arası Farklılıklar (T-Testi)	42
Tablo 13. Genel Phubbing ile Maddi Gelir Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)	44
Tablo 14. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Çocuk Cinsiyeti Arası Farklılıklar	45
(T-Testi)	45
Tablo 15. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Çocuk Yaşları Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon).....	46
Tablo 16. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Kardeş Sayısı Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon).....	47
Tablo 17. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Önceden Eğitim Alma Arası Farklılıklar (T-Testi)	49
Tablo 18. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Anne Eğitim Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)	50

Tablo 19. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Baba Eğitim Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)	52
Tablo 20. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Anne Çalışma Durumları Arası Farklılıklar (T-Testi)	53
Tablo 21. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Baba Çalışma Durumları Arası Farklılıklar (T-Testi)	54
Tablo 22. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Maddi Gelir Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)	56
Tablo 23. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Çocuk Cinsiyeti Arası Farklılıklar (T-Testi)	57
Tablo 24. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Çocuk Yaşları Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)	59
Tablo 25. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Kardeş Sayısı Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)	60
Tablo 26. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Önceden Eğitim Alma Arası Farklılıklar (T-Testi)	61
Tablo 27. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Anne Eğitim Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)	62
Tablo 28. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Baba Eğitim Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)	64
Tablo 29. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Anne Çalışma Durumları Arası Farklılıklar (T-Testi)	65
Tablo 30. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Baba Çalışma Durumları Arası Farklılıklar (T-Testi)	67
Tablo 31. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Maddi Gelir Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)	68
Tablo 32. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Genel Phubbing Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)	70
Tablo 33. Genel Phubbing ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)	71
Tablo 34. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)	72

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Günümüzde dijital cihazlar eğitim, eğlence ve çalışma hayatı da dahil olmak üzere yaşamın değişik yönlerine her yerde entegre olmuş durumdadır (Small vd., 2020). JaliliParvar vd. (2022) Dijital Teknoloji (DT)' ler deki hızlı gelişmelerle birlikte elektronik medya oyunlarında ve öğrenme paketlerinde hızlı bir artış yaşandığını belirtmektedir. Dijitalleşmenin dünya çapında hızla yayılması insanların, özellikle de küçük yaştaki çocukların, bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlarla çevrimiçi kullanarak daha fazla zaman harcamalarına neden olmaktadır. Bütün bu gelişmeler sonucunda, çocuklar artık farklı deneyimler ve fırsatlarla sonuçlanacak bir siber dünyada doğmaktadır (Wu vd., 2014). Küçük çocuklar, özellikle akıllı telefonların icadı ve masaüstü bilgisayarların yerini dijital tabletlerin almasıyla birlikte, DT' (dijital teknoloji) cihazlarını her zaman ve her yerde kullanmaktadırlar (Abbott vd., 2016).

Küreselleşen dünyada çocuklar büyüyüp, gelişirken iletişim ve teknolojik cihazlardan etkilenmektedir, bu cihazlardan yaygın olarak kullanılan iletişim ve bilgi teknolojilerinden biri de akıllı telefondur (Amalina ve Samat, 2023). Çocuklar eğlenceli değişik oyuncaklar yerine, çevrimiçi dünyayı keşfetmek, oyun oynamak, YouTube ve TV kanallarını izlemek için akıllı telefon kullanmayı yeğlemektedirler (Ofcom, 2014). Bu durum teknolojik cihazların yaygınlaştığı dijital dünyada büyümenin çocukların gelişimi üzerindeki etkisine ilişkin endişeleri artırmaktadır (Lee vd., 2022). Cheng ve Cao, (2023) akıllı cihazların kullanıcıları giderek daha genç kuşaklara kadar inmekte olup, bu durum okul öncesi çağıdaki çocuklar arasında oldukça yaygın ve bağımlılık oluşturacak duruma ulaşmaktadır.

Günümüzde medya cihazları hanelerin çoğunda aktif olarak kullanılmakta, bu bağlamda çocuklarda medya açısından zengin evlerde büyümektedir (Smahelova vd., 2017). Geçmiş yıllarda çocukların dijital medya kullanımlarına ilişkin yapılan çalışmalarda genellikle 9 yaş ve üzeri çocuklara odaklanıldığı görülmektedir (Üstündağ 2020; Gabriela Jodas 2021; You vd. 2021; Halapa ve Djuranovic 2021; Bayzan vd. 2023; Kim vd. 2025). Son zamanlarda dokunmatik ekranlı cihazların

hızla yaygılaşması nedeniyle çoğu çocuk dijital medyayı ve interneti daha erken yaşta kullanmaktadır. Henüz 3-4 yaşlarında olan çocuklar bile elektronik aletler kullanmakta ve teknolojinin istekli kullanıcıları haline gelmektedirler (Findahl 2013). Yalçın vd. (2021) 3 yaşından daha küçük çocuklarda bile problemlili teknoloji kullanımının görülebileceğini belirtmektedir. Bu eğilimin artık 0 ila 2 yaş arasındaki küçük çocukları bile kapsayabileceği öngörülmektedir (Chaudron vd., 2015). Yeni nesil çocuklar dokunmatik ekranlı cihazları kullanma kolaylığının, daha fazla etkileşime ve daha geniş bir dijital oyun yelpazesine yol açması nedeniyle, genellikle uygulamalarla ve dokunmatik ekranlı cihazlarla bebekken etkileşime girmeye başlamaktadır (Danby vd., 2018). Yazar ve gelecek bilimci Marc Prensky bu nesli dijital yerliler olarak nitelendirirken, dijital dünyada doğmamış, teknoloji ile tanışması daha geç olan, hayatlarının ilerleyen bir noktasında yeni teknolojinin birçok yönüne hayran kalmış ve onu benimseyerek uyum sağlamaya çalışanları ise dijital göçmenler olarak tanımlamaktadır (Prensky, 2001).

Son yıllarda dünyada çocukların teknoloji kullanımı ile ilgili birçok araştırma yapılmıştır. İncelenen araştırmalar genel olarak çocukların önemli miktarda zamanlarını internette veya diğer bilgi edinme araçlarında geçirdiklerini ve bu maruziyetin çocukların bilişsel gelişimi ve öğrenme becerileri üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri olabileceğini göstermektedir (Muppalla vd. 2023). Kushima vd. (2022) küçük çocuklarda medya kullanımı çocukların sağlıklarını ve gelişimlerini etkilemektedir. Ricci vd. (2022) erken yaşta elektronik cihazların sorunlu kullanımı, çocuklarda duygusal dengesizlik ve dikkatle ilgili sorunların artmasına neden olabilmektedir. Ayrıca erken yaşta elektronik cihazların sorunlu kullanımı bebeklerin odaklanma ve dikkat sürelerini (Nelson, 2022), uykularını (Guzmán vd., 2022), fiziksel aktivitelerini (Kim vd., 2022), dil gelişimlerini ve iletişimlerini (Chong vd., 2022), sosyo-duygusal sağlıklarını azaltmakta ve davranışsal zorluklara neden olabilmektedir (Monteiro vd. 2022). Çocuklarda teknoloji bağımlılığı, stres seviyesinde artış, azalmış fiziksel aktiviteler, uyku eksikliği, duygusal sıkıntı, ilişki sorunları ve davranış sorunlarına neden olmaktadır (Panjeti-Madan ve Ranganathan 2023). Muppalla vd. (2023) aşırı ekran kullanımı, obezite, uyku bozuklukları ve depresyon ve anksiyete gibi ruh sağlığı koşullarının olasılığının artması dahil olmak

üzere sosyal ve duygusal gelişim üzerinde zararlı etkiler oluşturduğunu belirtmektedir.

Teknolojik araçların kullanım amaç ve oranlarıyla ilgili yapılan çalışmalarda, çocuklar ekran medyasıyla çok erken yaşlarda tanışmakta ve daha sonra ekranlarla etkileşimde bulunarak önemli oranda zaman harcamaktadırlar (Common Sense Media 2017). Ortalama olarak çocuklar dijital medyayla etkileşime 4 aylıktan geçmektedirler. (ReidChassiakos vd., 2016). Çocukları büyük çoğunluğunun 2 yaşındayken en az her gün bir cihaz kullandığı, 3 ve 4 yaşında iken çoğu cihazı yardım almadan kullanabildiği ve genelde 1 yaşından önce dijital cihazları kullanmaya başladığı görülmektedir (Kabali vd., 2015). Common Sense Media “2-4 yaş arası çocukların günde yaklaşık 2 saat 39 dakika boyunca ekranlarla etkileşimde bulunduğunu bildirmektedir.

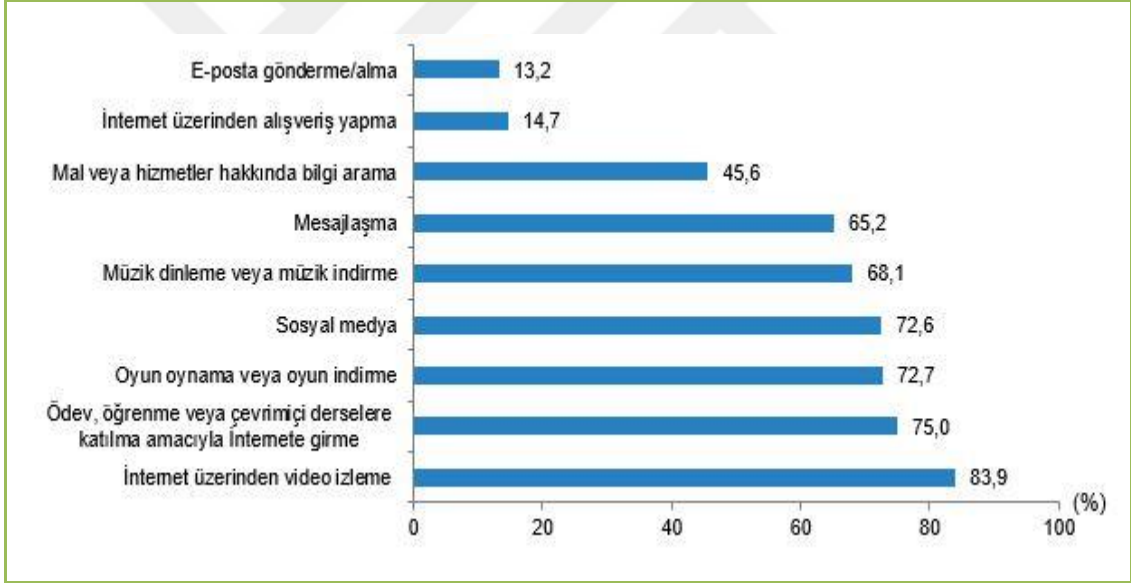
Kılıç vd. (2019) çocukların mobil cihazlara maruz kalma oranı %75,6 bulunurken, mobil cihaz hiç kullanmayanların oranı ise %24,4’tür. Mobil cihaz kullanan en küçük çocuğun 6 aylık olduğu ve başlama yaşının ortalama olarak 12 ay olduğunu belirtmektedir. Ebeveyn görüşlerine göre 0-6 yaş arasındaki çocuklarının %21’i bilgisayar, %43,1’i tablet, %44,8’i cep telefonu, kullanırken, %70,2’si televizyon izlemektedir (Aral ve Keskin, 2018). Hanelerde çocukların dörtte üçünün kendi mobil cihazının olduğu, çocukların tamamına yakınının (%96,6) mobil cihaz kullandığı görülmektedir (Kabali vd., 2015). Çocuklarda en fazla sahip olunan mobil cihazın %68,4 oranıyla tablet olduğu görülmektedir (Kılıç vd., 2019). Aral ve Keskin, (2018) çocukların teknolojik aletleri en fazla dijital oyun oynama ve çizgi film izlemek için kullandığını ifade etmektedir. Ebeveynler ev işleri yaparken çocuklarına (%70), uslu durmaları için (%65) ve yatmadan önce (%29) mobil cihaz vermektedirler (Kabali vd., 2015). Kılıç vd. (2019) ebeveynlerin %59,6’sı günlük işler veya ev işleri yaparken çocuklarının mobil cihaz kullanmasına izin verdiğini belirtmektedir.

Common Sense Media 2017 de “*Amerika’da doğumdan 8 yaşına kadar çocuklar arasındaki medya kullanım kalıplarını belgeleyen araştırmasında*”, 8 yaşın altında çocuğu olan hanelerin %98’inde televizyon, %91’inde bilgisayar, %98’inde

mobil cihaz, %78'inde tablet cihazı ve %69'unda konsol video oyunu oynatıcısı bulunduğunu belirtmektedir. Çocuklar aynı zamanda medya aygıtlarına da erken yaşta sahip olmaya başlamakta; 2-4 yaş arası çocukların %43'ünün kendi tablet cihazı bulunmaktadır (Common Sense Media, 2017).

Türkiye'deki duruma bakıldığında, TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu), (2024) yakın zamanda 24 Ekim 2024 de yayınlamış olduğu, *2024 Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasında*, çocuklarda internet kullanımı, 2021 yılında %82,7 iken 2024 yılında %91,3 çıkmış. 2021 yılında erkek çocukların %83,9'u kız çocukların ise ve %81,5'inin İnternet kullandığı tespit edilmiştir. Bu oranların 2024 yılında sırasıyla %92,2 ve %90,3'e yükseldiği görülmektedir. Çocukların İnternet kullanım amaçları tablo 1'de gösterilmiştir.

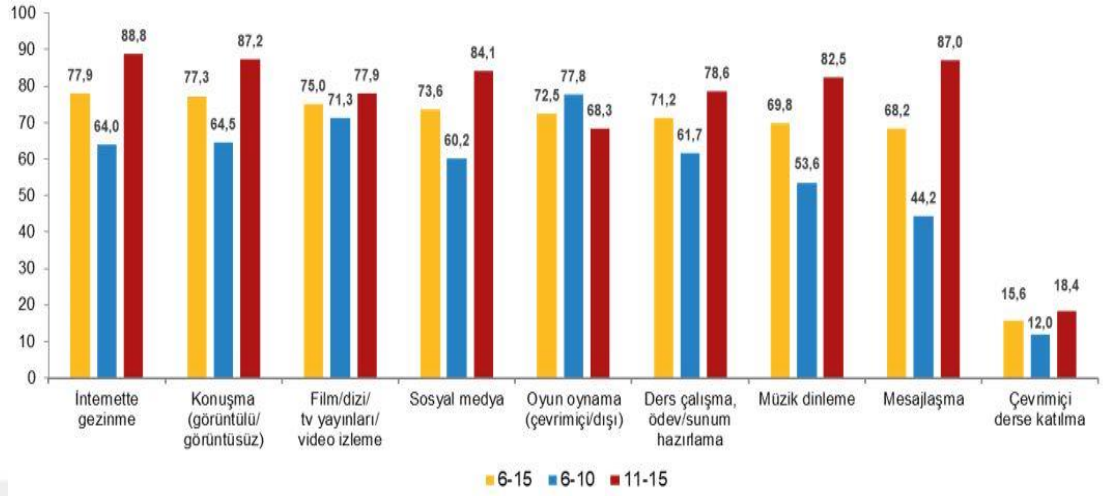
Tablo 1. Düzenli İnternet kullanan çocukların İnternet kullanım amaçları, 2024



Türkiye İstatistik Kurumu (2024) *Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması* (<https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanım-Arastirmasi-2024-53638>)

Çocuklardan cep telefonu/akıllı telefon kullandığını belirtenlerin oranının, 2024 yılında %76,1 olduğu tespit edilmiştir. Yaş gruplarına göre cep telefonu/akıllı telefon kullanma oranı incelendiğinde ise bu oranın 6-10 yaş grubundaki çocuklarda %66,3, 11-15 yaş grubundaki çocuklarda ise %86,2 olduğu görülmektedir. Çocukların yaş grubuna göre telefon kullanım amaçları tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2. Düzenli cep telefonu/akıllı telefon kullanan çocukların yaş grubuna göre kullanım amaçları (%), 2024

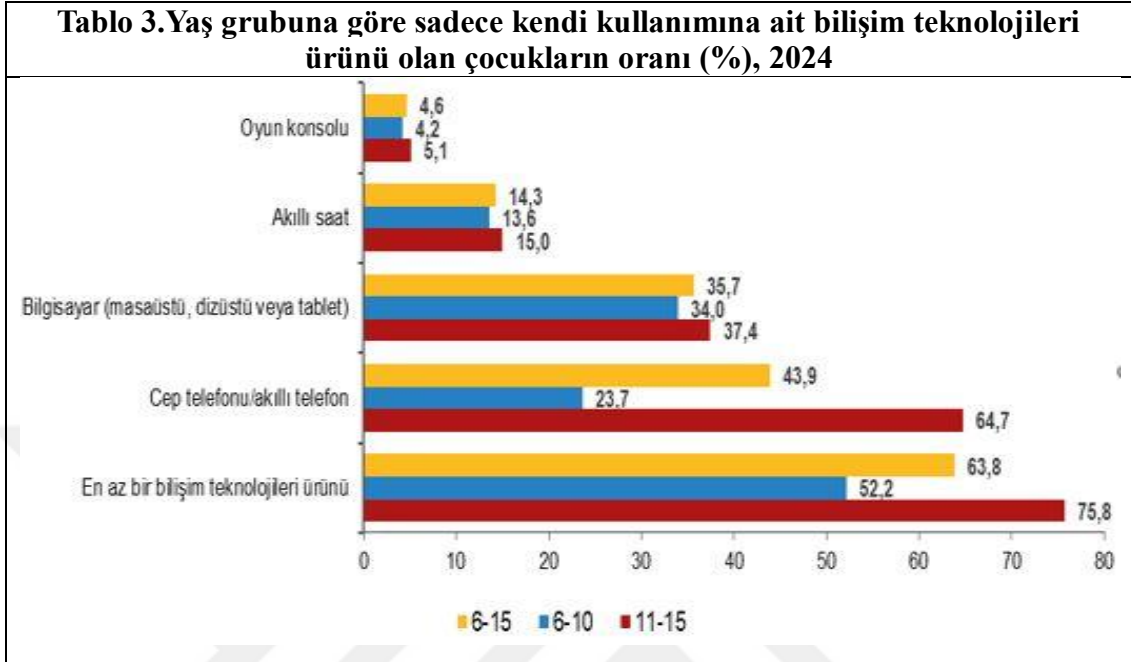


Türkiye İstatistik Kurumu (2024) *Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması* (<https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2024-53638>)

Yapılan çalışmada çocukların %32,6'sı her yarım saate bir cep telefonu/akıllı telefonunu kontrol ettiklerini belirtmektedirler. Bu durumu belirten 6-10 yaş grubundaki çocukların oranı %19,6 iken 11-15 yaş grubundaki çocukların oranı ise %42,8 olarak çıkmaktadır. Uyumadan önce en son ve uyandıktan sonra ilk yaptığı şey telefonunu kontrol etmek olan, televizyon izlerken ve başkalarıyla yemek yerken dahi telefon kullanan çocukların oranı %3,4 iken bunlardan en az birini yapan çocukların oranı 2021 yılında %52,4 iken 2024 yılında %58,6 olarak görülmektedir.

Çocuklardan bilgisayar (masaüstü/dizüstü/tablet), cep telefonu/akıllı telefon, akıllı saat ve oyun konsolu teknoloji ürünlerinden en az birinin sadece kendi kullanımında olduğunu belirten çocukların oranı, 2024 yılında %63,8 olarak saptanmaktadır. 2021 yılında sadece kendi kullanımında cep telefonu/akıllı telefonu olan çocukların oranı %39,0, bilgisayarı olan çocukların oranı %46,3, akıllı saati olan çocukların oranı ise %3,9 çıkmaktadır. Bu oranların 2024 yılında sırasıyla; %43,9, %35,7 ve %14,3 olduğu belirtilmektedir. Sadece kendi kullanımında bir bilişim teknoloji ürünü olan çocuklar yaş gruplarına göre irdelendiğinde, en belirgin farkın cep telefonu/akıllı telefon kullanan çocuklarda olduğu görülmektedir.

Kendi kullanımına ait bilişim teknolojileri ve ürünleri olan çocukların yaş grubuna göre dağılımı tablo 3'te gösterilmiştir.



Türkiye İstatistik Kurumu (2024) *Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması* (<https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2024-53638>)

2024 yılında dijital oyun oynadığını belirten çocukların oranı %74,0 olduğu görülmektedir. Dijital oyun oynama oranı erkek çocuklarda %82,8 iken kız çocukların oranı %64,8 olmaktadır. Bu oran, 6-10 yaş grubundaki erkek çocuklarda %80,6, kız çocuklarda %70,6, olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dijital oyun oynayan çocukların %90,8'i düzenli dijital oyun oynadığını beyan ederken, bu çocuklardan %25,6'sının hafta içi, %41,8'inin ise hafta sonu günde yaklaşık iki saat ve daha fazla süre dijital oyun oynadığı gözlemlenmektedir.

Bu çocuklara dijital oyun oynamalarıyla ilgili kişisel düşünceleri sorulduğunda; %46,3'ü ebeveynlerinin kendisi hakkında çok fazla oyun oynadığını düşündüklerini belirtmişler. Düzenli dijital oyun oynayan çocukların %40,1'i planladığı süreden daha fazla oyun oynadığını, %29,9'u oyun oynamak için çok fazla zaman harcadığını, %23,4'ü dijital oyun oynamadığı zaman kendisini huzursuz ve mutsuz hissettiğini ve %35,6'sı oyun oynamanın sorumluluklarını aksatmalarına neden olduğunu ifade etmektedirler.

Çocuklara; cep telefonu/akıllı telefon, bilgisayar, İnternet ve sosyal medya kullanımı, TV izleme, dijital oyun oynama gibi faaliyetler için ekran başında geçirdikleri sürenin sebep olduğu durumlar sorulduğunda çocukların %34,4'ü ekran başında daha çok zaman geçirdiği için daha az kitap okuduklarını belirtmektedirler. Bunu %17,2 ile daha az uyumak, %18,6 ile arkadaşlarıyla yüz yüze daha az görüşüp daha az oyun oynamak, %25,5 ile ailesiyle daha az vakit geçirmek ve %33,3 ile daha az ders çalışmak takip etmektedir.

TÜBİSAD (Bilişim Sanayicileri Derneği), (2024) Deloitte Global Mobil Kullanıcı Araştırması'na göre Türkiye'deki mobil kullanıcılar günde yaklaşık 78 kez, yani her 13 dakikada bir cep telefonu ekranına bakmaktadır. 2015 yılında günlük 70 kez olan bu orandaki ciddi yükselişle birlikte akıllı telefon erişimimiz de %92'ye yükselmiş olduğu görülmektedir. Akıllı telefon bağımlılığında Avrupa'nın önüne geçen **Türkiye'de** uyandıktan sonraki **ilk 15 dakika içerisinde** telefona **bakma oranı %79** iken, aynı oran **Avrupa için %62** seviyesinde gözlemleniyor. Benzer biçimde **yatmadan önceki son 15 dakika** içerisinde telefona bakma oranı **Avrupa'da %53** iken aynı oran **Türkiye için %72** seviyelerine ulaşmaktadır.

1.1. Problem Durumu

Son yıllarda teknolojinin hızla ilerlemesi, iletişim, eğlence ve bilgiye erişim için mobil cihazlara olan bağımlılığın artmasına yol açmıştır. Mobil internetin artması yaşam, çalışma ve birbirimizle etkileşim kurma biçimimizin tamamen değiştirmesine yol açmaktadır (Teodorescu vd., 2023). Wang vd. (2023) sahip oldukları özelliklerin artmasıyla birlikte mobil teknolojilerin, zaman veya mekân sınırı olmaksızın dünya çapında milyonlarca insanın hayatının ayrılmaz bir parçası haline geldiğini ifade etmektedir. Montag vd. (2019) ise aşırı kullanımı anlamak için muhtemel suçlunun akıllı telefonun kendisi değil, akıllı telefonlara yüklenen uygulamaların aşırı kullanımı olmasından kaynaklandığını belirtmektedir. Mobil uygulamalar, kullanıcıların akıllı telefonlarından sosyal ağlar, çevrimiçi alışveriş ve mobil bankacılık gibi çok çeşitli hizmetlere erişmesini sağlamaktadır. Statista (dünya çapında kapsamlı bir istatistik, rapor, veri ve iş zekâsı sunan platform) kurumu, 2024 yılının ortalarında, küresel dijital nüfusun yüzde 96'sından fazlasının internete bağlanmak için mobil cihaz kullandığı tahmin edildiğini ifade etmektedir. Mobil

cihaz sayısının 2025'e kadar 18,22 milyara ulaşması beklenirken; bu, 2020 seviyelerine kıyasla 4,2 milyar cihazlık bir artış anlamına gelmektedir (Statista, 2025). Dogtiev (2022) ise 2021 itibarıyla Google Play Store'da 3,3 milyondan fazla ve Apple App Store'da 2,2 milyondan fazla mobil uygulama bulunduğunu belirtmiştir.

Akıllı telefonlar, bir zamanlar hayal bile edilemeyen çok sayıda özellik ve yetenek sunarak modern yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Pengnate ve Students (2018) akıllı telefonların kullanıcıların akla gelebilecek her türlü bilgiyi edinmelerine olanak tanıyarak, arama yapmasına ve mesaj göndermesine olanak tanıyan cihazlar olmanın çok ötesine geçtiğini ifade etmektedir. İnsanların telefonlarını yalnızca telefon görüşmeleri yapmak için kullandığı zamanlar geride kalarak, günümüzde her birimizin cebinde eğitim, iş ve eğlence için sınırsız fırsatlar sağlayan küçük bir bilgisayar bulunmaktadır (Dogtiev 2022). Ancak bu birçok fırsatlar sunan akıllı telefonların yaygınlaşmasıyla birlikte, akıllı telefon bağımlılığı sorununu giderek daha belirgin hale gelmektedir (Xiong vd., 2023).

Lea Lee ve Morgan'a (2018) göre "bağımlı" hale gelen oyuncular özdenetim konusunda zorluk yaşarlar ve her gün uzun süreler (dört saatten fazla) oynarlar, oynayamadıklarında huzursuz veya sinirli olurlar ve oyun oynamak için diğer sosyal aktivitelerini feda ederler. Center for Internet Addiction Recovery'ye (2017) göre diğer bağımlıların davranışlarına benzer şekilde, bilgisayar oyunlarına bağımlı çocuklar kendilerini izole eder, gerçek dünyayı reddeder ve gerçek dünyanın baskılarından kaçmanın bir yolu olarak bilgisayar oyunlarına yönelirler. Erken çocukluk dönemi otoriteleri 2 yaşından önce teknoloji kullanımının çocukların gelişimini olumsuz etkilediğini ileri sürmektedirler (Semiz 2024). Hem çocuklar hem de yetişkinler bağımlı olabilse de küçük çocuklar genel olarak en çok zarar görenlerdir, bu durum çocukların normal gelişimlerini olumsuz etkilemektedir (Center for Internet Addiction Recovery 2017). Seo ve Lim (2010) okul öncesi ve ilkokul öğrencilerinin bile risk altında olduğunu belirtmiş ve depresyon, anksiyete veya paranoyadan muzdarip çocukların bağımlı olma riskinin daha yüksek olduğunu ifade etmektedir. Benzer biçimde Lim vd. (2015) bilgisayar oyunu bağımlılığı olan çocukların genellikle depresyon, stres ve kaygıyla ilgili bozukluklar gibi duygusal

sorunlardan muzdarip olduğunu belirtmektedir. Ann ve Park' a göre, akıllı telefonlar veya diğer dijital cihazları kullanırken, bu tür çocuklar heyecanlanır, bazı durumlarda yemek yemeyi unuturlar, bu cihazlar ellerinden alındığında kendilerini çok kötü hissederler (Ann, 2000; Park, 2001).

Son yıllarda kullanımı yaygınlaşan akıllı telefonların hemen her yaştan bireyin yaşamına dahil olduğu görülmektedir. Genelde yapılan araştırmalar, mobil teknolojilere daha fazla yoğunlaşmış olan genç yaş gruplarını ihmal ederek yetişkinlere odaklanma eğilimindedir (Tao ve Xu, 2022). Alan yazın incelendiğinde, akıllı telefonların kullanımın oluşturduğu etkilerini incelemek amacıyla birçok araştırmanın çeşitli değişkenler açısından incelendiği ancak Ebeveynlerin Phubing durumunun Çocukların Problemliliği Teknoloji kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimine etkilerini bir arada inceleyen yapılmış araştırmaya rastlanmamıştır. Günümüzde teknolojiye uzak bir yaşamın imkânsızla yakın olduğundan, ebeveynlerin teknolojik gelişmeleri yok saymaları mümkün değildir. Bu araştırma, dijital oyun bağımlılığı ve Problemliliği teknoloji kullanımının dijital yerli olarak adlandırılan çocukların birçok gelişim alanına etki yaptığı öngörüsüyle araştırmaya değer görülmüştür. Ebeveynlerin Phubing ebeveynlerin telefonlarıyla ilgilenirken çocuklarını görmezden geldiği bir olgudur (Wang vd., 2020). Yapılan bir çalışmada, ebeveyn phubbing'inin küçük çocuklarda elektronik medya katılımını artırdığı bulunmuştur (Wang vd., 2022). Bundan dolayı bu araştırma ebeveynlerin Phubing durumlarının Okul Öncesi Çocuklarının Problemliliği Teknoloji Kullanımları ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişkisini inceleyerek, okul öncesi çağındaki çocuklar için sağlık açısından risk oluşturan Problemliliği Teknoloji Kullanımları ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerine dair risk faktörlerini değerlendirmek. Çıkan sonuçla birlikte gerekli önlemlerin ebeveynler ve uzmanlar tarafından alınması için yol gösterici olarak farkındalık oluşturma ve çözüm önerilerinde bulunmayı hedeflemektedir.

Ebeveynlerin Phubing durumlarının Okul Öncesi Çocuklarının Problemliliği Teknoloji Kullanımları ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki ilişkilerin bazı değişkenler çerçevesinde incelenmesi bu araştırmanın temel problem alanını oluşturmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Ebeveynlerin Phubbing davranışlarının Okul Öncesi Çocuklarının Problemlili Teknoloji Kullanımları ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişkinin incelendiği bu araştırmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

- 1- Ebeveynlerin Phubbing Davranışları, Okul Öncesi Çocukların Problemlili Teknoloji Kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlılığı puanları çocukların cinsiyet, kardeş sayısı, yaş, anaokulu deneyimi, anne baba eğitim durumları, anne baba çalışma durumları ve maddi gelirine göre farklılaşmakta mıdır?
- 2- Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemlili Teknoloji Kullanımları Arasında İlişki var mıdır?
- 3- Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasında İlişki var mıdır?
- 4- Okul Öncesi Çocukların Problemlili Teknoloji Kullanımları ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasında İlişki var mıdır?
- 5- Ebeveynlerin Phubbing Davranışları, Okul Öncesi Çocukların Problemlili Teknoloji Kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlılığı arasında ilişki var mıdır?

Bu soruların sonuçlarına göre karşılaştırmalı olarak incelenmesi ve ulaşılan sonuçların literatüre katkı sağlaması amaçlanmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Günümüzde neredeyse akıllı telefonun bulunmadığı ev yok denecek kadar azdır. Evlerdeki akıllı telefon kullanımının artmasıyla ebeveynlerin phubbing'i çocukların sağlıklı gelişimine tehdit oluşturabilmektedir (Tsitsika vd., 2016; Hu vd., 2020). Domoff vd. (2019) akıllı telefonların, günlük hayatımızda bazı işlerimizi kolaylaştırarak, pratik ve işlevsel nitelikleri sayesinde yararlar sağlasa da aşırı kullanımları ile psikososyal ve fiziksel bütünlüğe zarar verebilecek bir yapıya da sahip olduğunu vurgulamaktadır. Problemlili medya kullanımının ise uyumsuz davranış modeli olan gelişimsel işlev bozukluğuyla birlikte ekran medyasına aşırı

bağımlılık ve aşırı kullanım olduğunu savunmaktadır (Domoff vd., 2019). Çocukların 1-6 yaş aralığında akıllı telefonları aşırı kullanması, onların sosyalliklerini ve aktivitelerini etkilemenin yanı sıra duygusal duyarlılıklarını da artırmaktadır (Lee vd., 2022). Aynı zamanda akıllı cihaz bağımlılığı aile iletişimini bozarak ebeveyn-çocuk çatışmasına sebep olabilmektedir (Domoff vd., 2019). Üstelik çocukların dışsallaştırma davranışları, onların akıllı cihazlara olan bağımlılıklarını da artırabilmektedir (McDaniel ve Radesky, 2020).

Çocukların dijital teknoloji bağımlılık eğilimleri ile problemleri teknoloji kullanımlarını etkileyen faktörlerin belirlenmesi bu problemlerin önlenmesi ve düzeltilmesi açısından önemlidir. (MEB) minik eller anaokulu. meb.k12.tr adresinde yayınlamış olduğu okul öncesi dönemin önemi yazısında belirttiği gibi; beyin okul öncesi dönem süresince hızlı geliştiğinden bu dönem, beynin çevresel etkilere en açık olduğu dönemdir. Ulusal Araştırma Konseyi ve Tıp Enstitüsü (ABD) Erken Çocukluk Gelişimi Biliminin Bütünleştirilmesi Komitesi; Erken çocukluk, beyin gelişimi için kritik bir dönem olduğunu belirtmektedir (Shonkoff ve Phillips, 2000). Bu süre içerisinde çocuğun beyni, duyu-motor, bilişsel-dil ve sosyal-duygusal işleyişin temelini oluşturacak biçimde yapılandırılır (Engle vd., 2007). Bu konuda Tierney ve Nelson, beynin pek çok işlevi aynı anda gelişmez ve gelişim kalıpları aynı zaman dilimini takip etmez. Temel duyum ve algı sistemleri çocuklar anaokulu çağında tamamen gelişmiş olsa da karar verme, hafıza ve duygu gibi diğer sistemler çocukluk döneminde de gelişmeye devam etmektedir ve bu yeteneklerin çoğunun temelleri ilk yıllarda oluşmaktadır (Tierney ve Nelson, 2009). Ayrıca çocukluk ve ergenlik beyin gelişiminde can alıcı dönemlerdir (Thompson ve Nelson, 2001) ve bu dönemde dijital bağımlılık beyinde fonksiyonel hasara neden olabilir (Hutton vd., 2020). Bu kadar kritik dönemlerde teşhis ve tedavi edilmediği zaman hasar kalıcı ve geri dönülemez olacağından, dijital bağımlılığı önlemek veya tedavi etmek için çocuklarda ve ergenlerde erken önleme veya zamanında müdahalenin uygulanması önem arz etmektedir (Ding ve Li, 2023).

Budak (2020) Çocuğa dijital araç kullanımında örnek rol model olan ebeveynlerin, çocuklarının dijital araç kullanımlarını etkilediğini ifade etmektedir. Bu sebeple çocuklar ebeveynlerinden ve onların günlük uygulamalarından büyük

oranda etkilenmektedirler. Okul öncesi çocuklar erken gelişim aşamasındadır ve davranışları genellikle ebeveynlerinin davranışlarını taklit ederler (Konok vd., 2020). Ebeveynlerin ebeveynlik kaygısını azaltmak için akıllı telefonları aşırı kullanması durumunda çocukların da olası aynı şeyi yapacağı öne sürülmüştür (Lee vd., 2022).

Çok sayıda çalışma, ebeveyn phubbing davranışlarının ebeveyn-çocuk ilişkisi üzerinde zararlı bir etkiye yol açtığını ortaya koymaktadır (Xie vd., 2019). McDaniel (2019) mobil akıllı telefonların değişik önemsiz meselelerle uğraşmak için kullanılması artık sıradan hale geldi, bu durum ebeveynlerin çocuklarına bakmak için daha az zaman harcamasına yol açtığını belirtmektedir. Ebeveyn phubbing'ine aşırı maruz kalma, çocuklarda ihmal duygusuna neden olabilir ve güvensiz bağlanmaların gelişmesine katkıda bulunabilir (Sabha, 2022). Cep telefonu ile meşgul olan ebeveynlerin, çocuklarının dikkat çekme hareketlerine, telefon kullanmadıkları zamana kıyasla beş kat daha az dikkat ettiklerini vurgulanmaktadır (VandenAbee vd., 2020). Ebeveynlerin phubbing davranışları çocuklarıyla anlaşmazlığa yol açabilmektedir. Etkileşimler sırasında ebeveynlerin phubbing davranışlarının sıklığı, iletişim kalitesinin düşmesine, çocukların ihtiyaçlarının göz ardı edilmesine ve duygusal mesafe oluşmasına neden olabilmektedir (Dong, Live Wang, 2023; Sabha, 2022).

Bu bulguların ciddiyeti göz önüne alındığında, akademisyenlerin ve profesyonellerin bu olguyu daha derinlemesine incelemeleri ve olumsuz etkilerini hafifletecek stratejiler geliştirmeleri zorunludur. Çocukların akıllı cihaz bağımlılığını şiddetlendiren veya azaltan faktörlerin anlaşılacak, çocukların akıllı cihaz bağımlılığı sorununu çözmek için ebeveyn faktörlerine odaklanmak anlamlı olacaktır. Bu nedenle, ebeveyn phubbing'inin olumsuz etkisi üzerine araştırma yapmak, bu davranışın ev hayatımız ve çocukların gelişimi üzerinde nasıl bir etki yarattığını anlamamıza kesinlikle yardımcı olacaktır.

Ulusal düzeyde araştırmalara bakıldığında, Gavcar ve arkadaşlarının 2024 yılında yapmış oldukları ebeveyn phubbing'i ve dijital oyun bağımlılığı çalışması dışında bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Uluslararası alan yazında ise dijital araçların çocuklarda oluşturduğu bağımlılık üzerinde durulmaktadır. Çok az sayıda araştırma

ebeveyn phubbing davranışlarının çocuklardaki dijital bağımlılığında bahsetmektedir. Genelde çocuklar üzerinde oluşturduğu sağlık sorunlarına yoğunlaşıldığı görülmektedir. Ulusal ve uluslararası alan yazımında üç başlık birlikte (Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemliliği Teknoloji Kullanımları ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri) kullanılmamış olup özgün bir konu olduğu gözlemlenmiştir.

Bandura'nın sosyal öğrenme teorisi; insan öğrenmesinin sosyal bir ortamda oluştuğunu ve çocukların en etkili öğrenme yaşantılarının başkalarının davranışlarını gözlemleyip taklit ederek gerçekleştiğini savunarak bu tür öğrenmeye gözlem yoluyla öğrenme adını vermektedir (Bandura 1978). Çocuklar ebeveynlerinin davranışlarını taklit etme eğiliminde olduklarından, çocukların ebeveynlerin yapmış olduğu davranışı sergileme olasılığı yüksektir (Boutwell ve Beaver, 2010). Birçok çalışma, ebeveynlerin ekran başında geçirdiği zamanın çocuklarıninkile pozitif korelasyon içinde olduğunu ve ebeveynlerin akıllı telefonları aşırı kullanmasının çocuklarda da benzer davranışlara yol açabileceğini göstermektedir (Adebar, 2018; Lee vd., 2022; Rai vd., 2022). Çocuklar en fazla ebeveynlerini gözlemleyip taklit ettiklerinden, ebeveynlerin phubbing davranışlarından etkilenmemelerinin mümkün olmadığını düşünmekteyiz.

Bu araştırma ile çocukların teknoloji bağımlılıklarının ve problemli teknoloji kullanımlarını, ebeveynlerin phubbing durumunun etkileyip etkilemediğine odaklanmayı amaçlanmaktadır. Ebeveynlerin phubbing durumunun Okul Öncesi Çocukların Problemliliği Teknoloji Kullanımları ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri düzeylerinin bir arada incelenmesi ile bütüncül olarak yordanması sağlanacaktır. Böylelikle ebeveynlerin phubbing durumundan kaynaklı yaşanan aksaklıkların net olarak ortaya konulması ve giderilmesinde kritik bir rol oynayacaktır. Aynı zamanda ebeveynlerin günlük hayatta kullandıkları teknolojik cihazlarla rol model olarak okul öncesi çocuklar üzerindeki etkilerinin belirlenmesi durumunda, farkındalık oluşturup gerekli önlemlerin alınması konusunda önemli katkılar sunacaktır.

1.4. Arařtırmanın Sınırlılıkları

- 1) Arařtırmadan elde edilen sonuçlar, kullanılan demografik bilgi formu ve ölçekler aracılığıyla saęlanan verilerle sınırlıdır.
- 2) Arařtırmanın verileri ve sonuçları, yalnızca 2024/2025 Eęitim ve Öğretim yılının birinci döneminde Millî Eęitim Bakanlığınca belirlenen Erzurum merkez Palandöken ilçesinden 15, Yakutiye ilçesinden 15 ve Aziziye ilçesinden 5 olmak üzere toplam 35 okul öncesi okullarında öğrencisi olup katılmaya gönüllü olan 496 ebeveynle sınırlıdır.
- 3) Verilerin analizinde kullanılan istatistik yöntemler ile sınırlıdır.

1.5. Arařtırmanın Varsayımları

- 1) Arařtırmaya katılan okul öncesi öğrencilerin ebeveynlerinin veri toplama araçları olan Demografik bilgi formu, “Çocuklar İçin Problemlî Teknoloji Kullanımı Ölçeęi”, “Genel Phubbing Ölçeęi (GPÖ)” ve “DOBE (Dijital Oyun Baęımlılık Eęilimi Ölçeęi)” de yer alan sorulara içtenlikle ve gerçek durumlarını yansıtacak şekilde cevap verdikleri var sayılmıştır.
- 2) Çalışma grubunun evreni temsil ettięi varsayılmıştır.

1.6. Tanımlar

Dijital Oyun Bağımlılığı: “Oyuncuların sağlıksız günlük yaşam davranışları da dahil olmak üzere olumsuz sonuçlar getiren bilgisayar oyunlarını düzensiz veya takıntılı bir şekilde kullanılması durumudur” (JeongveKim, 2019).

Nomofobi: “Teknolojik olarak iletişim kurulamaz olma, cep telefonundan uzaklaşma veya internete bağlanamama korkusudur” (King vd., 2010).

Phubbing: Etkileşim sırasında başkalarını görmezden gelerek telefonla meşgul olma davranışını ifade etmektedir (Angeluci, 2016).

Problemlili teknoloji kullanımı: Problemlili oyun oynama, aşırı ve sorunlu teknoloji, internet elektronik medya kullanımlarını kişilerin kontrol etmede yaşadıkları zorlukları ifade eden bir kavramdır (Grant ve Chamberlain, 2016).

Teknoferans: Bir elektronik aletin kişilerin iletişimini kesintiye uğrattığı ya da zayıflattığı durum (McDaniel vd. 2018).

BÖLÜM 2

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Alan yazında küçük çocukların çevrimiçi görüntüleme platformları ve oyun uygulamaları aracılığıyla erişebildiği içeriklerle ilgili önemli endişeler bulunmaktadır. Ceccinato vd. (2019) dijital içeriklerin dikkat çekme ve tutma gücünü vurgu yapmaktadır. Çocuklar diğer sosyal etkinlikler yerine ekranlarla etkileşime geçmeyi tercih etmekte veya dokunmatik ekranlı cihazlara bağımlı kalmaktadır (Johnston, 2021).

DT'lerin yaygın oluşu, dijital aşırı kullanım ve bazı durumlarda sorunlu kullanım veya dijital bağımlılık (DA) dahil olmak üzere dikkate değer muhtemel tehlikelere yol açmıştır (Ali vd., 2015). Dijital bağımlılık, uzun zamandır devam eden ve yeni ortaya çıkan internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı veya diğer dijital medya bağımlılığı kategorilerini kapsayan kapsamlı bir terimdir (Christakis, 2019). Mendelson ve Mello bağımlılık davranışını, aşırı, zorlayıcı, kontrol edilemeyen ve psikolojik veya fiziksel olarak yıkıcı olan davranış olarak ifade eder. Bu davranışsal tanıma uygun olarak, oyun bağımlılığını sosyal ve/veya duygusal sorunlara yol açan aşırı ve zorlayıcı bilgisayar veya video oyunu kullanımı ve oyuncunun bu aşırı kullanımı kontrol edememesi olarak tanımlanmaktadır (Lemmens vd., 2009). Small vd. (2020)'e göre genel olarak “dijital bağımlılık”, internet, bilgisayarlar, cep telefonları, video oyunları ve sosyal medya dahil olmak üzere dijital cihazların kullanımıyla ilgili her türlü bağımlılık oluşturan davranış ifade etmektedir. Dijital bağımlılığın sadece internet kullanımını içermediğini belirtmekte aynı zamanda çevrimdışı dijital cihazların kullanıldığı oyun bağımlılığı etkinlikleri de içerdiği vurgulanmaktadır. (Takeuchi vd., 2014; Almourad vd., 2020).

Dijital cihazların, aşırı kullanımı veya bağımlılığı küresel bir sorun haline gelerek, çocuk ve ergenlerin yaşamında önemli bir yer tutmaktadır. Ekranlı cihazların artan erişilebilirliği nedeniyle COVID-19'un etkisinden önce küçük çocukların internet özellikli dokunmatik ekran kullanım süresi artmışken, COVID-19 salgını sırasında ise açık hava etkinliklerinin azalmasıyla birlikte çevrimiçi oyunlar

ve sosyal medya, çocuklar ve ergenler için can sıkıntısını hafifletmek için tercih edilen yöntemler haline gelmiştir (Lowrie ve Larkin, 2020; Zhao vd., 2022). COVID-19'un yayılmasını engellemek için kendi kendini karantinaya alma gibi önlemler uygulandıkça, insanlar evde daha çok zaman geçirdi ve bu da istemeden elektronik cihazlara daha fazla etkiye açık kalınmasına yol açmıştır. Pandemi sonrası dönem ilerledikçe, çocukların sadece televizyon ve DVD gibi geleneksel ortamları değil aynı zamanda cep telefonlarını, bilgisayarları, tabletleri ve çeşitli etkileşimli araçları da içeren elektronik medya kullanımı kayda değer bir artış göstermektedir (Ferjanvo, 2021). Anitha vd. (2021) COVID-19 salgını sırasında Hindistan'da yapmış olduğu çalışmada anaokullarının da dahil olduğu bütün okullar evde çevrimiçi eğitim ve öğretime geçerek, dünya çapında yüz milyonlarca çocuğun "çevrimiçi öğrenenlere" dönüştüğünü, bu nedenle dijital bağımlılık görülme oranında artış olduğunu ifade etmektedir.

Genç beyinler çok savunmasız olduğundan, küçük çocuklar cep telefonu, video oyunları ve sosyal medya oynamaya bağımlı hale gelme eğilimindedir ve bu da dijital bağımlılık olgusuna neden olmaktadır (Ding ve Li, 2023). 2-5 yaş arası çocuklarda günde 1 saatten fazla ekran kullanımını aşırı ekran kullanımı olarak sınıflandırılmaktadır (Cheng ve Cao, 2023). Park ve Park, (2021) çocuklar tarafından akıllı cihazların haddinden fazla kullanımının, onların fiziksel ve psikolojik sağlıkları üzerinde ağır etkiler yaratabildiğini ifade etmektedir. Okul öncesi çağındaki çocukların günde bir saatten fazla medya kullanımı, zayıf bilişsel, dil ve sosyal-duygusal becerilerle ilişkilidir (Bozzola vd., 2018). Lin vd. (2020) Çocukların sosyal kapasiteleri ve duygusal zekâları, yaşlılarıyla etkileşim fırsatları ve fiziksel aktiviteleri, akıllı cihazlara bağımlı hale geldikçe azalmaktadır.

Dünya Sağlık Örgütü (WHO), küçük çocuklara günde 1 saatten daha az ekran süresi tanınmasını önermektedir, çünkü bu süre aşıldığında sağlıkları ve davranışları sorunlu hale gelebilmektedir (WHO, 2019). Amerikan Pediatri Akademisi (APA), 18 ila 24 ay arasındaki çocukların görüntülü sohbet dışında ekran kullanmamalarını önerirken ve 2 ila 5 yaş arasındaki çocukların günde bir saat veya daha az ekran başında kalması gerektiğini belirtmektedir (Guram ve Heinz, 2018). Domoff vd. (2020) sorunlu medya kullanımını çocuğun işleyişine müdahale eden ve sosyal,

davranışsal ve/veya akademik gelişimde işlevsizliğe yol açan aşırı medya kullanımı olarak tanımlamaktadırlar. Li vd. (2023) çocukların günümüzde dijital medyada daha çok zaman geçirdiğini ve onlara daha çok bağımlı hale geldiğini belirtmektedir. Bu durumun çocukların fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişimleri üzerinde olumsuz etkiler yarattığı ve çocuklarda problemleri medya kullanımını yansıttığı vurgulanmaktadır (Warren ve Aloia, 2019; Rocha ve Nunes, 2020).

Akıllı telefonların fonksiyonlarının giderek yaygınlaşmasıyla birlikte insanların günlük yaşamda ve iş hayatında kullanımın da genel olarak bir artış eğilimi göstermektedir (Xiao ve Zheng, 2022). Bianchi ve Phillips (2005)'e göre dijital araçlar içerisinde cep telefonu bağımlılığı, yeni ve giderek daha belirgin bir toplumsal sorun haline gelmesi nedeniyle endişe verici hal almaktadır. Dijital teknolojinin kolaylık sağlamasıyla birlikte insanlar akıllı cihazları daha sık kullanmaya başlamış ve bu da cep telefonu bağımlılığının akıllı telefon bağımlılığına dönüşmesine neden olmuştur (Sharma vd., 2021). Akıllı telefon bağımlılığı, akıllı telefonların aşırı kullanımıyla nitelenen bir davranış olarak tanımlanmaktadır (Aljomaa vd., 2016). Bu davranışın etkileşim sırasında başkalarını görmezden gelerek telefonla meşgul olunması phubbing olarak adlandırılmaktadır (Angeluci 2016).

Ebeveyn bağlamında phubbing davranışları ortaya çıktığında çocuk iletişimi, esas olarak ebeveynlerin çocuklarını ihmal etme davranışlarına göndermede bulunarak ebeveyn phubbing'i olarak tanımlanmaktadır (Jiang vd., 2021). Ebeveyn phubbingi, ebeveynlerin dikkatlerini elektronik cihazlara aşırı derecede yöneltmesi ve çocuklarıyla yüz yüze etkileşimi ihmal etmesi anlamına gelmektedir (Wang vd., 2022; McDaniel vd., 2019; Xie vd., 2019). Chotpitayasunondh ve Douglas (2016) ebeveyn phubbingi, ebeveynlerin çocuklarıyla etkileşime geçmek yerine onların yanında cep telefonu kullanması olarak tanımlamaktadır.

(COVID-19) salgınının ardından, ebeveynlerin phubbing davranışı endişe verici derecede yaygın hale gelmiş ve bunun çocukların psikolojik ve duygusal refahı üzerindeki zararlı etkisi konusunda derin endişelere yol açmıştır. (Liu vd., 2024). Blackman (2015) yaptığı bir araştırmada, ebeveynlerin günde ortalama 0,5-7,5 saatini mobil cihaz kullanımına ayırdıklarını ve 5 saate kadar zamanlarını

çocuklarının yanında bu davranışla geçirdiklerini ifade etmektedir. Ebeveyn phubbing'inin çocuklar arasında artan elektronik medya kullanımı seviyeleriyle bağlantılı olduğunu göstermiştir; örneğin Wang ve ark. ebeveyn phubbing'inin küçük çocuklarda elektronik medya katılımının artmasına sebep olduğunu belirtmektedir (Wang vd., 2022). Zhou ve ark. benzer şekilde, ebeveynlerin phubbing'i ile çocukların İnternet oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir pozitif korelasyon olduğunu ortaya çıkarmıştır (Zhao vd., 2022). Dahası, annelerin teknolojiyi, kritik ebeveyn-çocuk etkileşimleri sırasında dikkat dağıtıcı bir kaynak olarak gördüğünü gösteren çalışmalar da mevcuttur (McDaniel, 2019; Coyne, 2016).

Sonuç olarak akıllı telefon kullanımının bireyin günlük hayatında sıkıntılara sebep olacak şekilde olağandan fazla kullanımı olarak tanımlanan “akıllı telefon bağımlılığı”, “mobil telefon bağımlılığı”, “problemli akıllı telefon kullanımı” ya da “bağımlı akıllı telefon kullanımı” terimleri kaynaklarda sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır (Alkın, 2018 ve Kalen, 2018). Cep telefonunun problemli kullanılması, insanların sosyal etkileşimine zarar veren etkileri olan yeni bir kavramı ortaya çıkarmıştır. Türkçeye sosyotelizm olarak geçen phubbing kavramı, phone (telefon) ve snubbing (küçümseme, göz ardı etme) kelimelerinden türetilmiş ve araştırmacılar bunu insanlar için önemli bir sorun olduğunu belirtmişlerdir (Chotpitayasunondh ve Douglas, 2016).

2.1. Phubbing

Phubbing, etkileşim sırasında başkalarını görmezden gelerek telefonla meşgul olma davranışını ifade etmektedir (Angeluci, 2016; Rocha ve Nunes 2020). Başka bir deyişle, phubbing, iki veya daha fazla kişinin bulunduğu bir sosyal ortamda akıllı telefon kullanmayı ve orada bulunan kişi veya kişiler yerine akıllı telefonla etkileşimde bulunmayı içermektedir (Chotpitayasunondh ve Mckenzie, 2016). Phubbing, bir tür sosyal dışlanma ve kişilerarası ihmaldir. Ebeveyn phubbing'i, ebeveynlerin akıllı telefonlara dikkat ederken çocuklarını görmezden geldiği bir olgudur (Wang vd., 2020).

Ebeveynler çocuklarına karşı düşük duyarlılık gösterip daha düşük sözel iletişim kurmaktadır. Dwyer vd. (2018) göre, akıllı telefonlar kişiler arasındaki

göz temasını engelleyerek kişiler arası etkileşimlerin kalitesini düşürmekte ve bu nedenle insanlar yüz yüze iletişim kurmaktan kaçınmaktadırlar. McDaniel (2019) ebeveynlerin telefonla dikkatini dağıtması, kullanım nedenleri ve ebeveynlik ve çocuk sonuçları üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla, ortaya çıkan araştırmaları gözden geçirmiş; bu incelemeden, ebeveynlerin telefon ve cep telefonu ile dikkatlerinin dağıldığı net bir şekilde görülmektedir. Ebeveynlerin çocuklarının ilgi isteğine yanıt verme ihtimali; telefon kullanırken, kullanmadıkları zamana göre beş kat daha düşük olurken, çocuklarının sorularına karşı daha az tepki vermektedirler (VandenAbee vd., 2020). Kişinin kendini tamamen telefonuna kaptırması, telefon kullanmadığı zamana kıyasla yanıt verme olasılığını önemli ölçüde azaltmaktadır (McDaniel 2019).

Phubbing davranışları genellikle olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkileriyle ilişkilidir (Hong vd., 2019). Amerikalı ebeveynlerin %70'i, küçük çocukları (0-5 yaş), ile restoranlarda tüm yemek boyunca zamanın %40 ila %100'ü arasında akıllı telefonlarını kullanmaktadır (Braune-Krickau vd., 2021; Elias vd., 2020). Çocuklar ebeveynlerin olumsuz davranışlarına tepki göstermekte ve farklı davranışlar yoluyla ebeveynlerinin dikkatini çekmeye çalışmaktadır. Aşırı phubbing yaşayan ebeveynler çocuklarından uzak durmakta, onlarla göz temasını kesmekte ve çocuklarının duygusal sıkıntılarını fark edemediklerinden güvenliklerini göz ardı etmektedirler (Braune-Krickau vd., 2021; Elias vd., 2020). Ebeveynlerin cep telefonuna odaklanması dikkatin dağılmasına neden olmakta, bu nedenle çocukların daha fazla tehlikeye maruz kalmasına, potansiyel olarak yaralanma riskinin artmasına neden olmaktadır (Cosottile 2021).

Cep telefonları, insanlar arasındaki iletişimin kalitesini düşürmekte ve empati düzeylerinin azalmasına neden olmaktadır (Przybylski ve Weinstein 2013; Roberts ve David, 2016). Akıllı telefonlarını kullandıklarında insanlar arasında kasıtlı ve kasıtsız olarak kopukluklar meydana gelmektedir (Barford Reports 2013; Kelly 2015; Mount, 2015). Phubbing'in etkileri, insanların etkileşimlerinin daha düşük kalitede olduğunu algılamalarına (Ranie ve Zickuhr, 2015), etkileşimlerinden daha az tatmin olmalarına, etkileşime daha az güvenmelerine neden olacak şekilde olumsuz ve kırılgan tepkiler yaratabilmektedir (VandenAbee vd., 2020). Bu durum, telefonun

problemleri kullanımıyla ilişkilendirilebilir; bu da kişilerin, yanında bulunan insanlarla etkileşimde bulunmak yerine telefonlarına yönelmesi anlamına gelmektedir (McDaniel ve Radesky, 2018).

Ebeveynlerin phubbing yapması ile çocukların internet oyun bağımlılığı arasında önemli bir pozitif korelasyon ortaya çıkarmaktadır (Zhao vd., 2022). Wang vd. (2023) ebeveynlerin phubbing yapmasının çocuklarda elektronik medya kullanımının artmasıyla ilişkili olup, küçük çocuklarda elektronik medya kullanımının artmasına katkıda bulunacağını ifade etmektedir. Gavcar vd. (2024) de ebeveyn phubbing'inin çocukların dijital oyun bağımlılığına olan eğilimini artırdığını ebeveyn phubbing seviyesi ile dijital oyun bağımlılığı eğilimleri arasındaki ilişkide aracı bir rol oynayabileceğini belirtmektedir.

2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı “Oyuncuların sağlıksız günlük yaşam davranışları da dahil olmak üzere olumsuz sonuçlar getiren bilgisayar oyunlarını düzensiz veya takıntılı bir şekilde kullanılması durumudur” (Jeong ve Kim, 2019). Lemmens vd. (2009) dijital oyun bağımlılığını, bireyin sosyal ve/veya duygusal sorunlara yol açmasına rağmen bilgisayar veya video oyunlarını aşırı ve zorlayıcı bir şekilde kullanması ve bu aşırı kullanımı kontrol edememesi durumu olarak tanımlamıştır.

Alan yazında dijital oyun bağımlılığının oluşturduğu bazı olumsuzluklarla ilgili çalışmalar mevcuttur. Anitha vd. (2021) çalışmasında ekran bağımlılığının yaygın bir durum olup (%28,1) çoğunluğunu erkek çocuklarda daha çok görüldüğünü ifade etmektedir. Artan ekran süresi ve medya bağımlılığı, iletişim, problem çözme ve kişisel-sosyal alanların yanı sıra davranış, hiperaktivite ve yaygın gelişimsel bozukluk (YGB) sorunlarıyla ilgili kaygılarla da anlamlı düzeyde ilişkili çıkmaktadır (Anitha vd., 2021). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital bağımlılık, fiziksel, sosyal ve davranışsal yönden olumsuzluklara neden olmaktadır (Fidan, 2022). Baysan (2022) ise çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri arttıkça sosyal oyun eğilimlerinin azaldığını belirtmektedir. Çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri yükseldikçe sosyal problem çözme becerilerinin düştüğü ve birbirleriyle negatif yönlü bir ilişkiye sahip olduğu da alan yazındaki bulgulardan biridir (Çaylı

2022). Erkeklerin sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutları, dijital oyun bağımlılık eğilimi geneli ile çatışma, düzeyleri kızlardan daha yüksek olduğu bulunmuştur. (Gölge 2022).

Alan yazında çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile sosyal becerileri arasında negatif yönde ilişkiler tespit eden ve çocukların dijital oyunlarla geçirdiği zaman arttıkça sosyal becerilerin azaldığı sonucuna ulaşan çalışmalar bulunmaktadır (Şenol vd., 2023; Dokumacı 2023). Bağatarhan (2023) ise dijital oyun bağımlılığının öz düzenleme becerilerini olumsuz etkilediğini, bunun da okul öncesi çocuklarda sosyal yeterliliğine negatif etki yaptığını belirtmektedir. Bağcı-Çetin (2023) okul öncesi dönemdeki çocukların olumlu sosyal davranışları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimleri arasında negatif bir ilişki olduğunu ifade etmektedir. Çocuklarda görülen depresyon ve sosyal geri çekilme semptomları ise akıllı cihaz bağımlılığı üzerinde bir artış etkisi yaratmaktadır (Cheng ve Cao, 2023). Ding vd. (2023) ise dijital bağımlılığın bilişsel sonuçlarına dikkat çekerek; bu durumun çocukların ve ergenlerin beyinlerinin yapısı ve işlevselliği üzerinde zararlı etkiler yarattığını ve prefrontal lobu daha fazla etkilediğini vurgulamaktadır.

Dijital oyun bağımlılığının ebeveynlerin bazı uygulamaları ve çevresel etkenler gibi değişkenlere göre incelenmesi sonucu yapılan çalışmalarda; Ebeveynlerin ekran bağımlılığı, ebeveyn kaygısı ve ebeveyn-çocuk ilişkisi aracılığıyla çocukların ekran bağımlılığını hem doğrudan hem de dolaylı olarak etkileyebilmektedir. Okul öncesi dönemdeki çocuklar arasında dijital bağımlılığın nedenleri ise, genellikle ebeveyn ilgisizliği, rehberlik eksikliği ve olumsuz ebeveyn rol modelleriyle ilişkilendirilmektedir (Li vd., 2022). Yiğit ve Uzun (2023) pandemi döneminde çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarında artış olduğu ve dijital oyunların çocuklar üzerinde olumsuz etkiler yarattığı tespit edilmiştir. Ayrıca, ebeveynlerin dijital oyunlar konusunda yeterince sorumluluk almadıkları ve bu konuda yeterli bilgiye sahip olmadıkları görülmektedir. Emiroğlu ve Ceylan (2023) anne-çocuk ilişkisinin, çocukların dijital oyun kullanımını ve annelerin dijital cihaz kullanımının çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimini yordadığı tespit edilmiştir. Dijital bağımlılığa neden olan çevresel etkenler ise; dijital araçların çekiciliği, dijital platformların ve sanal oyunların çeşitliliği vb. olarak belirlenmektedir (Fidan 2022).

Dijital oyun bağımlılığının demografik özellikler ve ebeveynlik stratejileri gibi bazı değişkenlere göre incelenmesi sonucu yapılan çalışmalarda; Aktif stratejileri uygulayan ebeveynlerin çocuklarında bağımlılık eğilimi görülmezken, serbest ve dijital yönlendirme stratejileri uygulayan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri yükseltmektedir (Park ve Park 2014; Budak 2020; Güzen 2021; Utuş 2022; Şenol vd. 2023; Gökçen 2023). Ebeveynlerin demokratik tutuma sahip olma seviyesi arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılığı eğiliminin azalmaktadır (Aküzüm vd., 2022) Bebeklik döneminde ise ebeveynlerin çocuklarını ebeveynliklerini kolaylaştırmak için teknolojiyi sıklıkla kullanmaları, çocuklarda bağımlılığı teşvik edebilmekte ve ileride aşırı teknoloji kullanımına neden olabilmektedir (Semiz 2024).

Ebeveynlerin cinsiyetine göre ise babaların annelere oranla çocuklarını daha fazla dijital yönlendirici ve serbest strateji tercih ettikleri görülmektedir (Güzen, 2021). Ancak annelerin babalara oranla, çocuklarını daha fazla dijital yönlendirdiği sonucuna ulaşan çalışmalar da mevcuttur (Budak 2020). Eğitim düzeyi yüksek ebeveynlerin eğitim düzeyi düşük ebeveynlere oranla aktif rehberlik yöntemlerini daha fazla uyguladıkları, aktif stratejileri uygulayan ebeveynlerin çocuklarında bağımlılık eğilimi görülmezken; serbest ve dijital yönlendirme stratejileri uygulayan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yükselttiği görülmektedir (Budak 2020; Utuş 2022; Dokumacı 2023).

Emiroğlu İlvan (2022) annesi üniversite mezunu olmayan çocukların bağımlılık eğilimi, annesi üniversite mezunu olan çocuklara göre daha yüksek çıktığını belirtmektedir. Eğitim düzeyi yüksek olan babalar ise çocuklarını daha fazla dijital yönlendirmektedir (Güzen 2021). JaliliParvar vd. (2022) ise bu duruma yönelik verilen aile eğitiminin dijital oyun bağımlılığını etkili bir şekilde azalttığını belirtmektedir. Ancak alan yazında ebeveynlerin eğitim durumlarının çocukların dijital oyun bağımlılıkları açısından bir fark yaratmadığı sonucuna ulaşan çalışmalar da bulunmaktadır (Demir, 2024; Kara, 2023).

Sosyo-ekonomik açıdan incelendiğinde ise gelir grubu yüksek ebeveynlerin çocuklarını dijital daha fazla yönlendirdiği bazı çalışmalarda göze çarpmaktadır (Güzen 2021; Park ve Park 2014). Ancak Dokumacı (2023) ise ailelerin aylık gelir

düzeyi arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin düştüğü sonucuna ulaşmıştır. Güzen (2021) annenin çalışma saatleri artıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğiliminde artış olduğunu belirtmektedir. Fakat Dokumacı (2023) ise çalışmayan annelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin çalışan annelerin çocuklarına göre daha fazla çıktığını ifade etmektedir. Annelerin çalışma durumuna göre anlamlı farklılık bulunmadığını belirten çalışmalar da mevcuttur (Emiroğlu İlvan 2022).

Akıllı telefon kullanımının olumsuz etkilerinden, Problemlili Akıllı telefon kullanımı (PSU), aşırı veya kontrol edilemeyen kullanım, meşguliyet, diğer aktivitelerin ihmal edilmesi ve olası zararlara dair kanıtlara rağmen sürekli kullanımı içermektedir (Panova T, Carbonell X. 2018; Fischer vd.; 2019). Cep telefonları çok çeşitli ilgi çekici özellikler sunduğu için bazı ergenler cep telefonlarını aşırı kullanırlar ve bu da sorunlu cep telefonu kullanımına (PMPU) yol açabilir (Chang vd., 2019). Cep telefonu bağımlılığı olarak da bilinen PMPU, bir bireyin cep telefonu erişimi kısıtlandığında hoş olmayan yoksunluk semptomlarına neden olabilir (Kwon, 2013). Selak vd. (2025) güncel araştırmalara göre, dijital teknolojilere erken maruz kalma, uykudan önce cihaz kullanımı ve tek başına cihaz kullanımı, çocuklarda sürekli olarak olumsuz sonuçlarla ilişkilendirilen problemlili kullanımı temsil etmektedir.

2.3. Problemlili Teknoloji Kullanımı

Teknoloji kullanımı, bilgisayarlar, dizüstü bilgisayarlar, tabletler, akıllı telefonlar veya oyun konsollarıyla ilgili ekran tabanlı aktiviteleri ifade etmektedir (Anderson ve Jiang, 2018). Grant ve Chamberlain problemlili teknoloji kullanımını şu şekilde tanımlamaktadır; problemlili oyun oynama, aşırı ve sorunlu teknoloji (akıllı telefon, internet, medya vb.) kullanımlarını kontrol etmede insanların yaşadıkları zorlukları ifade eden bir kavramdır (Grant ve Chamberlain, 2016). Amerikan Pediatri Akademisi'ne (APA) göre ise teknolojiyi sosyal ve fiziksel etkileri olabilecek şekillerde kullanmaktır (APA 2023).

Problemlili teknoloji kullanımının oluşturduğu bazı olumsuzlukları ortaya çıkaran çalışmalarda: McDaniel vd. (2018) anne ve babanın sorunlu dijital teknoloji

kullanımının anne-çocuk ve baba-çocuk etkileşimlerinde daha fazla teknoloferans (bir elektronik aletin kişilerin iletişimini kesintiye uğrattığı ya da zayıflattığı durum) oluşturduğunu belirtmektedir. Yalçın ve Erden (2018) problemli teknoloji kullanımı, çocuklarda konuşma bozuklukları, iletişim kopukluğu (bağımlılık), yalnızlaşma, cinsel içerikli sorular sorma, şiddet eğilimli davranışlar, küfürlü konuşma gibi olumsuz tutum ve davranışların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Nwankwo vd. (2019) çocukların ekran başında geçirdikleri süre ile yiyecek ve içecek tüketimleri arasında istatistiksel olarak anlamlı pozitif bir ilişkinin olduğu tespit edilmiştir. Kara ve Açikel, (2020) konuşma gecikmesi olan çocukların ailelerinde problemli akıllı telefon kullanımının daha sık olduğunu ifade etmiştir.

Akıllı telefonları eğlence veya eğlence amacıyla TV şovları veya videolar izlemek için kullanmak PSU (Problemli Akıllı telefon kullanımı) olasılığını önemli ölçüde artırırken, akıllı telefonları eğitim, oyun ve sosyal ağ için kullanmak aynı etkiyi yaratmamaktadır (Park ve Park, 2021). Wang vd. (2023) dijital teknolojinin erken yaşta ve aşırı ya da sorunlu kullanımı; (1) fiziksel sağlık, (2) psikososyal sağlık, (3) problemli davranışlar ve (4) bilişsel gelişim üzerinde olumsuz etkiler yaratmaktadır. Kliesener vd. (2022) 2 saatten fazla günlük akıllı telefon kullanım süresi ve sosyal ağ oluşturma, oyun oynama veya video klip izleme amacıyla yoğun akıllı telefon kullanımı, daha fazla Problemli Akıllı telefon kullanımı semptomlarıyla anlamlı şekilde ilişkili olduğunu ifade etmektedir. Biadini (2023) çocuklardaki problemli medya kullanım durumu arttıkça sosyal becerilerinin (kızgınlık davranışlarını kontrol etme, kendini kontrol etme becerileri, değişikliklere uyum sağlama becerilerinin) azaldığını belirtmektedir.

Ebeveyn tutumları ve problemli teknoloji kullanımı ile ilgili çalışmalarda: Nwankwo vd. (2019)'ın yaptığı araştırma ebeveynlerin hafta sonları ve tatillerde çocuklarının ekran başında geçirdikleri süre konusunda endişe duyduklarını ve çocuklarının ekran etkinliklerinde geçirdikleri saat sayısı ile endişe düzeyleri arasında anlamlı bir ilişkinin olduğunu göstermektedir. Başka bir araştırma ebeveynlerin phubbing'inin sadece çocukların Problemli cep telefonu kullanımı (PMPU) ile doğrudan ilişkili olmadığını, aynı zamanda ebeveyn-çocuk ilişkisinin ve cinsiyetten sonra çocukların öz saygısının aracılık rolleri aracılığıyla Problemli

ceptelevonu kullanımı ile dolaylı olarak ilişkili olduğunu ortaya çıkarmaktadır (Hong vd., 2019). Ayrıca Cengiz vd., (2020) tarafından yapılan araştırmada baskıcı tutum ve gevşek tutum sergileyen ebeveynlerin çocukların televizyon, tablet ve akıllı telefon kullanımının yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Demokratik anne baba tutumuna sahip ebeveynlerin, çocuk gelişimi ve eğitime yönelik bilgi sahibi oldukları ve çocuklarıyla kaliteli zaman geçirdikleri gözlemlenmiştir (Cengiz vd., 2020).

Yang (2021) ebeveyn-çocuk ilişkileri ile çocukların Problemlili cep telefonu kullanımı arasında karşılıklı negatif bir ilişki olduğunu belirtmektedir. Yang vd. (2022) yapılan araştırmalar, anne tutumları ile medya arabuluculuğu, ebeveyn-çocuk çatışmalarını çözme taktikleri ve çocuğun problemlili akıllı telefon kullanımı arasında pozitif bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Tutarsız arabuluculuk ve çocuklarının sorunlu akıllı telefon kullanımı, annelerin olumsuz ebeveyn-çocuk çözümleme taktiklerine (psikolojik saldırganlık ve fiziksel saldırı) bağlanmaktadır (Yi vd. 2021). Zhu vd. (2022) ise ebeveyn-çocuk ilişkileri ile problemlili internet kullanımı arasında negatif bir ilişkiye işaret etmektedir. Papadakis vd. (2022) ebeveynlerin çocuklarının evde öğrenmesini mobil cihazlar aracılığıyla desteklemeye çalıştıklarını ve ebeveynlerin, uygulamanın gelişimsel uygunluğu konusunda bilgi sahibi olmadıklarını gözlemlemiştir. Liu vd. (2023) aktif ebeveyn arabuluculuğu ile problemlili İnternet kullanımı (PIU) arasında anlamlı bir negatif ilişki olduğunu belirtmektedir. Li vd. (2023)'e göre ise annelerin COVID-19 sıkıntısı, çocukların sorunlu medya kullanımıyla anlamlı ve pozitif yönde ilişkili ve bu ilişkiye sırasıyla ebeveynlik stresi ve ebeveynlerin ebeveynlikte medyayı olumsuz araçsal kullanımına aracılık etmektedir.

Eğitim durumu, çevre, cinsiyet, yaş vb. problemlili teknoloji kullanımı ile ilgili çalışmalarda: Konca'ya göre (2019) çocukların dijital etkinlikler sırasında çevreleriyle yoğun bir şekilde etkileşime girebilmektedir. Bu nedenle çocuklar dijital etkinliklerle uğraşırken izole (yalıtılmış) olmadıklarından, dijital etkinliklerinin sosyal yönünü zenginleştirmede yetişkinlerin rol oynadığı, etkileşimlerin çatışmalara dönüşebileceği gözlemlenmiştir. Söğüt (2020) ise dijital oyunlara başlama yaşının 4 yaşa kadar inmiş olduğunu, çocukların dijital oyunlarla tanışmasında arkadaş

çevresinin etkili olduğunu belirtmektedir. Konok vd. (2020) eğitim düzeyi daha düşük ebeveynlerin cep telefonlarına daha fazla bağıllık sergiledikleri ve erken cihaz kullanımına karşı daha olumlu tutumlara sahip olduklarını ifade etmektedir. Biadini (2023) çocukların okul öncesi eğitime devam etmelerinin problemleri medya kullanımlarında düşüşe sebep olduğu görülmektedir.

Kliesener vd. (2022) daha ileri yaşta olan, kadın cinsiyetine sahip ve daha fazla problemleri akıllı telefon kullanımı bildiren çocukların; sosyo-ekonomik durumları ve günlük akıllı telefon kullanım sürelerinden bağımsız olarak, daha düşük yaşam kalitesi, daha fazla davranışsal zorluk ve daha düşük okul performansı gösterdiklerini tespit etmiştir. Rega vd. (2023) günde 2 saatten fazla medya kullanımı, erkek cinsiyete sahip olmak ve ileri yaş, çocuklarda Sorunlu Medya Kullanımı (PMU) gelişme riskini artıran faktörler arasında yer almaktadır. Park ve Park (2021) diğer yaş gruplarıyla karşılaştırıldığında, küçük çocuklardaki problemleri akıllı telefon kullanımının bakıcılarıyla daha güçlü bir ilişki içinde olabileceği ifade edilmektedir. Yalçın vd. (2022) video oyunu oynama yaygınlığının 3 ve daha fazla çocuklu ailelerde ve erkek cinsiyet de yüksek çıkmaktadır. Ebeveyn eğitiminin düşük olması, evde oyun konsolu, bilgisayar ve tablet bulunması olumsuz etkilemektedir. Günde 2 saatten fazla ekran başında kalma, çocuğun oyun oynamaması gibi durumlarda daha yüksek olduğu görülmektedir.

BÖLÜM 3

YÖNTEM

Ebeveynlerin phubbing davranışları ile okul öncesi çocukların problemli teknoloji kullanımları ve dijital oyun bağımlık eğilimleri arasındaki ilişkisini incelemek amacıyla yapılan çalışmanın bu bölümünde araştırmanın modeli, araştırmanın evren ve örnekleme, verileri toplama araçları, ölçeklerin geçerlik ve güvenirliği, verilerin nasıl toplanacağı ve verilerin analiz yöntemi sunulmuştur.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma 36-72 aylık çocukların ebeveynlerin Phubbing davranışları ile okul öncesi çocukların problemli teknoloji kullanımları ve dijital oyun bağımlık eğilimleri arasındaki ilişkinin incelendiği betimsel bir çalışmadır. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli tercih edilmiştir. İlişkisel model iki ya da daha fazla değişken arasında bir bağ olup olmadığının, var ise ilişkinin derecesini belirlemek amacıyla uygulanan araştırmalarda kullanılmaktadır (Büyüköztürk vd., 2019).

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 36-72 aylık okul öncesi çocuklar ve ebeveynler oluşturmaktadır. Örneklemine ise 2024-2025 eğitim öğretim yılında Erzurum ili merkez Palandöken, Aziziye ve Yakutiye ilçelerinde bulunan MEB'e bağlı resmi bağımsız anaokulu ve anasınıflarına devam etmekte olan 36-72 aylık çocuklar ve ebeveynleri oluşturmaktadır. Amaçlı örnekleme metodlarından ölçüt ve uygun örnekleme kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme yönteminde belirli özelliklere sahip durum veya olaylar arasından seçim yapılmaktadır. Belirlenmiş ölçütler çerçevesinde nesne, olay veya kişiler araştırmaya dahil edilmektedir (Büyüköztürk vd., 2019). Örneklemenin belirlenmesinde sağlanacak ölçütler; 36-72 ay aralığında bulunan, okul öncesi eğitime devam eden, herhangi bir özel gereksinime ihtiyacı olmayıp normal gelişimi devam eden anne ve babası ile yaşayan çocuklar olarak belirlenmiştir. Uygun örnekleme yönteminde ise araştırmaya uygun, ulaşılması kolay ve gönüllülerden seçilmektedir. Bu çalışma için 35 farklı okul öncesi eğitim

kurumundan veri toplanmıştır. Örneklemde yer alan çocukların özellikleri ve ebeveynlere yönelik özellikler tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4. Örneklem Grubu Dağılımı

		n	%	
Anketi Dolduran	<i>Anne</i>	404	81.5	
	<i>Baba</i>	92	18.5	
	<i>Toplam</i>	496	100,0	
Çocuk Cinsiyet	<i>Kız</i>	249	50.2	
	<i>Erkek</i>	247	49.8	
	<i>Toplam</i>	496	100	
Önceden Eğitim Alma	<i>Evet</i>	201	40.5	
	<i>Hayır</i>	295	59.5	
	<i>Toplam</i>	496	100	
Anne Eğitim Durumu	<i>İlkokul</i>	51	10.3	
	<i>Ortaokul</i>	52	10.5	
	<i>Lise</i>	189	38.1	
	<i>Ön Lisans / Lisans</i>	204	41.1	
	<i>Toplam</i>	496	100	
Baba Eğitim Durumu	<i>İlkokul</i>	17	3.4	
	<i>Ortaokul</i>	36	7.3	
	<i>Lise</i>	169	34.1	
	<i>Ön Lisans / Lisans</i>	274	55.2	
	<i>Toplam</i>	496	100	
Anne Çalışma Durumu	<i>Çalışıyor</i>	179	36.1	
	<i>Çalışmıyor</i>	317	63.9	
	<i>Toplam</i>	496	100	
Baba Çalışma Durumu	<i>Çalışıyor</i>	471	95.0	
	<i>Çalışmıyor</i>	25	5.0	
	<i>Toplam</i>	496	100	
Aylık Gelir	<i>Düşük</i>	69	13.9	
	<i>Orta</i>	245	49.4	
	<i>İyi</i>	166	33.5	
	<i>Çok İyi</i>	16	3.2	
	<i>Toplam</i>	496	100	
		n	$\bar{x}$	Ss.
Çocuk Yaşı (Aylık)		496	58.86	6.70
Kardeş Sayısı		496	1.52	1.14

Çalışmaya katılan bireylerin büyük bir çoğunluğu anne olup, %81,5'lik bir oranla temsil edilmektedir. Baba ise %18,5 oranında ankete katılmıştır. Çocukların cinsiyetine bakıldığında ise, kız çocukları %50,2, erkek çocukları ise %49,8 oranında dağılmaktadır. Çocukların eğitim durumu sorulduğunda, katılımcıların %40,5'i daha önce eğitim almış, %59,5'i ise almamıştır. Anne ve babaların eğitim durumu incelendiğinde, annelerin eğitim seviyelerinin %41,1'i ön lisans/lisans, %38,1'i lise, %10,5'i ortaokul ve %10,3'ü ise ilkokul düzeyindedir. Babaların eğitim durumu ise daha yüksek olup, %55,2'si ön lisans/lisans, %34,1'i lise, %7,3'ü ortaokul ve %3,4'ü ilkokul mezunudur. Anne çalışma durumu açısından değerlendirildiğinde, %36,1'i çalışırken, %63,9'u çalışmamaktadır. Babaların çalışma durumu ise oldukça yüksek olup, %95'i çalışmaktadır, sadece %5'i çalışmamaktadır (Tablo 4).

Aylık gelir düzeyine bakıldığında, katılımcıların %49,4'ü orta gelir, %33,5'i iyi gelir, %13,9'u düşük gelir ve %3,2'si ise çok iyi gelir seviyesinde yer almaktadır. Çocukların yaş ortalaması 58,86 ay olup, standart sapması 6.70'tir. Çocukların kardeş sayısı ise ortalama 1.52 olup, standart sapması 1.14'tür. Bu dağılım, çocukların yaş ve kardeş sayısına dair genel bir anlayış sunmaktadır (Tablo 4).

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veriler, “Demografik Bilgi Formu” (Ek 1), “Genel Phubbing Ölçeği (GPÖ)” (Ek 2), Çocuklar İçin “Problemlili Teknoloji Kullanımı Ölçeği” (Ek 3) ve “Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)” (Ek 4) kullanılarak toplanmıştır.

3.3.1. Demografik Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan Demografik Bilgi Formunda çalışma grubunu oluşturan 36-72 aylık çocuklar ve ebeveynlerin sosyo-demografik özellikleriyle ilgili soruları içermektedir.

3.3.2. Genel Phubbing Ölçeği (GPÖ)

Genel Phubbing Ölçeği (GSP) ilk olarak Chotpitayasunondh ve Douglas (2018) tarafından geliştirilen, Türkçe uyarlaması Ergün, Göksu ve Sakız (2019) tarafından oluşturulan ölçek, 4 alt boyut olmak üzere toplam 15 madde içermektedir.

Ölçeğin alt boyutlarının adları Nomofobi, Kişilerarası Çatışma, Kendini İzolasyon ve Problemi kabullenmedir. Ölçek 7 maddeli Likert modeli olarak tasarlanmıştır. Ölçme aracının güvenirlik analizinde ise alt boyutlar ve toplam puan için, Cronbach alfa iç tutarlılık ölçeğin geneli için 0,91, Nomofobi alt ölçeği için 0,82, Kişilerarası Çatışma alt ölçeği için 0,84, Kendini İzolasyon alt ölçeği için 0,86 ve Problemi Kabullenme alt ölçeği için 0,74 olarak bulunmuş. Ölçekte ters madde bulunmamaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan “15” en yüksek puan “105”dür.

3.3.3. Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı Ölçeği

Konca, Baltacı ve Akbulut, (2022) tarafından geliştirilen bu ölçme aracı, erken çocukluk dönemindeki çocukların problemlili teknoloji kullanım seviyelerini belirlemeye yöneliktir. Ölçme aracında veriler, küçük çocukların ebeveynlerinden elde edilmektedir. Ölçme aracı 5’li likert tipinde hazırlanmış 4 alt boyutlu olup toplam 26 maddeden oluşmaktadır. Ölçekten alınan puanların yükselmesi ilgili çocuğun problemlili teknoloji kullanımı düzeyinin yükseldiğini göstermekte ve teknoloji bağımlılığı yönünden riskli bir grupta yer aldığını ifade etmektedir. Geçerlik çalışması kapsamında alt %27’lik grup ile üst %27’lik grubun problemlili teknoloji kullanımı seviyeleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür.

Ölçme aracının güvenirlik analizinde ise alt boyutlar ve toplam puan için Cronbach Alfa ve McDonald’s Omega değerlerinin yeterli oranda olduğu bulunmuştur. PTUS-YC’nin tüm boyutlarında bileşik güvenirlik (CR) değerleri, ortalama varyans çıkarma (AVE) değerlerinden yüksek bulunmuştur ancak AVE değerleri, gelişim boyutu üzerindeki etki dışında. 50’den daha anlamlı değildir. Aracın yakınsak geçerliliğe sahip olduğundan emin olmak için AVE değerinin 0,50’den büyük, CR değerinin 0,60’tan büyük olması ve “CR>AVE> 0,50” koşulunun sağlanması beklenmektedir (Hair vd., 2006). CR ve AVE değerleri PTUS-YC boyutları açısından incelendiğinde, CR değerlerinin kabul edilebilir aralıkta olduğu, gelişim boyutu üzerindeki etki dışında AVE değerlerinin kabul edilebilir aralıkta olmadığı görülmektedir. Ancak Fornell ve Larcker (1981) ile Lam (2012)’in CR değerinin 60’tan büyük olması durumunda yakınsak geçerliliğin sağlandığı yönündeki görüşleri doğrultusunda bu çalışmada PTUS-YC’nin yakınsak geçerliliğe sahip olduğu görülmüştür. PTUS-YC’nin güvenirlik analizi için Cronbach Alpha ve

McDonald's Omega analizlerinden elde edilen tüm güvenilirlik katsayılarının toplam ölçek ve alt boyutlar için makul düzeyde olduğu görülmüştür. Geniş ölçek ve alt boyutlarının güvenilirlik ölçütlerini karşıladığı ileri sürülebilir. Ölçme araçlarının güvenilirlik katsayıları .70 ve üzeri olduğunda güvenilir kabul edildiğinden PTUS-YC'nin iç tutarlılık ve yarıya bölme güvenilirlik katsayılarının yeterli olduğu ileri sürülebilir (Can, 2019). Ölçekte ters madde bulunmamaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan “26” en yüksek puan “135”dür.

3.3.4. Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)

Budak (2020) tarafından geliştirilen Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği (DOBE), okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerini belirlemek için geliştirilmiştir.

Ölçeğin alt boyutlarının ayrı ayrı güvenilirlik katsayıları Cronbach's Alpha değeri ile yapılmış. Sürekli Oynama= .82, Hayattan kopma= .88, Çatışma= .90 ve Hayata Yansıtma= .70 ve ölçeğin toplam güvenilirlik katsayısı .93 olarak bulunmuş. 5'lilikert tipi olarak hazırlanan ölçek 20 madden oluşmaktadır. Alınan toplam puan yükseldikçe, çocukların dijital oyunlara yönelik bağımlılık eğilimleri de yükselmektedir. Ölçekte ters madde bulunmamaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan “20” en yüksek puan “100”dür.

3.4. Ölçek Geçerlik ve Güvenirlik

Bu çalışmada kullanılan ölçeklerin tek faktörlü yapılarının geçerlikleri, AMOS 24 programında doğrulayıcı faktör analizi (DFA) ile değerlendirilmiştir. Analiz sonuçları, ölçeklerin hem tek faktörlü hem de çok faktörlü modellerinin veri ile uyum gösterdiğini ve kabul edilebilir uyum indekslerini sağladığını ortaya koymaktadır. Bu bulgulara ilişkin ayrıntılı değerler Tablo 5'te sunulmuştur. Çalışmada kullanılan ölçekler şunlardır: Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı (ÇİPTK), Genel Phubbing (GP), Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi (DOBE).

Tablo 5. Ölçek Uyum İyiliği İndeksleri ve Eşik Değerleri

İndeks	İyi Uyum	Kabul Edilebilir	ÇİPTK	GP	DOBE
X^2/df	<3	<5	3.44	3.94	4.06
GFI	≥.95	≥.85	.85	.92	.87
CFI	≥.95	≥.90	.92	.97	.95
RMSEA	≤.05	≤.08	.07	.07	.08
SRMR	≤.05	≤.08	.05	.03	.03

X^2/df : X^2 ; GFI, CFI, RMSEA, SRMR (Marcholudis & Schumacher, 2007; Byrne, 2016; Gürbüz, 2021).

Tablo 5 incelendiğinde ölçeklere ilişkin uyum değerlerinin kabul edilebilir olduğu görülmektedir. Çalışmada yer alan ölçeklerin güvenilirlik düzeylerini belirlemek amacıyla, iç tutarlılık katsayıları (Cronbach Alfa) hesaplanmış ve analiz edilmiştir. Her bir ölçeğe ait Cronbach Alfa değerleri detaylı şekilde incelenmiş olup, bu sonuçlar tablo halinde gösterilmiştir.

Tablo 6. Ölçeklerin Güvenilirlik Düzeyleri

	Cronbach's Alpha	Madde Sayısı
Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı	.95	26
<i>Kullanım Sürekliliği</i>	.90	8
<i>Kontrol Karşı Direnç</i>	.88	6
<i>Gelişime Etki</i>	.91	5
<i>Yoksunluk-Kaçış</i>	.85	7
Genel Phubbing	.95	15
<i>Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu</i>	.81	4
<i>Kişiler Arası Çatışma</i>	.91	4
<i>Kendini İzolasyon</i>	.96	4
<i>Problemi Kabullenme</i>	.89	3
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	.97	20
<i>Hayattan Kopma</i>	.90	7
<i>Çatışma</i>	.96	5
<i>Sürekli Oynama</i>	.93	5
<i>Hayata Yansıtma</i>	.90	3

Tablo 6, ölçeklerin güvenilirlik düzeylerini ve her bir ölçeğin madde sayısını göstermektedir. George ve Mallery'nin (2003) kriterlerine göre, Cronbach's Alpha değeri 0.70'in üzerinde olan tüm ölçekler iç tutarlılık açısından güvenilir kabul

edilmektedir. Yukarıda tablo 6’da görüldüğü gibi tüm ölçeklerin iç tutarlılık açısından güvenilir olduğu ve araştırma bağlamında kullanılabilir nitelikte olduğu anlaşılmaktadır.

3.5. Verilerin Toplanması

Araştırmada kullanılacak olan veri toplama araçlarını geliştiren araştırmacılardan, verileri toplamadan önce ölçeklerini kullanabilmek için gerekli izinler alınmıştır (Ek 5). Araştırmanın etik ilkelere uygun bir şekilde gerçekleştirileceğine dair Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Etik Komisyonundan, etik izni (Ek 6) ve Lisans Üstü Eğitim Enstitüsünden tez öneri onayı (Ek 7) alınarak, Millî Eğitim Bakanlığından veri toplama izni (Ek 8) alınmıştır. “*Demografik Bilgi Formu*”, “*Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)*” “*Genel Phubbing Ölçeği (GPÖ)* ve *Çocuklar İçin “Problemlili Teknoloji Kullanımı Ölçeği”* ne ait maddeler Google Formlar aracılığıyla toplanmıştır. Gönüllülük esasına göre yapılacağı, araştırmanın hedefi ve alınan cevapların yalnızca bu çalışma için kullanılacağına yönelik ayrıntılı açıklama yapılmıştır. Örneklem grubu olarak seçilen okullara gidilerek, okul idarecilerinden gerekli onaylar alındıktan sonra, okul öncesi sınıfların öğretmenleriyle görüşülerek, öğretmenler bilgilendirildikten sonra, çevrimiçi hazırlanan formlar e-posta, telefon vb. yollarla öğretmenlere iletilmiştir. Form öğretmenler tarafından dijital ortamda ebeveynlere gönderilerek, gönüllülük esasına göre doldurmaları istenmiştir. Çevrimiçi olarak toplamda 502 form için geri dönüş alınarak çalışmaya devam edilmiştir.

3.6. Verilerin Analizi

Verilerin analizi SPSS (Statistical Package for Social Sciences) 27.0 ve AMOS 24.0 istatistik programında yapılmıştır. Çalışmanın hedeflerini incelemeye yönelik veri setinin analizinin hazır hale gelmesine yönelik öncelikle kayıp ve hatalı verilerin tespit edilmesiyle 496 katılımcıdan elde edilen veriler üzerinde gerçekleştirilmiştir. Tanımlayıcı veri analizinde, frekans, yüzde, ortalama ve standart sapma analizlerinden ve ölçeklerin güvenirlik analizi için Cronbach Alpha’dan ve geçerlik için Doğrulayıcı Faktör Analizinden (DFA) yararlanılmıştır. Parametrik

testlerin kullanımı ile bağlantılı fark istatistikleri öncesinde basıklık ve çarpıklık değerleri dikkate alınarak normal dağılım gösteren bağımlı değişkenlerin bağımsız değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmaması ile ilgili t-testi, tek değişkenli varyans analizinden (tek yönlü ANOVA), ANOVA testi sonrası gruplar arasındaki farkı belirlemeye yönelik Tukey testinden yararlanılmıştır. Araştırmada değişkenler arasındaki ilişki ise Pearson korelasyon ile test edilmiştir.



BÖLÜM 4

BULGULAR

Araştırmada, veri analizine başlamadan önce IBM SPSS 24 programı aracılığıyla aşırı değerler ve eksik veri analizi gerçekleştirilmiştir. Ardından, verilerin normal dağılıma uygunluğu ölçümlenmiş; araştırmada kullanılan bağımsız ve bağımlı arasındaki bağlantılar ise Pearson korelasyon analizi ile kontrol edilmiştir. Verilerin normal dağılıma uygun olup olmadığını belirlemek amacıyla, ölçek puanlarının Mahalanobis uzaklıkları, Z puanları ile çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiştir. Büyüköztürk (2020), Tabachnik ve Fidell (2015), George ve Mallery (2010) tarafından belirtilen sınırlar içinde (-1 ile +1; -1.5 ile +1.5; -2.0 ile +2.0) yer aldığı görülmektedir. Bu nedenle, veri setinin normal dağılım gösterdiği varsayılmaktadır. Tablo 7 incelendiğinde, tüm değerlerin bu sınırlar içerisinde olduğu ve verilerin parametrik testler için uygun olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 7. Değişkenler Arasındaki Korelasyonlar ve Tanımlayıcı Analizler

Değişkenler	ÇİPTK	GP	DOBE	$\bar{x}$	Ss.	Çarpıklık	Basıklık
ÇİPTK	1			85.00	27.93	-.062	-1.324
GP	.746**	1		45.08	22.86	.625	-.890
DOBE	.908**	.761**	1	56.38	56.38	.072	-1.491

(ÇİPTK: Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı, GP: Genel Phubbing, DOBE: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi)

Tablo 7, değişkenler arasındaki korelasyonları ve tanımlayıcı analizleri göstermektedir. ÇİPTK değişkeninin ortalama değeri 85.00, standart sapması 27.93, çarpıklık değeri-.062 ve basıklık değeri-1.324 olarak hesaplanmıştır. GP değişkeninin ortalama değeri 45.08, standart sapması 22.86, çarpıklık değeri. 625 ve basıklık değeri-.890 olarak bulunmuştur. DOBE değişkeninin ortalama değeri 56.38, standart sapması 56.38, çarpıklık değeri. 072 ve basıklık değeri-1.491 olarak hesaplanmıştır. Değişkenler arasındaki korelasyonlar incelendiğinde: ÇİPTK ile GP arasındaki korelasyon $r = .746$, $p < .01$ düzeyinde anlamlıdır. ÇİPTK ile DOBE arasındaki korelasyon $r = .908$, $p < .01$ düzeyinde anlamlıdır. GP ile DOBE arasındaki korelasyon $r = .761$, $p < .01$ düzeyinde anlamlıdır.

Çarpıklık ve basıklık değerlerinin kabul edilebilir limitler içinde olması, veri setinin normal dağılıma uygun olduğunu göstermektedir. Normal dağılım gösteren bu veri seti üzerinde parametrik testler uygulanmıştır. Süreksiz değişkenler için Bağımsız Örneklem T Testi ve Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) kullanılmış, sürekli değişkenler için ise Pearson Korelasyon Analizi sonuçları $p = .050$ anlamlılık düzeyinde değerlendirilmiştir.

4.1. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile İlişkisine Yönelik Bulgular

Bu bölümde Sosyo-Demografik Değişkenlerin Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile İlişkisine yönelik ortaya çıkan bulgular açıklanmaya çalışılmıştır.

4.1.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre

Tablo 8. Ebeveynlerin Genel Phubbingi ile Çocuk Cinsiyeti Arası Farklılıklar (T-Testi)

	Çocuk Cinsiyeti	n	$\bar{x}$	Ss.	T-Testi	
					t	p
Genel Phubbing	Kız	249	47,07	23,57	1.950	.052
	Erkek	247	43,08	21,99		
Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu	Kız	249	16,60	6,25	1.164	.245
	Erkek	247	15,94	6,43		
Kişiler Arası Çatışma	Kız	249	9,16	6,31	1.841	.066
	Erkek	247	8,17	5,65		
Kendi İzolasyon	Kız	249	11,24	7,58	2.027	.043
	Erkek	247	9,91	7,01		
Problemi Kabullenme	Kız	249	10,05	5,90	1.982	.048
	Erkek	247	9,04	5,40		

Tablo 8, Ebeveynlerin Genel Phubbing ve alt boyutlarına ilişkin durumlarının, sahip oldukları çocuk cinsiyetine göre farklılıklarını inceleyen Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçlarını göstermektedir.

Genel Phubbing değişkeninin ortalama değeri sırasıyla 47,07 ve 43,08 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.950$, $p = .052$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu ortalama değeri sırasıyla 16,60 ve 15,94 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.164$, $p = .245$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Kişiler Arası Çatışma değişkeninin ortalama değeri sırasıyla 9,16 ve 8,17 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.841$, $p = .066$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Kendini İzolasyon değişkeninin ortalama değeri sırasıyla 11,24 ve 9,91 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.027$, $p = .043$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Ebeveynin phubbing problemini kabullenme durumu ortalama değeri sırasıyla 10,05 ve 9,04 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.982$, $p = .048$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

T-test sonuçlarına göre, Kendini İzolasyon ve Problem değişkenlerinde kız ve erkek çocuk ebeveynleri arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur ($p < .05$). Genel Phubbing, Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu ve Kişiler Arası Çatışma değişkenlerinde ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

4.1.2. Çocukların Yaşına Göre

Tablo 9. Genel Phubbing ile Çocuk Yaşları Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)

		Genel Phubbing	Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu	Kişiler Arası Çatışma	Kendini İzolasyon	Problem
Çocuk	r	-,265**	-,181**	-,235**	-,276**	-,260**
Yaş	p	,000	,000	,000	,000	,000
(Aylık)	n	496	496	496	496	496

Tablo 9, Genel Phubbing ile çocuk yaşları arasındaki ilişkileri gösteren Pearson Korelasyon sonuçlarını içermektedir.

Ebeveynlerin Genel Phubbing'i ile çocuk yaşları arasında negatif bir ilişki bulunmuştur ($r = -.265$, $p = .000$). Bu sonuç, çocuk yaşları ilerledikçe, genel phubbing düzeyinin azaldığını göstermektedir.

Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu ile çocuk yaşları arasında da negatif bir ilişki mevcuttur ($r = -.181$, $p = .000$). Yaş arttıkça cep telefonu olmadan kalma korkusunun da azaldığı görülmektedir.

Kişiler Arası Çatışma ile çocuk yaşları arasında negatif bir ilişki bulunmuştur ($r = -.235$, $p = .000$). Bu ilişki, çocuk yaşı arttıkça kişiler arası çatışmaların da azaldığını göstermektedir.

Kendini İzolasyon ile çocuk yaşları arasında negatif bir ilişki vardır ($r = -.276$, $p = .000$). Yaş arttıkça, çocukların kendini izolasyon hissiyatlarının da azaldığı söylenebilir.

Problem ile çocuk yaşları arasında negatif bir ilişki mevcuttur ($r = -.260$, $p = .000$). Bu durumda, çocuk yaşı ilerledikçe, problemlı davranışların azaldığı gözlemlenmektedir.

Sonuç olarak, Genel Phubbing ve alt boyutları ile çocuk yaşları arasında tüm değişkenlerde negatif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur ($p < .001$). Bu ilişkiler, çocuk yaşı arttıkça phubbing ve ilgili davranışların azaldığını ortaya koymaktadır.

4.1.3. Çocukların Kardeş Sayısına Göre

Tablo 10. Genel Phubbing ile Kardeş Sayısı Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)

		Genel Phubbing	Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu	Kişiler Arası Çatışma	Kendini İzolasyon	Problem
Kardeş Sayısı	r	,034	-,012	,026	,048	,060
	p	,449	,798	,567	,284	,179
	n	496	496	496	496	496

Tablo 10, Ebeveynlerin Genel Phubbing ile çocuk sayısı arasındaki ilişkileri gösteren Pearson Korelasyon sonuçlarını içermektedir.

Genel Phubbing ile kardeş sayısı arasında zayıf ve anlamlı olmayan bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,034$, $p = 0,449$). Kardeş sayısının, ebeveynlerin genel phubbing davranışları üzerinde etkili olmadığı gözlemlenmiştir.

Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu ile kardeş sayısı arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır ($r = -0,012$, $p = 0,798$). Bu ilişki de cılız ve istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Kişiler Arası Çatışma ile kardeş sayısı arasında da anlamlı bir ilişki yoktur ($r = 0,026$, $p = 0,567$). Kardeş sayısının, kişiler arası çatışma üzerinde bir etkisi olmadığı söylenebilir.

Kendini İzolasyon ile kardeş sayısı arasındaki ilişki de anlamlı değildir ($r = 0,048$, $p = 0,284$). Yani, kardeş sayısı arttıkça kendini izolasyon davranışlarında herhangi bir anlamlı değişiklik görülmemektedir.

Problem ile kardeş sayısı arasındaki ilişki de zayıf ve anlamlı değildir ($r = 0,060$, $p = 0,179$). Kardeş sayısının, genel phubbing sorunları üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığı anlaşılmaktadır.

Sonuç olarak, Ebeveynlerin Genel Phubbing'i ve alt boyutları ile kardeş sayısı arasında anlamlı ilişkiler bulunmamaktadır. Bu, kardeş sayısının çocukların Problemlili Teknoloji kullanım davranışları ve phubbing ile ilişkili problemleri üzerinde önemli bir etkisi olmadığı anlamına gelmektedir.

4.1.4. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre

Tablo 11. Genel Phubbing ile Anne Eğitim Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)

	Eğitim Düzeyi	n	$\bar{x}$	Ss.	Anova / Tukey		
					F	p	Fark
Genel Phubbing	İlkokul ¹	51	37,78	17,84	9.282	.001	3>1 3>4
	Ortaokul ²	52	43,48	22,38			
	Lise ³	189	51,61	23,27			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	41,27	22,37			
Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu	İlkokul ¹	51	15,56	6,82	3.835	.001	3>4
	Ortaokul ²	52	15,57	6,21			
	Lise ³	189	17,49	6,39			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	15,50	6,07			
Kişiler Arası Çatışma	İlkokul ¹	51	7,29	4,81	2.651	.051	...
	Ortaokul ²	52	8,03	5,37			
	Lise ³	189	9,55	5,85			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	8,36	6,46			
Kendi İzolasyon	İlkokul ¹	51	7,74	5,45	12.932	.001	3>1 3>4
	Ortaokul ²	52	10,34	7,29			
	Lise ³	189	12,99	7,48			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	9,12	6,99			
Problemi Kabullenme	İlkokul ¹	51	7,17	4,37	15.545	.001	3>1 3>4
	Ortaokul ²	52	9,51	5,93			
	Lise ³	189	11,56	5,94			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	8,28	5,05			

Tablo 11, Genel Phubbing ve alt boyutlarının, anne eğitim düzeyine göre farklılıklarını inceleyen ANOVA testi ve TukeyHSD post-hoc test sonuçlarını içermektedir.

Genel Phubbing değişkeni için yapılan ANOVA testi sonucu, eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark bulunmuştur ($F = 9.282$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir ($3 > 1$, $3 > 4$).

Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu değişkeni için yapılan ANOVA testi de anlamlı bir fark ortaya koymaktadır ($F = 3.835$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir ($3 > 4$).

Kişiler Arası Çatışma değişkeni için yapılan ANOVA testi, eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark göstermemektedir ($F = 2.651$, $p = .051$). Bu değişken için istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Kendi İzolasyon değişkeni için yapılan ANOVA testi, eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark ortaya koymuştur ($F = 12.932$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir ($3 > 1$, $3 > 4$).

Problem değişkeni için yapılan ANOVA testi, eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 15.545$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği tespit edilmiştir ($3 > 1$, $3 > 4$).

Sonuç olarak, Lise eğitim düzeyine sahip anneler, genellikle İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek Genel Phubbing, Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu, Kendi İzolasyon ve Problem puanlarına sahipken, Kişiler Arası Çatışma değişkeni bakımından anlamlı bir fark bulunmamaktadır.

4.1.5. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre

Tablo 12. Genel Phubbing ile Anne Çalışma Durumları Arası Farklılıklar (T-Testi)

	Anne Çalışma	n	$\bar{x}$	Ss.	T-Testi	
					t	p
Genel Phubbing	Çalışıyor	179	50,00	24,52	3.504	.001
	Çalışmıyor	317	42,31	21,41		
Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu	Çalışıyor	179	17,60	6,20	3.556	.001
	Çalışmıyor	317	15,52	6,31		
Kişiler Arası Çatışma	Çalışıyor	179	9,97	6,78	3.435	.001
	Çalışmıyor	317	7,94	5,39		
Kendini İzolasyon	Çalışıyor	179	11,96	8,00	3.027	.003
	Çalışmıyor	317	9,81	6,81		
Problemi Kabullenme	Çalışıyor	179	10,46	5,78	2.678	.008
	Çalışmıyor	317	9,03	5,56		

Tablo 12, Genel Phubbing ve alt boyutlarına ilişkin, anne çalışma durumuna göre farklılıkları inceleyen Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçlarını göstermektedir.

Genel Phubbing deęiřkeninin, alıřan ve alıřmayan anneler arasındaki ortalama deęeri sırasıyla 50,00 ve 42,31 olarak hesaplanmıřtır ($t = 3.504$, $p = .001$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu deęiřkeninin, alıřan ve alıřmayan anneler arasındaki ortalama deęeri sırasıyla 17,60 ve 15,52 olarak hesaplanmıřtır ($t = 3.556$, $p = .001$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Kiřiler Arası atıřma deęiřkeninin, alıřan ve alıřmayan anneler arasındaki ortalama deęeri sırasıyla 9,97 ve 7,94 olarak hesaplanmıřtır ($t = 3.435$, $p = .001$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Kendini İzolasyon deęiřkeninin, alıřan ve alıřmayan anneler arasındaki ortalama deęeri sırasıyla 11,96 ve 9,81 olarak hesaplanmıřtır ($t = 3.027$, $p = .003$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Problem deęiřkeninin, alıřan ve alıřmayan anneler arasındaki ortalama deęeri sırasıyla 10,46 ve 9,81 olarak hesaplanmıřtır ($t = 2.678$, $p = .008$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

T-test sonuçlarına göre, Genel Phubbing, Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu, Kiřiler Arası atıřma, Kendini İzolasyon ve Problem deęiřkenlerinde, alıřan ve alıřmayan anneler arasında anlamlı farklılıklar bulunmuřtur ($p < .05$).

4.1.6. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre

Tablo 13. Genel Phubbing ile Maddi Gelir Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)

	Maddi Gelir	n	$\bar{x}$	Ss.	Anova / Tukey		
					F	p	Fark
Genel Phubbing	Düşük ¹	69	53,84	24,14	4.030	.008	1>2 1>3
	Orta ²	245	43,83	21,91			
	İyi ³	166	43,28	22,91			
	Çok İyi ⁴	16	45,18	24,67			
Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu	Düşük ¹	69	17,79	6,55	1.758	.154	...
	Orta ²	245	15,93	6,13			
	İyi ³	166	16,05	6,50			
	Çok İyi ⁴	16	17,25	6,60			
Kişiler Arası Çatışma	Düşük ¹	69	10,59	6,07	2.822	.038	1>2 1>3
	Orta ²	245	8,31	5,68			
	İyi ³	166	8,37	6,22			
	Çok İyi ⁴	16	9,00	7,18			
Kendini İzolasyon	Düşük ¹	69	13,60	7,64	4.729	.003	1>2 1>3
	Orta ²	245	10,25	7,08			
	İyi ³	166	9,89	7,30			
	Çok İyi ⁴	16	9,81	7,52			
Problemi Kabullenme	Düşük ¹	69	11,84	5,80	4.579	.004	1>2 1>3
	Orta ²	245	9,33	5,68			
	İyi ³	166	8,96	5,45			
	Çok İyi ⁴	16	9,12	5,42			

Tablo 13, Genel Phubbing ve alt boyutlarının, maddi gelir düzeyine göre farklılıklarını inceleyen ANOVA testi ve TukeyHSD post-hoc test sonuçlarını içermektedir.

Genel Phubbing değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 4.030$, $p = .008$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireyler, Orta ve İyi gelir düzeyine sahip bireylere kıyasla daha yüksek genel phubbing puanlarına sahip olmuştur ($1 > 2$, $1 > 3$).

Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmamıştır ($F = 1.758$, $p = .154$). Bu değişken için gelir düzeyine göre anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Kişiler Arası Çatışma değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 2.822$, $p = .038$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireyler, Orta ve İyi gelir düzeyine sahip bireylerle karşılaştırıldığında daha yüksek kişiler arası çatışma puanları elde etmiştir ($1 > 2$, $1 > 3$).

Kendini İzolasyon değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 4.729$, $p = .003$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireyler, Orta ve İyi gelir düzeyine sahip bireylere kıyasla daha yüksek kendini izolasyon puanlarına sahiptir ($1 > 2$, $1 > 3$).

Problem değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 4.579$, $p = .004$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireyler, Orta ve İyi gelir düzeyine sahip bireylere kıyasla daha yüksek problem puanlarına sahip olmuştur ($1 > 2$, $1 > 3$).

Sonuç olarak, Düşük gelir düzeyine sahip bireyler diğer gelir düzeylerine sahip bireylere kıyasla daha yüksek Genel Phubbing, Kişiler Arası Çatışma, Kendini İzolasyon ve Problem puanlarına sahiptir. Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu değişkeninde ise gelir düzeyine göre anlamlı bir fark bulunmamıştır.

4.2. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile İlişkisine Yönelik Bulgular

Bu bölümde Dijital Oyun Bağımlılık Eğiliminin Demografik Değişkenlere göre ortaya çıkan bulguları açıklanmaya çalışılmıştır.

4.2.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre

Tablo 14. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Çocuk Cinsiyeti Arası Farklılıklar (T-Testi)

	Çocuk Cinsiyeti	n	$\bar{x}$	Ss.	T-Testi	
					t	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Kız	249	58,44	22,99	2.066	.039
	Erkek	247	54,31	21,59		
Hayattan Kopma	Kız	249	22,63	8,67	2.044	.041
	Erkek	247	21,06	8,38		
Çatışma	Kız	249	14,17	6,13	1.911	.057
	Erkek	247	13,12	6,02		
Sürekli Oynama	Kız	249	13,23	5,88	1.600	.110
	Erkek	247	12,41	5,52		
Hayata Yansıtma	Kız	249	8,40	3,65	2.234	.026
	Erkek	247	7,70	3,41		

Tablo 14, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutlarına ilişkin, çocuk cinsiyetine göre farklılıkları inceleyen Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçlarını göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi değişkeninin kız ve erkek çocuklar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 58,44 ve 54,31 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.066$, $p = .039$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Hayattan Kopma değişkeninin kız ve erkek çocuklar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 22,63 ve 21,06 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.044$, $p = .041$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Çatışma değişkeninin kız ve erkek çocuklar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 14,17 ve 13,12 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.911$, $p = .057$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Sürekli Oynama değişkeninin kız ve erkek çocuklar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 13,23 ve 12,41 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.600$, $p = .110$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Hayata Yansıtma değişkeninin kız ve erkek çocuklar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 8,40 ve 7,70 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.234$, $p = .026$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

T-test sonuçlarına göre, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Hayattan Kopma ve Hayata Yansıtma değişkenlerinde kız ve erkek çocuklar arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur ($p < .05$). Çatışma ve Sürekli Oynama değişkenlerinde ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

4.2.2. Çocukların Yaşına Göre

Tablo 15. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Çocuk Yaşları Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)

		Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Hayattan Kopma	Çatışma	Sürekli Oynama	Hayata Yansıtma
Çocuk	r	-,267**	-,277**	-,231**	-,229**	-,252**
Yaş	p	,000	,000	,000	,000	,000
(Aylık)	n	496	496	496	496	496

Tablo 15, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile çocuk yaşları arasındaki ilişkileri gösteren Pearson Korelasyon sonuçlarını içermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile çocuk yaşları arasında negatif bir ilişki bulunmuştur ($r = -.267$, $p = .000$). Bu ilişki, çocuk yaşları ilerledikçe dijital oyun bağımlılığı eğiliminin azaldığını göstermektedir.

Hayattan Kopma ile çocuk yaşları arasında negatif bir ilişki mevcuttur ($r = -.277$, $p = .000$). Yaş arttıkça, çocukların hayattan kopma düzeylerinin azaldığı görülmektedir.

Çatışma ile çocuk yaşları arasında da negatif bir ilişki vardır ($r = -.231$, $p = .000$). Bu ilişki, yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığında kaynaklanan çatışmaların da azaldığını ortaya koymaktadır.

Sürekli Oynama ile çocuk yaşları arasında negatif bir ilişki bulunmuştur ($r = -.229$, $p = .000$). Çocuk yaşı ilerledikçe, sürekli oyun oynama eğiliminin azaldığı gözlemlenmektedir.

Hayata Yansıtma ile çocuk yaşları arasında negatif bir ilişki mevcuttur ($r = -.252$, $p = .000$). Bu ilişkide de yaş arttıkça hayata yansıtma davranışının azaldığı ortaya çıkmaktadır.

Sonuç olarak, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutları ile çocuk yaşları arasında negatif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur ($p < .001$). Bu ilişkiler, çocuk yaşları ilerledikçe dijital oyun bağımlılığına bağlı olumsuz davranışların azaldığını göstermektedir.

4.2.3. Çocukların Kardeş Sayısına Göre

Tablo 16. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Kardeş Sayısı Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)

		Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Hayattan Kopma	Çatışma	Sürekli Oynama	Hayata Yansıtma
Kardeş Sayısı	r	,095*	,093*	,087	,123**	,027
	p	,034	,038	,052	,006	,542
	n	496	496	496	496	496

Tablo 16, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile kardeş sayısı arasındaki ilişkileri gösteren Pearson Korelasyon sonuçlarını içermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile kardeş sayısı arasında zayıf ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,095$, $p = 0,034$). Bu, kardeş sayısının dijital oyun bağımlılık eğiliminde hafif bir etkisi olduğunu, ancak etkileşimin çok güçlü olmadığını göstermektedir.

Hayattan Kopma ile kardeş sayısı arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,093$, $p = 0,038$). Bu, kardeş sayısının artışıyla, çocukların hayattan kopma eğilimlerinde hafif bir artış olduğunu gösteriyor.

Çatışma ile kardeş sayısı arasındaki ilişki zayıf düzeydedir ($r = 0,087$, $p = 0,052$). Bu, çocukların kardeş sayısına göre çatışma düzeylerinde küçük bir farklılık olduğunu, ancak bunun istatistiksel olarak pek de anlamlı olmayabileceğini gösteriyor.

Sürekli Oynama ile kardeş sayısı arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,123$, $p = 0,006$). Bu, kardeş sayısının artışıyla, çocukların sürekli oyun oynama eğilimlerinde daha belirgin bir artış olduğunu gösteriyor. Bu ilişki daha güçlü ve anlamlıdır.

Hayata Yansıtma ile kardeş sayısı arasında ise anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır ($r = 0,027$, $p = 0,542$). Yani, kardeş sayısının, çocukların dijital oyunları hayata yansıtma düzeyinde etkisi bulunmamaktadır.

Sonuç olarak, Dijital oyun bağımlılık eğilimi, hayattan kopma ve sürekli oynama boyutlarla kardeş sayısı arasında zayıf ama anlamlı ilişkiler gözlemlenmiştir. Ancak bu ilişkiler, çok güçlü değildir ve diğer faktörlerin etkisiyle de değişebilir. Hayata yansıtma ve çatışma alt boyutlarında ise anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır.

4.2.4. Çocukların Önceden Eğitim Alan ve Almayan Gruplara Göre

Tablo 17. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Önceden Eğitim Alma Arası Farklılıklar (T-Testi)

	Önceden Eğitim Alma	n	$\bar{x}$	Ss.	T-Testi	
					t	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Evet	201	58,91	22,90	2.060	.040
	Hayır	295	54,67	21,89		
<i>Hayattan Kopma</i>	Evet	201	22,76	8,70	1.940	.053
	Hayır	295	21,23	8,41		
<i>Çatışma</i>	Evet	201	14,33	6,20	2.043	.042
	Hayır	295	13,18	5,98		
<i>Sürekli Oynama</i>	Evet	201	13,45	5,92	2.017	.044
	Hayır	295	12,39	5,54		
<i>Hayata Yansıtma</i>	Evet	201	8,35	3,59	1.558	.120
	Hayır	295	7,85	3,50		

Tablo 17, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutlarına ilişkin, çocukların önceden eğitim alma durumuna göre farklılıkları inceleyen Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçlarını göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi değişkeninin önceden eğitim alan ve almayan gruplar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 58,91 ve 54,67 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.060$, $p = .040$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Hayattan Kopma değişkeninin önceden eğitim alan ve almayan gruplar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 22,76 ve 21,23 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.940$, $p = .053$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Çatışma değişkeninin önceden eğitim alan ve almayan gruplar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 14,33 ve 13,18 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.043$, $p = .042$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Sürekli Oynama değişkeninin önceden eğitim alan ve almayan gruplar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 13,45 ve 12,39 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.017$, $p = .044$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Hayata Yansıtma değişkeninin önceden eğitim alan ve almayan gruplar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 8,35 ve 7,85 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.558$, $p = .120$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

T-test sonuçlarına göre, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Çatışma ve Sürekli Oynama değişkenlerinde önceden eğitim alan ve almayan gruplar arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur ($p < .05$). Hayattan Kopma ve Hayata Yansıtma değişkenlerinde ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

4.2.5. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre

4.2.5.1. Anne Eğitim Durumuna Göre

Tablo 18. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Anne Eğitim Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)

	Eğitim Düzeyi	n	$\bar{x}$	Ss.	Anova / Tukey		
					F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	İlkokul ¹	51	50,43	19,12	18.711	.001	2>1 3>1,2,4 4>1
	Ortaokul ²	52	55,48	22,57			
	Lise ³	189	65,26	21,09			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	49,88	21,59			
Hayattan Kopma	İlkokul ¹	51	19,41	7,178	80.746	.001	3>1 3<2 3<4
	Ortaokul ²	52	21,05	8,94			
	Lise ³	189	25,44	8,30			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	19,33	7,86			
Çatışma	İlkokul ¹	51	12,23	5,78	15.557	.001	3<1 3<4
	Ortaokul ²	52	13,65	6,09			
	Lise ³	189	15,85	5,67			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	11,97	5,94			
Sürekli Oynama	İlkokul ¹	51	12,35	4,86	16.197	.001	3>1 3>4
	Ortaokul ²	52	12,92	5,44			
	Lise ³	189	14,86	5,29			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	11,02	5,76			
Hayata Yansıtma	İlkokul ¹	51	6,43	3,38	11.203	.001	3>1 3>4
	Ortaokul ²	52	7,84	3,52			
	Lise ³	189	9,10	3,17			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	7,54	3,66			

Tablo 18, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutlarının, anne eğitim düzeyine göre farklılıklarını inceleyen ANOVA testi ve TukeyHSD post-hoc test sonuçlarını içermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi değişkeni için yapılan ANOVA testi, eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 18.711$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, İlkokul, Ortaokul ve Ön

Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir ($3 > 1$, $2, 4, 4 > 1$).

Hayattan Kopma değişkeni için yapılan ANOVA testi de anlamlı bir fark ortaya koymuştur ($F = 80.746$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği tespit edilmiştir ($3 > 1$, $3 < 2$, $3 < 4$).

Çatışma değişkeni için yapılan ANOVA testi, eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 15.557$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir ($3 < 1$, $3 < 4$).

Sürekli Oynama değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark göstermiştir ($F = 16.197$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir ($3 > 1$, $3 > 4$).

Hayata Yansıtma değişkeni için yapılan ANOVA testi de anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 11.203$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir ($3 > 1$, $3 > 4$).

Sonuç olarak, Lise eğitim düzeyine sahip anneler, İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Hayattan Kopma, Çatışma, Sürekli Oynama ve Hayata Yansıtma puanlarına sahiptir.

4.2.5.2. Baba Eğitim Durumuna Göre

Tablo 19. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Baba Eğitim Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)

	Eğitim Düzeyi	n	$\bar{x}$	Ss.	Anova / Tukey		
					F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	İlkokul ¹	17	48,58	20,10	8.349	.001	3>2 3>4
	Ortaokul ²	36	48,75	20,86			
	Lise ³	169	62,88	21,73			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	274	53,86	22,23			
Hayattan Kopma	İlkokul ¹	17	18,52	8,09	9.651	.001	3>1 3>2 3>4
	Ortaokul ²	36	18,30	8,40			
	Lise ³	169	24,44	8,49			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	274	20,92	8,25			
Çatışma	İlkokul ¹	17	11,41	5,17	7.768	.001	3>1 3>2 3>4
	Ortaokul ²	36	11,77	5,93			
	Lise ³	169	15,36	5,84			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	274	12,98	6,09			
Sürekli Oynama	İlkokul ¹	17	12,47	5,06	5.538	.001	3>4
	Ortaokul ²	36	11,86	5,38			
	Lise ³	169	14,25	5,37			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	274	12,09	5,85			
Hayata Yansıtma	İlkokul ¹	17	6,17	3,60	6.104	.001	3>1 3>2 3>4
	Ortaokul ²	36	6,80	3,05			
	Lise ³	169	8,81	3,39			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	274	7,86	3,60			

Tablo 19, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutlarının, baba eğitim düzeyine göre farklılıklarını inceleyen ANOVA testi ve TukeyHSD post-hoc test sonuçlarını içermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark göstermiştir ($F = 8.349$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip babaların, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalara kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir ($3 > 2, 4$).

Hayattan Kopma değişkeni için yapılan ANOVA testi de anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 9.651$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip babaların, İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalara kıyasla daha yüksek puanlar aldığı belirlenmiştir ($3 > 1, 2, 4$).

Çatışma değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark göstermiştir ($F = 7.768$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip babaların, İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalara oranla daha yüksek puanlar aldığı bulunmuştur ($3 > 1, 2, 4$).

Sürekli Oynama değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 5.538$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip babaların, Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalara oranla daha yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir ($3 > 4$).

Hayata Yansıtma değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark göstermiştir ($F = 6.104$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip babaların, İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalara kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir ($3 > 1, 2, 4$).

Sonuç olarak, Lise eğitim düzeyine sahip babalar, İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalara kıyasla daha yüksek Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Hayattan Kopma, Çatışma, Sürekli Oynama ve Hayata Yansıtma puanlarına sahiptir.

4.2.6. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre

4.2.6.1. Anne Çalışma Durumuna Göre

Tablo 20. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Anne Çalışma Durumları Arası Farklılıklar (T-Testi)

	Anne Çalışma	n	$\bar{x}$	Ss.	T-Testi	
					t	p
<i>Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi</i>	Çalışıyor	179	58,13	23,28	1.310	.191
	Çalışmıyor	317	55,40	21,83		
<i>Hayattan Kopma</i>	Çalışıyor	179	22,60	8,62	1.465	.143
	Çalışmıyor	317	21,43	8,50		
<i>Çatışma</i>	Çalışıyor	179	13,97	6,20	.890	.374
	Çalışmıyor	317	13,47	6,03		
<i>Sürekli Oynama</i>	Çalışıyor	179	13,07	6,18	.742	.458
	Çalışmıyor	317	12,68	5,43		
<i>Hayata Yansıtma</i>	Çalışıyor	179	8,48	3,72	2.006	.045
	Çalışmıyor	317	7,81	3,42		

Tablo 20, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutlarına ilişkin, anne çalışma durumuna göre farklılıkları inceleyen Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçlarını göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi değişkeninin, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 58,13 ve 55,40 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.310$, $p = .191$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Hayattan Kopma değişkeninin, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 22,60 ve 21,43 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.465$, $p = .143$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Çatışma değişkeninin, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 13,97 ve 13,47 olarak hesaplanmıştır ($t = 0.890$, $p = .374$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Sürekli Oynama değişkeninin, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 13,07 ve 12,68 olarak hesaplanmıştır ($t = 0.742$, $p = .458$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Hayata Yansıtma değişkeninin, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 8,48 ve 7,81 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.006$, $p = .045$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

T-test sonuçlarına göre, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Hayattan Kopma, Çatışma ve Sürekli Oynama değişkenlerinde, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır ($p > .05$). Ancak, Hayata Yansıtma değişkeninde anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($p = .045$).

4.2.6.2. Baba Çalışma Durumuna Göre

Tablo 21. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Baba Çalışma Durumları Arası Farklılıklar (T-Testi)

	Baba Çalışma	n	$\bar{x}$	Ss.	T-Testi	
					t	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Çalışıyor	471	55,95	22,36	-1.859	.064
	Çalışmıyor	25	64,48	21,59		
Hayattan Kopma	Çalışıyor	471	21,66	8,49	-1.206	.028
	Çalışmıyor	25	25,52	9,09		
Çatışma	Çalışıyor	471	13,53	6,11	-2.181	.038
	Çalışmıyor	25	15,96	5,38		
Sürekli Oynama	Çalışıyor	471	12,73	5,75	-1.695	.101
	Çalışmıyor	25	14,44	4,83		
Hayata Yansıtma	Çalışıyor	471	8,02	3,54	-.708	.485
	Çalışmıyor	25	8,56	3,65		

Tablo 21, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutlarına ilişkin, baba çalışma durumuna göre farklılıkları inceleyen Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçlarını göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi değişkeninin, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 55,95 ve 64,48 olarak hesaplanmıştır ($t = -1.859$, $p = .064$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Hayattan Kopma değişkeninin, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 21,66 ve 25,52 olarak hesaplanmıştır ($t = -1.206$, $p = .028$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Çatışma değişkeninin, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 13,53 ve 15,96 olarak hesaplanmıştır ($t = -2.181$, $p = .038$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Sürekli Oynama değişkeninin, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 12,73 ve 14,44 olarak hesaplanmıştır ($t = -1.695$, $p = .101$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Hayata Yansıtma değişkeninin, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 8,02 ve 8,56 olarak hesaplanmıştır ($t = -0.708$, $p = .485$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

T-test sonuçlarına göre, Hayattan Kopma ve Çatışma değişkenlerinde, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur ($p < .05$). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Sürekli Oynama ve Hayata Yansıtma değişkenlerinde ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p > .05$).

4.2.7. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre

Tablo 22. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilim ile Maddi Gelir Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)

	Maddi Gelir	n	$\bar{x}$	Ss.	Anova / Tukey		
					F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Düşük ¹	69	64,42	22,46	3.970	.008	1>2 1>3
	Orta ²	245	56,17	22,25			
	İyi ³	166	53,70	21,92			
	Çok İyi ⁴	16	52,81	22,59			
Hayattan Kopma	Düşük ¹	69	25,24	8,96	4.841	.002	1>2 1>3
	Orta ²	245	21,75	8,58			
	İyi ³	166	20,69	8,08			
	Çok İyi ⁴	16	20,75	7,98			
Çatışma	Düşük ¹	69	15,69	5,77	3.592	.014	1>3
	Orta ²	245	13,62	6,11			
	İyi ³	166	12,96	6,06			
	Çok İyi ⁴	16	12,31	6,07			
Sürekli Oynama	Düşük ¹	69	14,55	5,24	3.143	.025	1>3
	Orta ²	245	12,86	5,68			
	İyi ³	166	12,18	5,79			
	Çok İyi ⁴	16	11,43	6,19			
Hayata Yansıtma	Düşük ¹	69	8,92	3,59	1.701	.166	...
	Orta ²	245	7,93	3,46			
	İyi ³	166	7,85	3,61			
	Çok İyi ⁴	16	8,31	3,80			

Tablo 22, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutlarının, maddi gelir düzeyine göre farklılıklarını inceleyen ANOVA testi ve TukeyHSD post-hoc test sonuçlarını içermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 3.970$, $p = .008$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireylerin çocukları, Orta ve İyi gelir düzeyine sahip bireylerin çocuklarına kıyasla daha yüksek dijital oyun bağımlılık eğilimi puanlarına sahip olmuştur ($1 > 2$, $1 > 3$).

Hayattan Kopma değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 4.841$, $p = .002$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireylerin çocukları, Orta ve İyi gelir düzeyine sahip bireylerin çocuklarına kıyasla daha yüksek hayattan kopma puanları elde etmiştir ($1 > 2$, $1 > 3$).

Çatışma değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark göstermiştir ($F = 3.592$, $p = .014$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireylerin

çocukları, İyi gelir düzeyine sahip bireylerin çocuklarına kıyasla daha yüksek çatışma puanlarına sahip olmuştur ($1 > 3$).

Sürekli Oynama değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 3.143$, $p = .025$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireylerin çocukları, İyi gelir düzeyine sahip bireylerin çocuklarına kıyasla daha yüksek sürekli oynama puanları elde etmiştir ($1 > 3$).

Hayata Yansıtma değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmamıştır ($F = 1.701$, $p = .166$). Bu değişken için gelir düzeyine göre anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Sonuç olarak, Düşük gelir düzeyine sahip bireylerin çocukları, diğer gelir düzeylerine sahip bireylerin çocuklarına kıyasla daha yüksek Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Hayattan Kopma, Çatışma ve Sürekli Oynama puanlarına sahiptir. Hayata Yansıtma değişkeninde ise gelir düzeyine göre anlamlı bir fark bulunmamıştır.

4.3. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ile İlişkisine Yönelik Bulgular

Bu bölümde Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımının Demografik Değişkenlere göre ortaya çıkan bulguları açıklanmaya çalışılmıştır.

4.3.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre

Tablo 23. Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ile Çocuk Cinsiyeti Arası Farklılıklar (T-Testi)

	Çocuk Cinsiyeti	n	$\bar{x}$	Ss.	T-Testi	
					t	p
<i>Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı</i>	Kız	249	87,85	28,02	2.299	.022
	Erkek	247	82,11	27,60		
<i>Kullanım Sürekliliği</i>	Kız	249	28,57	9,03	2.129	.034
	Erkek	247	26,78	9,66		
<i>Kontrol Karşı Direnç</i>	Kız	249	18,25	7,42	2.415	.016
	Erkek	247	16,66	7,18		
<i>Gelişime Etki</i>	Kız	249	18,58	6,71	2.211	.027
	Erkek	247	17,21	7,01		
<i>Yoksunluk Kaçış</i>	Kız	249	22,44	7,93	1.444	.149
	Erkek	247	21,44	7,55		

Tablo 23, Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ve alt boyutlarına ilişkin, çocuk cinsiyetine göre farklılıkları inceleyen Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçlarını göstermektedir.

Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı değişkeninin kız ve erkek çocuklar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 87,85 ve 82,11 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.299$, $p = .022$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Kullanım Sürekliliği değişkeninin kız ve erkek çocuklar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 28,57 ve 26,78 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.129$, $p = .034$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Kontrol Karşı Direnç değişkeninin kız ve erkek çocuklar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 18,25 ve 16,66 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.415$, $p = .016$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Gelişime Etki değişkeninin kız ve erkek çocuklar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 18,58 ve 17,21 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.211$, $p = .027$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Yoksunluk Kaçış değişkeninin kız ve erkek çocuklar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 22,44 ve 21,44 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.444$, $p = .149$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

T-test sonuçlarına göre, Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı, Kullanım Sürekliliği, Kontrol Karşı Direnç ve Gelişime Etki değişkenlerinde kız ve erkek çocuklar arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur ($p < .05$). Yoksunluk Kaçış değişkeninde ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

4.3.2. Çocukların Yaşına Göre

Tablo 24. Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ile Çocuk Yaşları Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)

		Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı	Kullanım Sürekliliği	Kontrol Karşı Direnç	Gelişime Etki	Yoksunluk Kaçış
Çocuk Yaş (Aylık)	r	-,264**	-,203**	-,271**	-,253**	-,225**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496

Tablo 24, Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ve çocuk yaşları arasındaki ilişkileri gösteren Pearson Korelasyon sonuçlarını içermektedir.

Kullanım Sürekliliği ile çocuk yaşları arasında negatif bir ilişki bulunmuştur ($r = -,264$, $p = .000$). Bu ilişki, çocuk yaşı arttıkça, kullanım sürekliliğinin azaldığını göstermektedir.

Kontrol Karşı Direnç ile çocuk yaşları arasında da negatif bir ilişki mevcuttur ($r = -,203$, $p = .000$). Bu durumda, çocuk yaşı ilerledikçe, kontrol karşıtlığının azaldığı görülmektedir.

Gelişime Etki ile çocuk yaşları arasında negatif bir ilişki bulunmuştur ($r = -,271$, $p = .000$). Yaş arttıkça, gelişime etki puanlarının azaldığı gözlemlenmektedir.

Yoksunluk Kaçış ile çocuk yaşları arasında negatif bir ilişki mevcuttur ($r = -,225$, $p = .000$). Bu da yaş ilerledikçe, yoksunluk kaçışının azaldığını göstermektedir.

Sonuç olarak, çocuk yaşı ile Kullanım Sürekliliği, Kontrol Karşı Direnç, Gelişime Etki ve Yoksunluk Kaçış değişkenlerinin tümünde negatif ilişkiler bulunmuştur. Bu ilişkiler anlamlıdır ($p < .001$), yani çocuk yaşının arttıkça bu boyutlarda bir azalma olduğu söylenebilir.

4.3.3. Çocukların Kardeş Sayısına Göre

Tablo 25. Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ile Kardeş Sayısı Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)

		<i>Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı</i>	<i>Kullanım Sürekliliği</i>	<i>Kontrol Karşı Direnç</i>	<i>Gelişime Etki</i>	<i>Yoksunluk Kaçış</i>
Kardeş Sayısı	r	,103*	,084	,120**	,115*	,055
	p	,021	,061	,008	,011	,221
	n	496	496	496	496	496

Tablo 25, Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ile kardeş sayısı arasındaki ilişkileri gösteren Pearson Korelasyon sonuçlarını içermektedir.

Çocuklar İçin Problemli Teknoloji t Kullanımı ile kardeş sayısı arasında zayıf ancak anlamlı bir pozitif ilişki bulunmuştur ($r = 0,103$, $p = 0,021$). Bu ilişki, kardeş sayısı arttıkça çocukların Problemli Teknoloji kullanımının biraz daha problemli hale gelme eğiliminde olduklarını göstermektedir.

Kullanım Sürekliliği ile kardeş sayısı arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır ($r = 0,084$, $p = 0,061$). Kardeş sayısının Problemli Teknoloji kullanım sürekliliği üzerinde etkisi olmadığı gözlemlenmiştir.

Kontrol Karşı Direnç ile kardeş sayısı arasında pozitif ancak anlamlı olmayan bir ilişki vardır ($r = 0,120$, $p = 0,008$). Bu ilişki anlamlı olmadığı için kardeş sayısının çocukların Problemli Teknoloji kullanımıyla ilgili kontrol direnci üzerinde etkili olup olmadığı kesin olarak söylenemez.

Gelişime Etki ile kardeş sayısı arasında anlamlı bir olumlu ilişki bulunmuştur ($r = 0,115$, $p = 0,011$). Kardeş sayısının fazla olması, çocukların gelişime etkisi konusunda biraz daha yüksek puanlar almasına neden olabilir.

Yoksunluk Kaçış ile kardeş sayısı arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır ($r = 0,055$, $p = 0,221$). Kardeş sayısının yoksunluk kaçış davranışı üzerinde etkili olmadığı gözlemlenmiştir.

Sonuç olarak, Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ve bazı alt boyutları ile kardeş sayısı arasında pozitif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Ancak, bazı alt boyutlar için ilişki anlamlı değildir.

4.3.4. Çocukların Önceden Eğitim Alan ve Almayan Gruplara Göre

Tablo 26. Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ile Önceden Eğitim Alma Arası Farklılıklar (T-Testi)

	Önceden Eğitim Alma	n	$\bar{x}$	Ss.	T-Testi	
					t	p
<i>Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı</i>	Evet	201	88,25	27,59	2.158	.031
	Hayır	295	82,77	27,99		
<i>Kullanım Sürekliliği</i>	Evet	201	28,67	9,34	1.943	.053
	Hayır	295	27,01	9,37		
<i>Kontrol Karşı Direnç</i>	Evet	201	18,12	7,31	1.671	.096
	Hayır	295	17,01	7,34		
<i>Gelişime Etki</i>	Evet	201	18,41	6,62	1.377	.169
	Hayır	295	17,55	7,06		
<i>Yoksunluk Kaçış</i>	Evet	201	23,03	7,68	2.611	.009
	Hayır	295	21,20	7,72		

Tablo 26, Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ve alt boyutlarına ilişkin, çocukların önceden eğitim alma durumuna göre farklılıkları inceleyen Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçlarını göstermektedir.

Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı değişkeninin önceden eğitim alan ve almayan gruplar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 88,25 ve 82,77 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.158$, $p = .031$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Kullanım Sürekliliği değişkeninin önceden eğitim alan ve almayan gruplar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 28,67 ve 27,01 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.943$, $p = .053$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Kontrol Karşı Direnç değişkeninin önceden eğitim alan ve almayan gruplar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 18,12 ve 17,01 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.671$, $p = .096$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Gelişime Etki değişkeninin önceden eğitim alan ve almayan gruplar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 18,41 ve 17,55 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.377$, $p = .169$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Yoksunluk Kaçış değişkeninin önceden eğitim alan ve almayan gruplar arasındaki ortalama değeri sırasıyla 23,03 ve 21,20 olarak hesaplanmıştır ($t = 2.611$, $p = .009$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

T-test sonuçlarına göre, Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ve Yoksunluk Kaçış değişkenlerinde önceden okul öncesi eğitimi alan ve almayanlar arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur ($p < .05$). Kullanım Sürekliliği, Kontrole Karşı Direnç ve Gelişime Etki değişkenlerinde ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

4.3.5. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre

4.3.5.1. Anne Eğitim Durumuna Göre

Tablo 27. Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ile Anne Eğitim Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)

	Eğitim Düzeyi	n	$\bar{x}$	Ss.	Anova / Tukey		
					F	p	Fark
Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı	İlkokul ¹	51	78,00	23,88	19.403	.001	3>1 3>4
	Ortaokul ²	52	85,90	27,58			
	Lise ³	189	96,01	26,87			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	76,31	26,48			
Kullanım Sürekliliği	İlkokul ¹	51	26,80	8,07	16.518	.001	3>1 3>4
	Ortaokul ²	52	27,84	9,60			
	Lise ³	189	31,07	8,40			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	24,73	9,52			
Kontrole Karşı Direnç	İlkokul ¹	51	15,72	6,78	18.774	.001	3>1 3>4
	Ortaokul ²	52	17,55	7,55			
	Lise ³	189	20,33	6,92			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	15,21	6,92			
Gelişime Etki	İlkokul ¹	51	16,58	6,03	10.220	.001	3>1 3>4
	Ortaokul ²	52	17,82	7,20			
	Lise ³	189	19,95	6,49			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	16,34	6,92			
Yoksunluk Kaçış	İlkokul ¹	51	18,88	7,18	15.986	.001	2>1 3>1 3>4
	Ortaokul ²	52	22,67	6,80			
	Lise ³	189	24,65	7,75			
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	204	20,01	7,32			

Tablo 27, Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ve alt boyutlarının, anne eğitim düzeyine göre farklılıklarını incelemek için yapılan ANOVA testi ve TukeyHSD post-hoc test sonuçlarını sunmaktadır.

Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı değişkeni için yapılan ANOVA testi sonucu, eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark bulunmuştur ($F = 19.403$, $p =$

.001). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip olanların, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip olanlardan anlamlı derecede yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir ($3 > 1$, $3 > 4$).

Kullanım Sürekliliği değişkeni için yapılan ANOVA testi de eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark ortaya koymuştur ($F = 16.518$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip olanların, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip olanlardan daha yüksek puanlar aldığı belirlenmiştir ($3 > 1$, $3 > 4$).

Kontrol Karşı Direnç değişkeni için ANOVA testi sonuçları da anlamlı bir fark göstermektedir ($F = 18.774$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelerden anlamlı derecede daha yüksek puanlar elde ettiği görülmüştür ($3 > 1$, $3 > 4$).

Gelişime Etki değişkeni için yapılan ANOVA testi, eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir ($F = 10.220$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelerden anlamlı derecede daha yüksek puanlar aldığı gözlemlenmiştir ($3 > 1$, $3 > 4$).

Yoksunluk Kaçış değişkeni için yapılan ANOVA testi, eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 15.986$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Ortaokul ve Lise eğitim düzeyine sahip annelerin, İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelerden daha yüksek puanlar aldığı belirlenmiştir ($2 > 1$, $3 > 1$, $3 > 4$).

Sonuç olarak, Lise eğitim düzeyine sahip anneler, genellikle İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı, Kullanım Sürekliliği, Kontrol Karşı Direnç, Gelişime Etki ve Yoksunluk Kaçış puanlarına sahiptir.

4.3.5.2. Baba Eğitim Durumuna Göre

Tablo 28. Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ile Baba Eğitim Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)

	Eğitim Düzeyi	n	$\bar{x}$	Ss.	Anova / Tukey		
					F	p	Fark
Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı	İlkokul ¹	17	67,11	25,69	11.733	.001	3>1
	Ortaokul ²	36	76,91	25,84			3>2
	Lise ³	169	94,27	26,38			3>4
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	274	81,44	27,70			
Kullanım Sürekliliği	İlkokul ¹	17	22,94	8,00	9.350	.001	3>1
	Ortaokul ²	36	25,33	9,89			3>2
	Lise ³	169	30,56	8,30			3>4
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	274	26,51	9,61			
Kontrol Karşı Direnç	İlkokul ¹	17	13,76	6,36	9.512	.001	3>1
	Ortaokul ²	36	15,97	6,88			3>2
	Lise ³	169	19,75	7,32			3>4
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	274	16,47	7,13			
Gelişime Etki	İlkokul ¹	17	13,52	6,50	9.714	.001	3>1
	Ortaokul ²	36	16,16	6,60			3>2
	Lise ³	169	19,96	6,35			3>4
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	274	17,13	6,96			
Yoksunluk Kaçış	İlkokul ¹	17	16,88	7,29	8.581	.001	3>1
	Ortaokul ²	36	19,44	6,77			3>2
	Lise ³	169	24,00	7,50			3>4
	Ön Lisans/ Lisans ⁴	274	21,32	7,74			

Tablo 28, Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ve alt boyutlarının, baba eğitim düzeyine göre farklılıklarını inceleyen ANOVA testi ve TukeyHSD post-hoc test sonuçlarını içermektedir.

Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı değişkeni için yapılan ANOVA testi, baba eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 11.733$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip babaların, İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalara kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir ($3 > 1, 2, 4$).

Kullanım Sürekliliği değişkeni için yapılan ANOVA testi de anlamlı bir fark göstermiştir ($F = 9.350$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip babaların, İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalardan daha yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir ($3 > 1, 2, 4$).

Kontrol Karşı Direnç değişkeni için yapılan ANOVA testi de anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 9.512$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip babaların, İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalardan daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir ($3 > 1, 2, 4$).

Gelişime Etki değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark göstermiştir ($F = 9.714$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip babaların, İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalardan daha yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir ($3 > 1, 2, 4$).

Yoksunluk Kaçış değişkeni için yapılan ANOVA testi de anlamlı bir fark ortaya koymuştur ($F = 8.581$, $p = .001$). TukeyHSD testi sonucunda, Lise eğitim düzeyine sahip babaların, İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalara kıyasla daha yüksek puanlar elde ettiği belirlenmiştir ($3 > 1, 2, 4$).

Sonuç olarak, Lise eğitim düzeyine sahip babalar, İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip babalara kıyasla daha yüksek Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı, Kullanım Sürekliliği, Kontrole Karşı Direnç, Gelişime Etki ve Yoksunluk Kaçış puanlarına sahiptir.

4.3.6. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre

4.3.6.1. Anne Çalışma Durumuna Göre

Tablo 29. Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ile Anne Çalışma Durumları Arası Farklılıklar (T-Testi)

	Anne Çalışma	n	$\bar{x}$	Ss.	T-Testi	
					t	p
Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı	Çalışıyor	179	86,82	29,30	1.068	.276
	Çalışmıyor	317	83,97	27,12		
Kullanım Sürekliliği	Çalışıyor	179	27,78	9,98	.164	.870
	Çalışmıyor	317	27,63	9,05		
Kontrole Karşı Direnç	Çalışıyor	179	17,93	7,52	1.058	.291
	Çalışmıyor	317	17,19	7,23		
Gelişime Etki	Çalışıyor	179	18,33	7,04	1.039	.300
	Çalışmıyor	317	17,65	6,80		
Yoksunluk Kaçış	Çalışıyor	179	22,77	7,93	1.765	.078
	Çalışmıyor	317	21,47	7,62		

Tablo 29, Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı ve alt boyutlarına ilişkin, anne çalışma durumuna göre farklılıkları inceleyen Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçlarını göstermektedir.

Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı değişkeninin, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 86,82 ve 83,97

olarak hesaplanmıştır ($t = 1.068$, $p = .276$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Kullanım Sürekliliği değişkeninin, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 27,78 ve 27,63 olarak hesaplanmıştır ($t = 0.164$, $p = .870$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Kontrole Karşı Direnç değişkeninin, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 17,93 ve 17,19 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.058$, $p = .291$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Gelişime Etki değişkeninin, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 18,33 ve 17,65 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.039$, $p = .300$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Yoksunluk Kaçış değişkeninin, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 22,77 ve 21,47 olarak hesaplanmıştır ($t = 1.765$, $p = .078$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir, ancak p değeri 0.05'in sınırında olduğu için dikkat edilmesi gereken bir farktır.

T-test sonuçlarına göre, Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı, Kullanım Sürekliliği, Kontrole Karşı Direnç ve Gelişime Etki değişkenlerinde, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır ($p > .05$). Yoksunluk Kaçış değişkeninde ise, p değeri sınırda olduğundan, anlamlı bir fark olduğu söylenemez, ancak yine de dikkat edilmesi gereken bir fark vardır ($p = .078$).

4.3.6.2. Baba Çalışma Durumuna Göre

Tablo 30. Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ile Baba Çalışma Durumları Arası Farklılıklar (T-Testi)

	Baba Çalışma	n	$\bar{x}$	Ss.	T-Testi	
					t	p
Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı	Çalışıyor	471	84,29	27,85	-2.548	.017
	Çalışmıyor	25	98,24	26,59		
Kullanım Sürekliliği	Çalışıyor	471	27,50	9,41	-2.088	.046
	Çalışmıyor	25	31,12	8,37		
Kontrolle Karşı Direnç	Çalışıyor	471	17,28	7,33	-2.549	.017
	Çalışmıyor	25	20,88	6,85		
Gelişime Etki	Çalışıyor	471	17,74	6,92	-2.571	.016
	Çalışmıyor	25	20,80	5,71		
Yoksunluk Kaçış	Çalışıyor	471	21,76	7,72	-2.327	.028
	Çalışmıyor	25	25,44	7,70		

Tablo 30, Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ve alt boyutlarına ilişkin, baba çalışma durumuna göre farklılıkları inceleyen Bağımsız Örneklem T-Testi sonuçlarını göstermektedir.

Çocuklar İçin Problemli İnternet Kullanımı değişkeninin, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 84,29 ve 98,24 olarak hesaplanmıştır ($t = -2.548$, $p = .017$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Kullanım Sürekliliği değişkeninin, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 27,50 ve 31,12 olarak hesaplanmıştır ($t = -2.088$, $p = .046$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Kontrolle Karşı Direnç değişkeninin, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 17,28 ve 20,88 olarak hesaplanmıştır ($t = -2.549$, $p = .017$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Gelişime Etki değişkeninin, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 17,74 ve 20,80 olarak hesaplanmıştır ($t = -2.571$, $p = .016$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

Yoksunluk Kaçış değişkeninin, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasındaki ortalama değeri sırasıyla 21,76 ve 25,44 olarak hesaplanmıştır ($t = -2.327$, $p = .028$). Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır.

T-test sonuçlarına göre, Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı, Kullanım Sürekliliği, Kontrole Karşı Direnç, Gelişime Etki ve Yoksunluk Kaçış değişkenlerinde, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur ($p < .05$).

4.3.7. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre

Tablo 31. Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ile Maddi Gelir Düzeyi Arası Farklılıklar (Anova / Tukey Testi)

	Maddi Gelir	n	$\bar{x}$	Ss.	Anova / Tukey		
					F	p	Fark
Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı	Düşük ¹	69	96,04	28,42	5.690	.001	1>2
	Orta ²	245	85,43	27,23			1>3
	İyi ³	166	80,66	27,22			1>4
	Çok İyi ⁴	16	75,75	31,75			
Kullanım Sürekliliği	Düşük ¹	69	30,08	9,180	3.148	.051	
	Orta ²	245	27,92	9,13			
	İyi ³	166	26,72	9,60			
	Çok İyi ⁴	16	23,68	9,98			
Kontrole Karşı Direnç	Düşük ¹	69	20,65	7,06	6.769	.001	1>2
	Orta ²	245	17,57	7,22			1>3
	İyi ³	166	16,01	7,14			
	Çok İyi ⁴	16	17,00	8,46			
Gelişime Etki	Düşük ¹	69	20,13	6,80	4.624	.001	1>3
	Orta ²	245	18,15	6,68			
	İyi ³	166	16,86	6,89			
	Çok İyi ⁴	16	15,31	8,05			
Yoksunluk Kaçış	Düşük ¹	69	25,17	7,08	5.295	.001	1>2
	Orta ²	245	21,77	7,73			1>3
	İyi ³	166	21,06	7,74			
	Çok İyi ⁴	16	19,75	7,88			

Tablo 31, Çocuklar İçin Problemli İnternet Kullanımı ve alt boyutlarının, maddi gelir düzeyine göre farklılıklarını inceleyen ANOVA ve TukeyHSD post-hoc test sonuçlarını içermektedir.

Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 5.690$, $p = .001$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireylerin, Orta, İyi ve Çok İyi gelir düzeyine sahip bireylerle karşılaştırıldığında, Düşük gelir grubunun çocukları daha yüksek problemli teknoloji kullanımı puanlarına sahip olmuştur ($1 > 2$, $1 > 3$, $1 < 4$).

Kullanım Sürekliliği değişkeni için yapılan ANOVA testi de anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 3.148$, $p = .001$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip

bireylerin, diğer gelir düzeylerine sahip bireylerle karşılaştırıldığında, Düşük gelir grubunun çocukları daha yüksek süreklilik puanları elde etmiştir.

Kontrole Karşı Direnç değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark göstermiştir ($F = 6.769$, $p = .001$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireylerin, Orta, İyi gelir düzeylerine sahip bireylerle kıyaslandığında, daha yüksek direnç puanları elde ettiği belirlenmiştir ($1 > 2$, $1 > 3$).

Gelişime Etki değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark bulmuştur ($F = 4.624$, $p = .001$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireylerin çocukları, İyi gelir düzeyine sahip bireylerle karşılaştırıldığında daha yüksek gelişime etki puanlarına sahip olmuştur ($1 > 3$).

Yoksunluk Kaçış değişkeni için yapılan ANOVA testi anlamlı bir fark göstermiştir ($F = 5.295$, $p = .001$). TukeyHSD testine göre, Düşük gelir düzeyine sahip bireylerin çocukları, Orta ve İyi gelir düzeyine sahip bireylerin çocuklarından daha yüksek yoksunluk kaçış puanları elde etmiştir ($1 > 2$, $1 > 3$).

Sonuç olarak, Düşük gelir düzeyine sahip bireylerin çocukları, diğer gelir düzeylerine sahip bireylerin çocuklarından daha yüksek Çocuklar İçin Problemler Teknoloji Kullanımı, Kullanım Sürekliliği, Kontrole Karşı Direnç, Gelişime Etki ve Yoksunluk Kaçış puanlarına sahip olmuştur.

4.4. Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemlili Teknoloji Kullanımları Arasındaki İlişki

Tablo 32. Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ile Genel Phubbing Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)

		Genel Phubbing	Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu	Kişiler Arası Çatışma	Kendini İzolasyon	Problem
Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı	r	,746**	,573**	,631**	,724**	,763**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
Kullanım Sürekliliği	r	,632**	,529**	,519**	,593**	,639**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
Kontrolle Karşı Direnc	r	,730**	,512**	,641**	,725**	,751**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
Gelişime Etki	r	,591**	,445**	,486**	,577**	,622**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
Yoksunluk Kaçış	r	,707**	,541**	,605**	,691**	,709**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496

Tablo 32, Pearson Korelasyon kullanılarak yapılan analizlerde, Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ile Genel Phubbing ve diğer alt boyutlar arasında güçlü, pozitif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Tüm p değerleri 0.000 olduğundan, bu ilişkilerin istatistiksel olarak anlamlı olduğu sonucuna varılmaktadır. Genel Phubbing ile Çocuklar İçin Problemlili İnternet Kullanımı arasındaki ilişki $r = 0.746$ olup, güçlü bir pozitif ilişkiyi göstermektedir. Yani, Genel Phubbing davranışı Çocuklarda Problemlili Teknoloji kullanımını artırmaktadır.

4.5. Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişki

Tablo 33. Genel Phubbing ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)

		Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Hayattan Kopma	Çatışma	Sürekli Oynama	Hayata Yansıtma
Genel Phubbing	r	,761**	,734**	,713**	,704**	,669**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu	r	,547**	,521**	,532**	,507**	,464**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
Kişiler Arası Çatışma	r	,671**	,627**	,620**	,639**	,629**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
Kendini İzolasyon	r	,742**	,732**	,688**	,672**	,648**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
Problem	r	,784**	,766**	,734**	,723**	,675**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496

Tablo 33, Pearson Korelasyon kullanılarak yapılan analizlerde, Genel Phubbing ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutları arasında pozitif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Tüm p değerleri 0.000 olduğundan, bu ilişkilerin istatistiksel olarak anlamlı olduğu sonucuna varılmaktadır. Genel Phubbing ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi arasındaki ilişki, $r = 0.761$ olarak bulunmuş ve bu ilişki pozitif bir ilişkiyi göstermektedir. Bu, Phubbing ile dijital oyun bağımlılığı arasında güçlü bir ilişki olduğunu gösteriyor. Tüm alt boyutlar için bu ilişki de pozitif ve anlamlıdır, yani phubbing ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki, bağımlılığın her bir yönüyle bağlantılıdır.

4.6. Okul Öncesi Çocukların Problemlili Teknoloji Kullanımları ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişki

Tablo 34. Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Arasındaki İlişkiler (Pearson Korelasyon)

		Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Hayattan Kopma	Çatışma	Sürekli Oynama	Hayata Yansıtma
<i>Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı</i>	r	,908**	,863**	,867**	,860**	,772**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
<i>Kullanım Sürekliliği</i>	r	,832**	,742**	,821**	,837**	,697**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
<i>Kontrol Karşı Direnci</i>	r	,864**	,850**	,808**	,788**	,745**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
<i>Gelişime Etki</i>	r	,697**	,710**	,640**	,624**	,579**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496
<i>Yoksunluk Kaçış</i>	r	,827**	,776**	,797**	,782**	,717**
	p	,000	,000	,000	,000	,000
	n	496	496	496	496	496

Tablo 34, Pearson Korelasyon kullanılarak yapılan analizlerde, Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutları arasında güçlü, pozitif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Tüm p değerleri 0.000 olduğundan, bu ilişkilerin istatistiksel olarak anlamlı olduğu sonucuna varılmaktadır. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı arasındaki ilişki $r = 0.908$ olup, son derece güçlü bir pozitif ilişkiyi göstermektedir. Yani, problemlili Teknoloji kullanımı arttıkça, dijital oyun bağımlılığı eğilimi de artmaktadır.

BÖLÜM 5

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma

Bu bölümde, ebeveynlerin phubbing davranışları ile okul öncesi çocukların problemli teknoloji kullanımları ve dijital oyun bağımlık eğilimleri arasındaki ilişkisinin incelendiği çalışma ışığında elde edilen sonuçlar, alan yazındaki araştırmalarındaki sonuçları ile tartışılmıştır. Bu amaca yönelik olarak çalışmanın alt amaçları doğrultusunda her bir değişken ile ayrı ayrı olacak şekilde aşağıda sunulmuştur.

5.1.1. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile İlişkisi

Bu başlık altında bu araştırmanın amacı kapsamında, Ebeveynlerin Phubbing Davranışlarının yapılan analiz bulgularının derlemesi ve çıkan sonuçların ilgili literatür ile demografik değişkenler açısından tartışma ve yorumlanmasına çalışılmıştır.

5.1.1.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre

Ebeveynlerin phubbing davranışlarını incelenmek amacıyla çalışmada ele alınan demografik değişkenlerden cinsiyet değişkenine göre; Ebeveynlerin Genel Phubbing durumu, Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu ve Kişiler Arası Çatışma değişkenlerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Kız çocuklarının ebeveynlerinde Kendini İzolasyon ve Problemi Kabullenme puanları yüksek çıkmıştır. Bu konuda yeterli çalışma bulunmadığından daha kapsamlı çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

5.1.1.2. Çocukların Yaşına ve Kardeş Sayısına Göre

Ebeveynlerin Genel Phubbingi ve alt boyutları ile çocuk yaşları arasında tüm değişkenlerde negatif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Bu ilişkiler, çocuk yaşı arttıkça ebeveynlerin phubbing davranışlarının azaldığını ortaya koymaktadır. Çocukların yaşlarının artması ile ebeveyn phubbing seviyelerinde azalma görülme

sebebi, çocukların yaşlarının ilerlemesi ile ebeveynlerin çocukları ile daha fazla sohbet edecek konu bulabilmesinden kaynaklanabilir.

Ebeveynlerin Genel Phubbing ve alt boyutları çocuk sayısı arasında anlamlı ilişkiler bulunmamaktadır. Bu konuda yeterli çalışma bulunmadığından daha kapsamlı çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

5.1.1.3. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre

Ebeveynlerin eğitim durumuna göre lise eğitim düzeyine sahip anneler, genellikle İlkokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelere kıyasla daha yüksek Genel Phubbing, Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu, Kendini İzolasyon ve Problemi Kabullenme puanlarına sahipken, Kişiler Arası Çatışma değişkeni bakımından anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Bu konuda yeterli çalışma bulunmadığından daha kapsamlı çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

5.1.1.4. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre

Genel Phubbing, Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu, Kişiler Arası Çatışma, Kendini İzolasyon ve Problem değişkenlerinde, çalışan ve çalışmayan anneler arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Çalışanların puanları daha yüksek çıkmıştır. Bu konuda yeterli çalışma bulunmadığından daha kapsamlı çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

5.1.1.5. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre

Düşük gelir düzeyine sahip ebeveynler diğer gelir düzeylerine sahip ebeveynlere kıyasla daha yüksek Genel Phubbing, Kişiler Arası Çatışma, Kendini İzolasyon ve Problemi Kabullenme puanlarına sahiptir. Cep Telefonu Olmadan Kalma Korkusu değişkeninde ise gelir düzeyine göre anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Ailelerin aylık gelir düzeyleri yükseldikçe ebeveynlerin Genel Phubbing düzeylerinin azalmasında; farklı sosyal imkânlarla sahip olmaları ve bu nedenle zamanlarını değerlendirecekleri farklı aktiviteler yapabilmelerinden kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Bu konuda yeterli çalışma bulunmadığından daha kapsamlı çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

5.1.2. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile İlişkisi

Bu başlık altında bu araştırmanın amacı kapsamında, Dijital Oyun Bağımlılık Eğiliminin yapılan analiz bulgularının derlemesi ve çıkan sonuçların ilgili literatür ile demografik değişkenler açısından tartışma ve yorumlanmasına çalışılmıştır.

5.1.2.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Hayattan Kopma ve Hayata Yansıtma değişkenlerinde kız ve erkek çocuklar arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Çatışma ve Sürekli Oynama değişkenlerinde ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Hayattan Kopma ve Hayata Yansıtma değişkenlerinde kız çocuklarının puanları yüksek çıkmıştır.

Park ve Park (2014) erkek çocuklarında kızlara göre daha az akıllı telefon bağımlılığı olduğunu belirtmiştir. Budak (2020) tarafından okul öncesi dönem çocukların ebeveynleriyle yapılan araştırmada erkek çocukların kız çocuklarına oranla daha fazla dijital oyun bağımlılık eğilimleri olduğu saptanmıştır. Emiroğlu İlvan (2022) tarafından yapılan 48-72 aylık 450 okul öncesi dönem çocuğun katıldığı araştırmada erkek çocukların DOBE ölçeğinden aldığı toplam puanın kız çocuklardan daha fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çaylı (2022) tarafından yapılan araştırmada kız çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin erkek çocuklara göre daha az olduğu ortaya çıkmıştır. Gölge (2022) erkek çocukların bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri kız çocuklara göre daha yüksek olarak bulgulanmıştır. Derinalp (2023) kız çocukların puan ortalamalarının erkek çocukların puan ortalamalarından daha düşük olduğu görülmektedir. Budak ve Işıkoğlu (2023) bütün yaş gruplarında erkek çocuklarının bağımlılık eğilimlerinin kız çocuklarına oranla daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Literatürde her ne kadar erkek çocukların durumu baskın çıksa da formu dolduran kişinin, anne ve babaya göre bakış açılarında farklılıklar olabilecektir. Çalışmamızda 496 formun 402'sini anneler doldururken, sadece 92 formu babalar doldurmuş. Genelde sonuçlara bakıldığında formu dolduran anne veya babaya göre farklılaştığı net bir şekilde görülmektedir. Sosyal becerilerin gelişimi bölgelere ve

çevreye göre farklılaşabilmektedir. Bu durumu etkileyecek önemli durumlardan biri olan sosyal becerilerin kız ve erkek çocuklardaki gelişimi incelenmesi gereken bir durum olarak görünmektedir.

5.1.2.2. Çocukların Yaşına ve Kardeş Sayısına Göre

Dijital oyun bağımlılık eğilimi, hayattan kopma ve sürekli oynama boyutlarla kardeş sayısı arasında zayıf ilişkiler gözlemlenmiştir. Bu ilişkiler, çok güçlü değildir ve diğer faktörlerin etkisiyle de değişebilir. Hayata yansıtma ve çatışma alt boyutlarında ise anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutları ile çocuk yaşları arasında negatif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Bu ilişkiler, çocuk yaşları ilerledikçe dijital oyun bağımlılığına bağlı olumsuz davranışların azaldığını göstermektedir.

Biadini (2023) yaptığı çalışmada, çocukların yaşlarının artması veya azalması problemli medya kullanımlarında değişiklik oluşturmamış. Günüç (2009), yaptığı araştırmada oyun bağımlılığı ile kardeş sayıları değişkeni arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüş. Literatüre bakıldığında dijital oyun bağımlılığı eğiliminin kardeş sayısı değişkeni arasında anlamlı bir fark bulunmadığını ortaya koyan birçok araştırma bulunmaktadır (Hazar 2016; Şahin 2018; Çevik 2021; Emiroğlu İlvan 2022).

Çocuk sayısı değişkenine ilişkin bulgular, annelerin sahip olduğu çocuk sayısına göre çocukların dijital oyun bağımlılık eğilim düzeylerinin farklılaşmadığını ortaya koymaktadır. Bu sonuçlar çalışmamızda çıkan sonuçlarla tutarlılık göstermektedir.

5.1.2.3. Çocukların Önceden Eğitim Alan ve Almayan Gruplara Göre

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutlarına ilişkin, çocukların önceden eğitim alma durumuna göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Çatışma ve Sürekli Oynama değişkenlerinde önceden anaokulu eğitimi alan ve almayan gruplar arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Önceden eğitim alanlarda yüksek çıkmış. Hayattan Kopma ve Hayata Yansıtma değişkenlerinde ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

İlvan (2022) ve Çaylı (2022) araştırmalarında elde edilen sonuçlara göre çocukların daha önceden okul öncesi eğitim alma durumunun dijital oyun bağımlılık eğilimleri üzerinde anlamlı farklılık göstermediği saptanmış. Çaylı (2022) çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve alt boyutları arasında okul öncesi eğitime devam süresi değişkeni arasında tutarlı bir farklılık olmadığı görülmektedir.

Bu konuda yeterli sayıda araştırma olmamakla birlikte, genelde bakıldığında önceden eğitim alıp almama durumu anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır. Çalışmamızın bazı alt boyutlarında farklılıklar çıksa da diğer alt boyutlarında farklılık görülmemiştir. Bu konuda daha kapsamlı çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

5.1.2.4. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre

Lise eğitim düzeyine sahip annelerin çocuklarında. İlkokul, Ortaokul ve Ön Lisans/Lisans eğitim düzeyine sahip annelerin çocuklarına kıyasla daha yüksek Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Hayattan Kopma, Çatışma, Sürekli Oynama ve Hayata Yansıtma puanlarına sahiptir.

Park ve Park (2014) ebeveynlerin eğitim durumu yüksek olduğunda, ebeveynlerin kendisi ne kadar uzun süre akıllı telefon kullanıyorsa, hoşgörölü ebeveynlik tarzı ve akıllı telefona karşı olumlu tutumlar ne kadar yüksekse, çocukların akıllı telefon bağımlısı olma olasılıkları da o kadar yüksek olacağını savunmuştur. Şahin (2018) babanın öğrenim seviyesinin arttıkça dijital oyun bağımlılığının arttığını bulgulamıştır. Budak (2020) yaptığı çalışmada eğitim seviyesi yüksek ebeveynlerin eğitim seviyesi düşük ebeveynlere göre etkin rehberlik yöntemlerini daha fazla uyguladıkları, çocuklarını dijital oyuna daha az yönlendirdikleri belirtmiştir. Gölge (2022) çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi anne eğitim durumuna göre anlamlı düzeyde farklılık göstermemektedir; çocuğun oyun bağımlılık eğiliminde yüksek lisans/doktora mezunu ebeveynlerin çocuklarında eğilim daha düşük çıktığını ifade etmiştir. Şahin (2018) annenin öğrenim düzeyinin artması ile çocukların dijital oyun bağımlılıklarında azalma olmaktadır. JaliliParvar vd. (2022) aile eğitiminin dijital oyun bağımlılığını etkili bir şekilde azaltmaktadır. Çaylı (2022) anne ve baba öğrenim durumu değişkeninin çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki olduğu eğitim

seviyesi arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğiliminin azaldığını belirtmektedir. Dokumacı (2023) ebeveynlerin öğrenim seviyesi arttıkça dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin düştüğü tespit edilmiştir. Demir (2024)'de çocukların dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi çalışmasında diğer çalışmalardan farklı olarak çocukların dijital oyun bağımlılıklarının ebeveynlerin eğitim durumu değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediğini ifade etmektedir.

Genelde bakıldığında ebeveynlerin eğitim durumunun etkisi ile ilgili çok farklı sonuçlar bulunmuştur. Çalışmamızda anne ve babaların eğitim durumuna göre lise mezunların hep yüksek çıkması literatürdeki çalışmaların ortalaması gibi çıkmıştır. Yapılan çalışmalarda ortak bir sonucun çıkmamasının sebebi çalışmaların yapıldığı kesimin sosyal, kültürel vb. yapısı ile ilişkili olabilir.

5.1.2.5. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Sürekli Oynama, Hayattan Kopma ve Çatışma değişkenlerinde, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır. Ancak, Hayata Yansıtma değişkeninde anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Çalışan annelerin çocuklarının puanları yüksek çıkmıştır.

Ünsal (2019) anneleri çalışmayan çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının çalışan annelerin çocuklarına göre daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Güzen (2021) annenin çalışma durumunun çocukların bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordadığı izlenerek, annenin çalışma saatleri arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğiliminin yükseldiğini belirtmiştir. Çevik (2021)'in yaptığı çalışmaya göre dijital oyun bağımlılık düzeyinin anne çalışma durumunun etkilemediği bulunmuştur. Fakat ölçek ortalama puanı çalışan annelerin çocuklarında çalışmayan annelerin çocuklarına oranla daha düşük çıkmıştır. Yapılan çalışmalarda benzer sonuçların çıktığı araştırmalarda bulunmaktadır (Kanat, 2019; Karayağiz Muslu ve Aygun, 2020; Özgür, 2019; Zhu vd., 2021). Çaylı (2022) annenin çalışma durumu ile çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve hayattan kopma, hayata yansıtma ve sürekli oynama alt boyutları arasında anlamlı bir farklılık olduğu, çatışma alt boyutunda ise anlamlı farklılık olmadığı saptanmıştır. Çalışan annenin çalışmayan anneye göre çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yüksek

olduğu belirlenmiştir. Aküzüm vd. (2022) çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile anne çalışma durumu arasında farklılık bulunmamaktadır. Benzer şekilde Emiroğlu İlvan (2022), çalışmasında anne çalışma durumu ile okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılığı ile arasında bir ilişki bulunmadığı sonucuna ulaşmıştır. Kara (2023) araştırmasının sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile anne çalışma süresi değişkeni arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. Dokumacı (2023) çalışmayan annelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin çalışan annelerin çocuklarına oranla daha yüksek olduğu babaların çalışma durumundan fark yaratmadığını ifade etmiştir.

Literatüre bakıldığında farklı sonuçların çıktığı görülmektedir. Çalışan annelerin çalışmayan annelere göre çocuklarıyla geçirdiği zamanın az olması göz önüne alındığında çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin fazla olmasının sebep olduğu düşünülebilir.

5.1.2.6. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre

Düşük gelir düzeyine sahip bireylerin çocukları, diğer gelir düzeylerine sahip bireylerin çocuklarına kıyasla daha yüksek Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi, Hayattan Kopma, Çatışma ve Sürekli Oynama puanlarına sahiptir. Hayata Yansıtma değişkeninde ise gelir düzeyine göre anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Park ve Park (2014) ebeveynlerin geliri yüksek olduğunda, çift gelirli ailelerde, ebeveynlerin kendisi ne kadar uzun süre akıllı telefon kullanıyorsa, hoşgörülü ebeveynlik tarzı ve akıllı telefona karşı olumlu tutumlar ne kadar yüksekse, çocukların akıllı telefon bağımlısı olma olasılıkları da o kadar yüksek olacağını savunmuştur. Güzen (2021) gelir grubu yüksek ebeveynlerin çocuklarını dijitalle teşvik eden ve özgür ebeveyn rehberlik stratejilerini uyguladıkları bu durumun bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordadığını belirtmiştir.

Dokumacı (2023) ebeveynlerin gelir düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin düştüğü tespit edilmiştir. Emiroğlu İlvan (2022) aylık geliri düşük olan ailelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyleri aylık geliri daha yüksek olan ailelerin çocuklarına göre daha yüksektir. Rideout ve Robb (2020) düşük gelirli hanelerdeki çocukların yüksek gelirli evlerdeki çocuklara kıyasla günde

ortalama yaklaşık iki saat daha fazla ekran kullandığını ortaya koymuştur. Deniz (2021), tarafından yapılan araştırmada ailenin gelir düzeyinin artmasıyla araştırmada öğrencilerin dijital oyun bağımlılığını azaltmaktadır. Kara (2023) ekonomik düzeyi düşük olan ailelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi, ekonomik seviyesi orta ve yüksek olan ailelerin çocuklarına göre daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Dokumacı (2023) ekonomik açıdan gelir düzeyi az olan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin daha yüksek olduğu görülmüştür.

Araştırmanın bulgularından farklı olarak Gölge (2022) ve Budak (2020) ailenin gelir düzeyinin, çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerinde bir etkisi olmadığı sonucuna ulaşmışlardır.

Literatüre bakıldığında farklı sonuçlar bulunsa da çoğunlukla çalışmamızda tespit ettiğimiz gibi Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi gelir düzeyi düşük ailelerde fazla çıkmaktadır. Araştırmanın bulguları göz önünde bulundurulduğunda ekonomik düzeyi düşük olan ailelerin çocuklarının daha yüksek bağımlılığa sahip olmalarının sebebinin, düşük gelirli ailelerin çocukları için farklı sanatsal, sportif vb. etkinlikler ile materyaller sunamaması ve alternatifler oluşturamamasından kaynaklanıyor olduğu düşünülmektedir. Dijital araçların artık her sosyoekonomik düzeydeki ailede kullanıyor olması, bu durumun sebebi olarak gösterilmektedir. Ailelerin aylık gelir düzeyleri yükseldikçe çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin azalmasında; çocukların dijital araçlarla etkileşimlerine ailelerin daha fazla rehberlik etmesinin rol oynayacağı ve çocuklarını farklı sosyal imkânları sunabilmelerinden kaynaklanabileceği düşünülmektedir.

5.1.3. Sosyo-Demografik Değişkenlerin Problemlili Teknoloji Kullanımı ile İlişkisi

Bu başlık altında bu araştırmanın amacı kapsamında, okul öncesi çocukların problemlili teknoloji kullanımlarının yapılan analiz bulgularının derlemesi ve çıkan sonuçların ilgili literatür ile demografik değişkenler açısından tartışma ve yorumlanmasına çalışılmıştır.

5.1.3.1. Çocuğun Cinsiyetine Göre

Okul öncesi çocukların problemli teknoloji kullanımları ele alınan demografik değişkenlerden cinsiyet değişkenine göre; Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı, Kullanım Sürekliliği, Kontrole Karşı Direnç ve Gelişime Etki değişkenlerinde kız ve erkek çocuklar arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Kız çocuklarının puanları yüksek çıkmıştır. Yoksunluk Kaçış değişkeninde ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

De Pasquale vd. (2021) incelenen bir çalışmada, İtalya'dan 8-10 yaşındaki erkeklerin video oyunlarına kızlardan daha fazla zaman harcadıkları görülmüş, benzer şekilde, 24 çalışmanın incelendiği bir çalışmada, internet oyun bozukluğu erkek gençlerde daha yaygın çıkmıştır. Han vd. (2022) 18 çalışmanın incelendiği bir çalışmada, erkeklerin oyun bağımlılığı ölçeğinde daha yüksek puanlar aldığı görülmüştür. Biadini (2023) Problemli medya kullanımının erkek çocuklarda daha çok görüldüğü saptanmış. Kara (2023) çocukların cinsiyeti, farklılık oluşturmamaktadır.

Alan yazında yapılan çalışmaların çoğunluğu 9 yaş üzeri ve ergenlere yönelik olması da sonucu etkileyen bir durum olabilir. Ayrıca bu durumu etkileyecek (problemli internet kullanım türleri, yaş, ülke, ebeveyn-çocuk ilişkisi vb.) değişik birçok etkenlerinde incelenmesi daha sağlıklı olacaktır.

5.1.3.2. Çocukların Yaşına ve Kardeş Sayısına Göre

Çocuk yaşı ile Kullanım Sürekliliği, Kontrole Karşı Direnç, Gelişime Etki ve Yoksunluk Kaçış değişkenlerinin tümünde negatif ilişkiler bulunmuştur. Bu ilişkiler anlamlıdır yani çocuk yaşının arttıkça bu boyutlarda bir azalma olduğu söylenebilir.

Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ve bazı alt boyutları ile kardeş sayısı arasında pozitif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Bu ilişki, kardeş sayısı arttıkça çocukların teknoloji kullanımının biraz daha problemli hale gelme eğiliminde olduklarını göstermektedir.

Yalçın vd. (2022) video oyunu oynama yaygınlığının 3 ve daha fazla çocuklu ailelerde daha yüksek olduğu görülmektedir.

Çocuk yaşlarına ve kardeş sayısına göre yeterince çalışma bulunmamaktadır. Yalçın ve ark. sonuçları çalışmamızda çıkan sonuçlarla tutarlılık göstermektedir. Çocukların yaşlarının artması ile problemli kullanım seviyelerinde azalma görülme sebebi büyüme ile çocukların vakit geçirebileceği yeni ortamlar ve materyaller keşfetmelerinden kaynaklanıyor olabilir.

5.1.3.3. Çocukların Önceden Eğitim Alan ve Almayan Gruplara Göre

Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ve alt boyutlarına ilişkin, çocukların önceden eğitim alma durumuna göre farklılıkları, Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı ve Yoksunluk Kaçış değişkenlerinde önceden anaokulu eğitimi alan ve almayan çocuklar arasında farklılıklar bulunmuştur. Önceden eğitim alan çocukların puanları yüksek çıkmıştır. Kullanım Sürekliliği, Kontrole Karşı Direnç ve Gelişime Etki değişkenlerinde ise istatistiksel yönden anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Biadini (2023) çocukların okul öncesi eğitime devam etmelerinin problemli medya kullanımlarında düşüşe sebep olduğu görülmektedir.

Çocuk yaşı ile Kullanım Sürekliliği, Kontrole Karşı Direnç, Gelişime Etki ve Yoksunluk/Kaçış boyutları arasında negatif yönlü ilişkiler saptanmıştır. Bu durum, çocukların yaşları arttıkça problemli teknoloji kullanımının ilgili boyutlarında azalma olduğunu göstermektedir. Özellikle önceden eğitim almış çocuklarda yaş ilerledikçe bu problemlerin azalması, elde edilen bulgularla tutarlılık göstermektedir.

Bu konuda yeterli sayıda araştırma olmamakla birlikte, genelde bakıldığında önceden eğitim alıp almama durumu anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır. Çalışmamızın bazı alt boyutlarında farklılıklar çıksa da diğer alt boyutlarında farklılık görülmemiştir. Bu konuda daha kapsamlı çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

5.1.3.4. Ebeveynlerin Eğitim Durumuna Göre

Lise eğitim düzeyine sahip anneler ve babalar, diğer eğitim düzeyine sahip anne ve babalara kıyasla daha yüksek Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı, Kullanım Sürekliliği, Kontrole Karşı Direnç, Gelişime Etki ve Yoksunluk Kaçış puanlarına sahiptir.

Emiroğlu İlvan (2022) annesi üniversite mezunu olmayan çocukların, annesi üniversite mezunu olan çocuklara göre sürekli oynama alt boyut puanlarının daha yüksek olduğunu göstermiştir.

Problemli Teknoloji kullanımı ve ebeveyn eğitim durumu ile ilgili yeterli çalışma bulunmamaktadır. Daha çok dijital bağımlılıkla ilgili çalışmalar bulunmakta onlarda da farklı sonuçlar çıkmaktadır. Genelde çalışmalarda ortak bir sonucun çıkmamasının sebebi çalışmaların yapıldığı kesimin sosyal, kültürel vb. yapısı ile ilişkili olabilir.

5.1.3.5. Ebeveynlerin Çalışma Durumuna Göre

Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı, Kullanım Sürekliliği, Gelişime Etki ve Kontrole Karşı Direnç değişkenlerinde, çalışan ve çalışmayan annelerin çocukları arasında anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır. Yoksunluk Kaçış değişkeninde ise, p değeri sınırda olduğundan, anlamlı bir fark olduğu söylenemez.

Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı, Kullanım Sürekliliği, Kontrole Karşı Direnç, Gelişime Etki ve Yoksunluk Kaçış değişkenlerinde, çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Çalışmayan babaların çocuklarının puanları yüksek çıkmıştır.

Bu konuda yeterli çalışma bulunmamaktadır. Çalışmayan babaların Genel Phubbing durumunun yüksek çıkmasının nedeni işi olmadığı için stresten kaynaklanabilir. Babaların Genel Phubbing'inin yüksek olmasıyla Çocukların Problemli Teknoloji Kullanımını artırdığı düşünülmektedir.

5.1.3.6. Ebeveynlerin Gelir Durumuna Göre

Araştırmamızda düşük gelir düzeyine sahip bireylerin çocukları, diğer gelir düzeylerine sahip bireylerin çocuklarından daha yüksek Çocuklar İçin Problemli Teknoloji Kullanımı, Kullanım Sürekliliği, Yoksunluk Kaçış, Kontrole Karşı Direnç ve Gelişime Etki puanlarına sahip olmuştur.

Rideout ve Robb (2020) düşük gelirli hanelerdeki çocukların yüksek gelirli evlerdeki çocuklara kıyasla günde ortalama yaklaşık iki saat daha fazla ekran kullandığını ortaya koymuştur.

Araştırmanın bulguları göz önünde bulundurulduğunda ekonomik düzeyi düşük olan ailelerin çocuklarının daha yüksek bağımlılığa sahip olmalarının sebebinin, düşük gelirli ailelerin çocukları için farklı sanatsal, sportif vb. etkinlikler ile materyaller sunamaması ve alternatifler oluşturamamasından kaynaklanıyor olduğu düşünülmektedir.

5.1.4. Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemli Teknoloji Kullanımları Arasındaki İlişki

Elde edilen bulgulara çocuklar için problemli teknoloji kullanımı ile ebeveynlerin genel phubbing ve diğer alt boyutları arasında güçlü, pozitif ve anlamlı bağlantılar bulunmuştur. Yani, Ebeveynlerin Genel Phubbing Davranışlarındaki artış Çocukların Problemli Teknoloji Kullanımını artırdığı görülmüştür.

Niu vd. (2020) ebeveyn-çocuk ilişkisinin, ebeveyn phubbing'i ile ergenlerin problemli cep telefonu kullanımı arasındaki ilişkiye kısmen aracılık ettiğini tespit ettiği görülmektedir. Liu vd. (2024) problemli internet kullanımı ebeveyn phubbing'inden kaynaklandığı görülmüş. Ebeveyn phubbing'i ile PIU arasında doğrudan ve dolaylı pozitif bir ilişki olduğunu göstermiş. Buna dayanarak, ebeveyn phubbing'inin ebeveyn-çocuk ilişkisi aracılığıyla Sorunlu İnternet Kullanımı (PIU)'nı etkileyebileceğini öne sürmüştür. Ulaşılan sonuç alan yazındaki sınırlı çalışma ile aynı doğrultudadır.

5.1.5. Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişki

Genel Phubbing ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutları arasında pozitif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Bu, phubbing ile dijital oyun bağımlılığı arasında güçlü bir ilişki olduğunu gösteriyor. Tüm alt boyutlar için bu ilişki de pozitif ve anlamlıdır, yani phubbing ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki, bağımlılığın her bir yönüyle bağlantılıdır. Sonuç olarak, Ebeveynlerin Genel Phubbing Davranışlarındaki artış ile Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri

arasındaki artışla doğru orantılıdır. Genel Phubbing durumu artan ebeveynlerin çocuklarındaki Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri de artmaktadır.

Literatürde bu konuda fazla bir çalışma bulunmamakla birlikte, Gavcar vd. (2024) ebeveyn phubbing düzeyi ile çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri arasında pozitif bir korelasyon olduğunu, ebeveyn phubbing'inin çocukların dijital oyun bağımlılığına eğilimini artıran, sosyal beceri düzeylerini azaltan bir faktör olduğunu ortaya koymuştur. Bu çalışmada ulaşılan sonuç da sınırlı alan yazın ile tutarlılık göstermektedir.

5.1.6. Okul Öncesi Çocukların Problemlili Teknoloji Kullanımları ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişki

Bulgularda, Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve alt boyutları arasında güçlü, pozitif ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı arasındaki ilişki son derece güçlü bir pozitif ilişkiyi göstermektedir. Yani, problemlili Teknoloji kullanımı arttıkça, dijital oyun bağımlılığı eğilimi de artmaktadır.

Ayar ve Bektaş (2021) yüksek düzeyde problemlili internet kullanımı olan ergenlerin aynı zamanda yüksek düzeyde nomofobiye sahip olduğunu ortaya koymuştur. Çalışmalarında, problemlili internet kullanım düzeyinin nomofobi düzeyini etkileyen faktörlerden önemli bir yere sahip olduğunu belirterek, yüksek düzeyde problemlili internet kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı olan ergenlerin nomofobi düzeylerinin de artabileceği bulunmuştur.

Problemlili Teknoloji Kullanımı ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi kavramları birbirlerini tetikleyen unsurlardır. Birbirleriyle doğru orantılı olarak azalıp veya artması normal bir durum olarak görülebilir. Bu konuda çalışmamızda çıkan sonucun aksini gösteren bir araştırmaya rastlanılmamıştır.

5.2. Sonuç

Ebeveynlerin Phubbing Davranışları okul öncesi çocuklar üzerindeki etkisinin değerlendirildiği uluslararası çalışmalar oldukça azdır. Ülkemizde ise henüz yeni çalışılan bir kavramdır. Ülkemizde Phubbing, bazı değişkenler yönünden birkaç araştırmada ele alınsa da bu olgunun okul öncesi çocuklar üzerindeki etkisine yönelik çalışmalar bulunmamaktadır. Ebeveynlerin sergilemiş oldukları tutum ve davranışların çocukların sağlıklı gelişiminde ciddi bir görevi olduğu ebeveynler tarafından unutulmamalıdır. Ebeveynler çocuklarının, aile ortamında çocuğun gelişimini olumsuz tesir edecek davranışlarda bulunmamalıdır. Olumsuz model davranışlar çocuğun gelişim ve eğitim aşamasında hatalar olarak ortaya çıkmaktadır. Ebeveynlerinin davranışlarını örnek alıp taklit eden çocuklar için ebeveynler Phubbing davranışından kaçınılmalıdır.

Bu çalışmanın kayda değer yönlerinin yanında bazı sınırlılıkları da bulunmaktadır. Öncelikle ebeveyn Phubbing durumunu geniş bir örnekleme araştıran çalışma sayısı kısıtlıdır. Bu sebeple bu çalışmada birçok demografik değişkene göre yorumlanmasının, içerik bakımından genel tabloyu görebilmek adına önemli olabileceği düşünülmektedir. Çalışmamız bu konularda fikir verici olabilecektir. Dolayısıyla elde edilen sonuçların, ülkemizdeki Ebeveynlerin Phubbing davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemliliği Teknoloji Kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişkiyi ortaya koyabilmesi ve bu vakaların genellenebilirliğini sağlaması adına fayda sağlayabileceği düşünülmektedir. Araştırmamızdaki bazı sınırlılıklar: Birinci olarak araştırma verileri, öz bildirim ölçekleri ile elde edildiğinden, formu dolduranların taraflı cevaplar vermiş olma ihtimali vardır. Örneklem büyüklüğü istatistiksel yönden doyurucu görülse de demografik nitelikler durumunda katılımcıların dahil oldukları grupları birbirlerini denkleştirici oranlarda (496 formun 92'sini babalar doldururken geriye kalan 404'ünü anneler doldurmuştur) değildir. Her bir çocuk için hem anne hem de babaya form doldurulması ile daha iyi sonuç alınabileceği düşünülmektedir. İleriki araştırmalarda buna benzer hususları dikkate almak daha sağlıklı sonuçlar almayı sağlayabilecektir.

Bunun yanı sıra ilgili alan yazında Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemliliği Teknoloji Kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasında ilişkisini araştıran çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu durumda, yeni araştırmalarla bu ilişkilerin daha fazla incelenmesinin faydalı ve zorunlu olduğu düşünülmektedir. Bu sayede toplum içerisinde kullanımı artan akıllı telefon bağımlılığına bağlı olarak ortaya çıkan Ebeveynlerin Phubbing olgusunun çocukların üzerindeki etkisini düşürme yolunda, hayati olabilecek faktörlere karşı tedbirleri alabilmek muhtemel olabilecektir. Bu çalışmadan elde edilen bulgular, Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemliliği Teknoloji Kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişki ile alakalı ülke örneklemini temsil edecek hacimli ve kapsamlı araştırmaların yapılması gerektiğini göstermektedir. Ayrıca bu çalışmanın, alan yazındaki söz konusu araştırma eksikliği hususunda literatüre katkı sağlayabileceği beklenmektedir.

Bu çalışmanın bulguları, ebeveyn phubbing'inin okul öncesi çocukları problemliliği teknoloji kullanımları ile dijital oyun bağımlılıkları üzerindeki etkilerini destekleyen güçlü kanıtlar sunmaktadır. Çalışmadan elde edilen sonuçlar ebeveynlerin çocukları yanında akıllı telefon kullanımlarını azaltılmasının gerekliliğine işaret etmektedir. Ebeveynler çocuklarına yasaklar koymaktan ziyade kendileri model olmalıdırlar.

5.3. Öneriler

Günümüz çocuklarını teknolojiden ve dijital kültürden tecrit ederek yetiştirmek imkânsız gibi gözükmemektedir. Bu konuda ebeveynlere, araştırmacılara, eğitimci ve politikacılara şu öneriler de bulunulabilir;

5.3.1. Ebeveynlere Öneriler

- ✓ Çocukların özellikle bağımlılık eğilimi yüksek çıkan grubun ebeveynlerinin çocuklarını sosyal gelişimini destekleyecek geleneksel oyunlara, sanatsal ve kültürel etkinliklere, sportif aktivitelere yönlendirmeleri önerilebilir.
- ✓ Yapılan çalışmalar, ebeveynlerin telefonla sohbet etme davranışlarının çocukların ihmal edilmiş hissetmesine neden olabileceğini ve bunun da ebeveyn-çocuk bağlarını

zayıflatabileceği belirtilmektedir. Araştırmamıza katılan ebeveynlerin phubbing durumu arttıkça çocuklarının problemli teknoloji kullanıma ve dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyleri de yükseltmektedir. Çocuklar yetişkinleri model olarak taklit ettiklerinden, ebeveynlerin cep telefonu ile fazla zaman geçirmemesi çocuklarıyla beraber fazla zaman geçirmeleri ve çocuklarının gelişimini destekleyecek farklı aktiviteler yapmaları önerilebilir.

✓Çalışan anne ve çalışmayan babalarda arasında dijital oyuna rehberlik stratejilerinde farklar görülmüştür. Bu nedenle anne babaların birbirini destekleyecek biçimde tutarlı ve kararlı bir rehberlik stratejisi uygulamaları önerilebilir.

✓Ebeveynlerin çocuklarını dijital araçlar yerine çocukların gelişimlerini destekleyecek eğitici oyuncaklar olarak bu yöne yönlendirmeleri önerilebilir.

✓Yeşilay'ın çocukların teknoloji bağımlılıklarını önlemeye yönelik ebeveynlerin yapmaları ve yapmamaları gereken davranışlarla ilgili olarak yapmış olduğu tavsiyelerde faydalı olacaktır: Akıllı telefon/tablet vb. teknolojik aletleri çocukları avundurmak, boş zamanlarını değerlendirmek ve susturmak nedeniyle kullanmayın. Haftalık çizelgeler yaparak buna göre teknolojik alet kullanım programı oluşturun. Yalnızca ekran süresine odaklanmayın, çocukların kontrolsüz ve uzun zaman internet kullanmasını kontrol edin. İnternet filtrelerinden takviye alınabilir. Yemek saatlerinde bilgisayar başındaki çocuğa servis yapmayın, size katılması için teşvik edin. Çocuğun, sorumluluklarını onun yerine yapmayın. Televizyon, bilgisayar veya internet benzeri teknolojik alet odaklı ev düzeni oluşturmeyin. Teknolojik aletleri ortak kullanım alanında bulundurmaya çalışın. Bilgisayar, tablet ve akıllı telefon vb. fazla kullanımı olmaması hasebiyle ona görevler verin ve aldığı görevleri gerçekleştirmesi için çocuğunuzu motive ediniz. Çocuğunuza internet kullanımının negatif süreçleri ile alakalı çok fazla mesaj vererek baskı oluşturmeyin. Çünkü çocuk çok aşırı verilen mesajları unuttur veya karıştırır. Yoğun bir şekilde aynı cümleleri kurmak sürecin önemini etkisizleştirecektir. Az, sahici ve sizin için en kayda değer mesajı vermeye çalışın. Çocuğunuza ahlak dersi vermeyin, suçlamadan, eleştiriden kaçının. Çocuğunuzun yaşadığı duyguları reddetmeyin, anlamaya gayret edin. Zarar verici mesajlar kullanmamaya dikkat edin. Zarar verici mesajlar kullanıldığında

iletiřim sekteye uğrar ve iletiřimin kesilmesi ile çocuk kendisini müdafaaya başlar. Bu müdafaalar neticesinde çocuk içine kapanır veya sıklıkla yalan söyler. Uzun dönemli teknolojik alet kullanımını enleyemiyorsanız kesinlikle bir uzmandan yardım alın (Yeřilay, 2025).

5.3.2. Gelecek Arařtırmalara Yönelik Öneriler

- ✓ Sonraki yapılacak arařtırmalarda bir çocuęa ait formu hem anne hem de babanın doldurması saęlanarak, ebeveynlerin görüşlerinin belirlenmesi ve ebeveynlerin çocuklarıyla ilgili vermiř oldukları bilgilerin aynı olup olmadığının karşılaştırılması saęlanabilir.
- ✓ Arařtırmada 36-72 aylık okul öncesi eğitim alan çocukların ebeveynleri ile yapılmıř olup çocukların yař ortalaması 58,86 aydır. Dijital oyun kullanımının daha küçük yař grubunda da görölmesinden dolayı daha küçük çocukların dijital oyun baęımlılık eğilim düzeylerinin ve ebeveynlerinin çocuklarıyla iliřkisinin incelenmesi için çalışmalar tasarlanabilir. Ayrıca okul öncesi kademesinde yapılan bu çalışma eğitimin dięer kademelerinde de gerçekleştirilmelidir. Bu çalışmada çocuklara form doldurtma mümkün olmadığından, özellikle ortaokul seviyesinde yapılarak, çocuklarla birebir görüşme yapılması veya ebeveynlerinin phubbing düzeyini belirleyen form doldurmaları istenerek ebeveynlerin phubbing düzeyinin daha net belirlenmesi saęlanabilir.
- ✓ Okul öncesi dönem çocukların ebeveynleri ile bire bir görüşmeler yaparak dijital oyunlarla ilgili bakıř açıları daha net tespit edilebilir.
- ✓ Arařtırmamız kent merkezinde yapılmıř olup, kırsal-kentsel yařamaları gibi özelliklere göre yeniden yapılandırılabilir. Özel okulları, kreř ve gündüz bakım evlerini de içeren daha kapsamlı bir örneklem oluşturularak daha farklı veriler elde edilmesi saęlanarak veriler karşılaştırılabilir.
- ✓ Ebeveynlere Phubbing davranıřını çocukları yanında yapmamalarına, Problemlili Teknoloji Kullanımı ve Dijital oyun baęımlılığına yönelik farkındalık oluşturacak çalışmalar yapılabilir.

✓Çocuklarının dijital araçları doğru kullanımı hakkında ve dijital araçların çocukların gelişimi nasıl etkilediğine ebeveynlere yönelik bilgilendirici seminerler yapılabilir.

✓Yerel yönetimler ebeveynlerin çocuklarıyla beraber güzel vakit geçirebilecekleri; çocukların yaşına ve gelişimsel düzeyine uygun, alanlar oluşturup, bu alanları çocukların ilgisini çekecek şekilde cazip hale getirebilirler.



KAYNAKÇA

- Abbott, G., Hnatiuk, J., Timperio, A., Salmon, J., Best, K., & Hesketh, K. D. (2016). Cross-sectional and longitudinal associations between parents' and preschoolers' physical activity and television viewing: The HAPPY Study. *Journal of Physical Activity and Health*, 13(3), 269-274. <https://doi.org/10.1123/jpah.2015-0136>.
- Adebar, Y. K. (2018). Young children, parents and technology: a case study exploring how the play choices of a 3 year old child relate to parental attitudes and behaviours around technology (Doctoral dissertation, University of British Columbia).
- Ainsworth, M. D. S. (1978). The Bowlby-Ainsworth attachment theory. *Behavioraland Brain Sciences*, 1(3), 436-438. doi:10.1017/S0140525X00075828
- Aksar, E. (2021) Dijital oyun oynayan kişilerde sorunlu oyun oynama ve bağlanma stilleri arasındaki ilişki. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2021.
- Aküzüm, C., Baran, E., ve Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Electronic Turkish Studies*, 17(3), 427-458.
- Ali, R., Jiang, N., Phalp, K., Muir, S., & McAlaney, J. (2015). The emerging requirement for digital addiction labels. In *Requirements Engineering: Foundation for Software Quality: 21st International Working Conference, REFSQ 2015, Essen, Germany, March 23-26, 2015. Proceedings 21* (pp. 198-213). Springer International Publishing.
- Aljomaa S.S., Qudah M.F.A., Albursan I.S., Bakhiet S.F., Abduljabbar A.S., (2016). Smartphone addiction among university students in the light of some variables, *Computers in Human Behavior* 61 155-164, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.041>

- Alkın, S. (2018). Lise öğrencilerinde sosyal ilişkilerin niteliği ve akıllı telefon bağımlılığı ilişkisinin incelenmesi. *Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat*.
- Almourad, M. B., McAlaney, J., Skinner, T., Pleya, M., & Ali, R. (2020). Defining digital addiction: Key features from the literature. *Psihologija*, 53(3), 237-253..doi: 10.2298/PSI191029017A.
- Amalina, A., & Samat, N. A. (2023, November). Risk Factors and Adverse Effects of Smartphone Addiction in Early Childhood: A Systematic Review. In *International Conference on Social Science and Education (ICoeSSE 2023)* (pp. 3-12). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-142>
- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). Teens, socia lmedia & technology 2018.
- Angeluci, A. C. (2016). “Stop Phubbing Me!”: A Case Study on Mobile Media and Social Relations. In B. Passarelli, J. Straubhaar, & A. Cuevas-Cerveró (Eds.), *Handbook of Research on Comparative Approaches to the Digital Age Revolution in Europe and the Americas* (pp. 192-201). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8740-0.ch012>
- Anitha, F. S., Narasimhan, U., Janakiraman, A., Janakarajan, N., & Tamilselvan, P. (2021). Association of digital media exposure and addiction with child development and behavior: A cross-sectional study. *Industrial psychiatry journal*, 30(2), 265-271.https://doi.org/10.4103/ipj.ipj_157_20
- Ann, S. (2000). Study About Addictive Use of Internet: Focusing on middle school students in Seoul (Master’thesis, Yonsei University, Seoul, Korea).
- APA. “<https://www.aap.org>”Erişim: 08.05.2025. <https://www.aap.org/en/patient-care/media-and-children/center-of-excellence-on-social-media-and-youth-mental-health/qa-portal/qa-portal-library/qa-portal-library-questions/preventing-problematic-technologyuse/?srsltid=AfmBOorNsFyGMAZthDgUDx0261MTjJkrFChbEb boc5hBWXAUemgha26x>

- Aral, N., & Doğan Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 317–348. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054>
- Attai, P., Szabat, J., Anzman-Frasca, S., & Kong, K. L. (2020). Associations between parental and child screen time and quality of the home environment: A preliminary investigation. *International journal of environmental research and public health*, 17(17), 6207. <https://doi.org/10.3390/ijerph17176207>
- Ayar, D., & Bektaş, M., (2021). The Effect of Problematic Internet Use and Digital Game Addiction in Adolescents on Nomophobia Levels. *International Journal of Caring Sciences*, vol.14, no.2, 1081-1088.
- Bağatarhan, T. (2023). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ve problem davranışları, *Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14 (5), 179-193. DOI: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1342294>
- Bağcı-Çetin, B. (2023). Okul öncesi çocukların olumlu sosyal davranışlarını yordama da öz düzenleme becerileri ve dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin rolü. *e-Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10, 555- 572. doi:10.30900/kafkasegt.1265649
- Bandura, A. (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of Communication*, 28(3), 12–29. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1978.tb01621.x>
- Baysan, Ö. (2022). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Oyun Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Tezsiz Yüksek Lisans Projesi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Bayzan, Ş.; Yıldırım, Ö.; Karakuş Yılmaz, T.; Kurşun, E.; Turgut, Y. E. ve Aslan, A. (2023). Türkiye’deki Çocukların İnternet Kullanım Alışkanlıkları ve Dijital Okuryazarlık Becerileri Üzerine Bir Araştırma. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 13, 1331-1364

- Biadini, İ. (2023). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Problemlili Medya Kullanımları ile Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Bianchi, A., & Phillips, J. G. (2005). *Psychological predictors of problem mobile phone use*. *Cyber Psychology & Behavior*, 8 (1), 39-51. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.39>
- Blackman, A. (2015). *Screen Time for Parents and Caregivers: Parental Screen Distraction and Parenting Perceptions and Beliefs*. <https://digitalcommons.pace.edu/dissertations/AAI3664563>
- Boutwell, B. B., & Beaver, K. M. (2010). The intergenerational transmission of low self-control. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 47(2), 174-209. doi: 10.1177/0022427809357715
- Bozzola, E., Spina, G., Ruggiero, M., Memo, L., Agostiniani, R., Bozzola, M., Corsello, G., & Villani, A. (2018). Media devices in pre-school children: the recommendations of the Italian pediatric society. *Italian journal of pediatrics*, 44(1), 69. <https://doi.org/10.1186/s13052-018-0508-7>
- Bradley, R. H., & Caldwell, B. M. (1979). Home observation for measurement of the environment: a revision of the preschool scale. *American journal of mental deficiency*, 84(3), 235-244.
- Braune-Krickau, K., Schneebeli, L., Pehlke-Milde, J., Gemperle, M., Koch, R., & von Wyl, A. (2021). Smartphones in the nursery: Parental smartphone use and parental sensitivity and responsiveness within parent-child interaction in early childhood (0-5 years): A scoping review. *Infant Mental Health Journal*, 42(2), 161-175. <https://doi.org/10.1002/imhj.21908>
- Budak, K. S., & Işıkoğlu, N. (2022). Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeklerinin geliştirilmesi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 55(3), 693-740. <https://doi.org/10.30964/auebfd.939653>

- Budak, K.S. (2020) *Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ve Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeğinin Geliştirilmesi, Problem Davranışlarla İlişkisinin İncelenmesi*: Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Budak. K.S, Işıkoğlu. N (2023) Erken Çocuklukta Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi: Çocuk ve Ebeveyn Özelliklerinin Etkileri. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi e-ISSN:2146-5983 Yıl: 2023 Sayı: 66 Sayfa: 1-25
- Büyüköztürk, Ş. (2020). *Veri analizi el kitabı*. Pegem Akademi Yayınları.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2019). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (26. Baskı). Pegem Akademi, Ankara
- Canatar, F. (2020). *Nomofobi ve akıllı telefon bağımlılığının bağlanma stilleri, kimlik duygusu ve kişiler arası problemler açısından incelenmesi* (Master'sthesis, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı), İstanbul.
- CapillaGarrido, E., Issa, T., Gutiérrez Esteban, P., & Cubo Delgado, S. (2021). A descriptive literature review of phubbing behaviors. *Heliyon*, 7(5), e07037. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07037>
- Cecchinato, M.E., Rooksby, J., Hiniker, A., Munson, S.A., Lukoff, K., Ciolfi, L., Thieme, A., & Harrison, D. (2019). Designingfor Digital Wellbeing: A Research & Practice Agenda. *Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. DOI:10.1145/3290607.3298998
- Cengiz Saltuk, M., & Erciyes, C. (2020). Okul Öncesi Çocuklarda Teknoloji Kullanımına İlişkin Ebeveyn Tutumlarına Dair Bir Çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(2), 106-120
- Center for Internet Addiction Recovery. (2017). *Internet gaming disorder*. Retrieved October 10, 2017, from <http://netaddiction.com/online-gaming/>

- Chang, F. C., Chiu, C. H., Chen, P. H., Chiang, J. T., Miao, N. F., Chuang, H. Y., & Liu, S. (2019). Children's use of mobile devices, smartphone addiction and parental mediation in Taiwan. *Computers in Human Behavior*, 93, 25-32.
- Chaudron, S., DI, G. R., & Gemo, M. (2018). Young children (0-8) and digital technology-A qualitative study across Europe. doi: 10.2760/294383
- Cheng, L., & Cao, J. (2023). Factors influencing smart device addiction among preschool children: An extended protection-risk model perspective. *Frontiers in Psychology*, 14, 1017772. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1017772
- Chong, W. W., Abd Rahman, F. N., & Harun, N. A. (2022). Screen time of children with speech delay: a cross-sectional study in a tertiary center in Kuantan, Malaysia. *Pediatrics International*, 64(1), e15105.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smart phone. *Computers in human behavior*, 63, 9-18. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>
- Christakis, D. A. (2019). The challenges of defining and studying “digital addiction” in children. *Jama*, 321(23), 2277-2278. doi: 10.1001/jama.2019.4690.
- Common Sense Media The Common Sense Census (2017): Media Use by Kids Age Zero to Eight. Eriřim: 19.04.2024.
- Çalhan, C. (2023). *Ebeveynlerin Medya Aracılık Rollerini ile Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Arasındaki İliřki: Yüksek Lisans Tezi*, Mardin Artuklu Üniversitesi, Lisans Üstü Eğitim Enstitüsü, Mardin.
- Çaylı, A. (2022). Okulöncesi dönem çocukların (5-6yař) dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çankırı.

- Çevik, O. (2021) Dijital oyun bağımlılık düzeyinin çocuklardaki narsisizm ve mutluluğa etkisi. Yüksek Lisans Tezi İstanbul Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Danby, S., Evaldsson, A. C., Melander, H., & Aarsand, P. (2018). Situated collaboration and problem solving in young children's digital gameplay. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 959-972.
- De Pasquale, C., Chiappedi, M., Sciacca, F., Martinelli, V., & Hichy, Z. (2021). Online videogames use and anxiety in children during the COVID-19 pandemic. *Children*, 8(3), 205. <https://doi.org/10.3390/children8030205>
- Demir, Y. (2024). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. Muallim Rıfat Eğitim Fakültesi Dergisi, 6(1), 24-42.
- Deniz, G. (2021). *Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi, Ankara. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Derinalp, Y. (2023) *48-72 Aylık Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Prososyal Davranışlarının İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dilci, T., Arslan, A., & Ersoy, M. (2019). 0-12 yaş aralığındaki çocukların dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre belirlenmesi (Sivas ili örnekleme). *Tarih Okulu Dergisi*, 12(38), 122-142. <https://app.trdizin.gov.tr/publication/paper/detail/TXpnd01qVXdNQT09>
- Ding, K., & Li, H. (2023). Digital addiction intervention for children and adolescents: a scoping review. *International journal of environmental research and public health*, 20(6), 4777. <https://doi.org/10.3390/ijerph20064777>

- Ding, K., Shen, Y., Liu, Q., & Li, H. (2023, December). The effects of digital addiction on brain function and structure of children and adolescents: a scoping review. In *Healthcare* (Vol. 12, No. 1, p. 15). MDPI. <https://doi.org/10.3390/healthcare12010015>
- Dogtiev, A. (2022). App Stores List. *Business of apps*. Available at: <https://www.businessofapps.com/guide/app-stores-list/>.
- Dokumacı, C. (2023). *Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimleriyle Sosyal Becerileri Arasındaki İlişki*: Yüksek Lisans Tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Domoff, S. E., Borgen, A. L., & Radesky, J. S. (2020). Interactional theory of childhood problematic media use. *Human behavior and emerging technologies*, 2(4), 343-353. <https://doi.org/10.1002/hbe2.217>
- Domoff, S. E., Harrison, K., Gearhardt, A. N., Gentile, D. A., Lumeng, J. C., & Miller, A. L. (2019). Development and Validation of the Problematic Media Use Measure: A Parent Report Measure of Screen Media "Addiction" in Children. *Psychology of popular mediaculture*, 8(1), 2–11. <https://doi.org/10.1037/ppm0000163>
- Dong, W., Li, S., & Wang, X. (2023). Parental phubbing and Chinese adolescents' SNSs addiction: Loneliness as a mediator and self-esteem as a moderator. *Current Psychology*, 42(19), 16560-16572. DOI: 10.1007/s12144-022-04066-y
- Elias, N., Lemish, D., Dalyot, S., & Floegel, D. (2021). "Where are you?" An observational exploration of parental technoference in public places in the US and Israel. *Journal of Children and Media*, 15(3), 376-388.
- Emiroğlu İlvan, T. (2022). *Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ile Anne-Çocuk İlişkisinin İncelemesi*: Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Emiroğlu İlvan, T., & Ceylan, R. (2023). Predicting preschool children's digital play addiction tendency during Covid-19 pandemic: Regarding the mother-child relationship, and child-and family-related factors. *Education and information technologies*, 28(12), 15687-15716. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11802-9>
- Ergün, N., Göksu, İ., & Sakız, H. (2019). Effects of Phubbing: Relationships With Psychodemographic Variables. *Psychological Reports*, 003329411988958. <https://doi.org/10.1177/0033294119889581>
- Ramirez, N. F., Hippe, D. S., & Shapiro, N. T. (2021). Exposure to electronic media between 6 and 24 months of age: An exploratory study. *Infant Behavior and Development*, 63, 101549. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2021.101549>
- Fidan, İ. (2022). *Okul Öncesi Dönemindeki Öğrencilerin Dijital Bağımlılıklarına İlişkin Öğretmen Görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Findahl, O. (2013). SwedenAndThe Internet 2013. Stockholm: The Internet Infrastructure Foundation. https://www.academia.edu/26731218/Swedes_and_the_Internet_2013?auto=download Front. Psychol. 14:1017772. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1017772
- Fischer-Grote, L., Kothgassner, O. D., & Felnhöfer, A. (2019). Risk factors for problematic smartphone use in children and adolescents: a review of existing literature. *neuropsychiatrie*, 33(4), 179.
- Fu, X., Liu, J., Liu, R. D., Ding, Y., Wang, J., Zhen, R., & Jin, F. (2020). Parental monitoring and adolescent problematic mobile phone use: The mediating role of escape motivation and the moderating role of shyness. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(5), 1487. <https://doi.org/10.3390/ijerph17051487>

- Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., & Bushman, B. J. (2014). Interactive effect of moral disengagement and violent video games on self-control, cheating, and aggression. *Social Psychological and Personality Science*, 5(4), 451-458. <https://doi.org/10.1177/1948550613509286>
- Gabriela Jodas, S (2021). "Should Children 9-12 Have Access to Social Media?" Undergraduate Student Research Awards. 78. https://digitalcommons.trinity.edu/infolit_usra/78
- Gavcar, E. G., Buber, A., & Senol, H. (2024). The association of parental phubbing behavior with digital game use in preschool children. *Bulletin of the Menninger Clinic*, 88(4), 336-359. <https://doi.org/10.1521/bumc.2024.88.4.336>
- George, D., & Mallery, P. (2010). *SPSS for Windows step by step: A simple study guide and reference* (10th ed.).
- Gökçen, A. (2023). *Çocukların Ekran Kullanım Özellikleri, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri, Sosyal Yetkinlik ve Davranış Durumları ve Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi: Yüksek Lisans Tezi*, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Gölge, A. (2022). *Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Oyun Türlerine Göre Saldırganlık Yönelimlerinin İncelenmesi: Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Lisans Üstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Grant, J. E., & Chamberlain, S. R. (2016). Expanding the definition of addiction: DSM-5 vs. ICD-11. *CNS spectrums*, 21(4), 300-303.

- Griffiths, M. D., vanRooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., Müller, K., Dreier, M., Carras, M., Prause, N., King, D. L., Aboujaoude, E., Kuss, D. J., Pontes, H. M., Lopez Fernandez, O., Nagygyorgy, K., Achab, S., Billieux, J., Quandt, T., Carbonell, X., ... Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. (2014). *Addiction (Abingdon, England)*, 111(1), 167–175. <https://doi.org/10.1111/add.13057>
- Guram, S., & Heinz, P. (2018). Media use in children: American Academy of Pediatrics recommendations 2016. *Archives of Disease in Childhood-Education and Practice*, 103(2), 99-101. <https://doi.org/10.1136/archdischild-2017-312969>
- Guzmán, V., Lissner, L., Arvidsson, L., Hebestreit, A., Solea, A., Lauria, F., ... & Hunsberger, M. (2022). Associations of sleep duration and screen time with incidence of overweight in European children: the IDEFICS/i. family cohort. *Obesity facts*, 15(1), 55-61.
- Günüç, S. (2009). *İnternet Bağımlılık Ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile İnternet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi, Van.
- Gürbüz, S. (2021). *Sosyal bilimlerde aracı, düzenleyici ve durumsal etki analizleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Güzen, M. (2021). *Covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi*: Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Halapa, M. & Djuranovic, M. (2021). Children and digital Media. *Global Journal of Sociology: Current Issues*. 11(2), 778. <https://doi.org/10.18844/gjs.v11i2.5481>

- Han, T. S., Cho, H., Sung, D., & Park, M. H. (2022). A systematic review of the impact of COVID-19 on the game addiction of children and adolescents. *Frontiers in psychiatry*, 13, 976601. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.976601>
- Hazar, Z., Hazar, M. & Altun, M. (2016). 6-14 yaş çocukların dijital oyunlarına ilişkin ebeveyn görüşleri (nitel bir araştırma). *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 40-64.
- Hong, W., Liu, R. D., Ding, Y., Oei, T. P., Zhen, R., & Jiang, S. (2019). Parents' phubbing and problematic mobile phone use: The roles of the parent-child relationship and children's self-esteem. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(12), 779-786. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0179>
- Hu, S., Tucker, L., Wu, C., & Yang, L. (2020). Beneficial Effects of Exercise on Depression and Anxiety During the Covid-19 Pandemic: A Narrative Review. *Frontiers in psychiatry*, 11, 587557. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2020.587557>
- Hutton, J. S., Dudley, J., Horowitz-Kraus, T., DeWitt, T., & Holland, S. K. (2020). Associations Between Screen-Based Media Use and Brain White Matter Integrity in Preschool-Aged Children. *JAMA pediatrics*, 174(1), e193869. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.3869>
- Işıkoğlu, N., Erol, A., Atan, A., & Aytekin, S. (2023). A qualitative case study about overuse of digital play at home. *Current Psychology*, 42(3), 1676-1686. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-01442-y>
- JaliliParvar, S., Sabzeh Ara Langaroudi, M., & MalekiPirbazari, M. (2022). The Effect of Family Education on Digital Games Addiction. *Journal of Modern Psychology*, 2(1), 11-20. <https://doi.org/10.22034/JMP.2021.333463.1029>

- Jiang, Q. Y., Wang, X. C., Liu, B., Wang, P. C., & Lei, L. (2021). The impact of parental phubbing on the psychological development of children and adolescents. *Psychol. Dev. Educ*, 37, 137-145. doi: 10.16187/j.cnki. issn1001-4918.2021.01.17
- Johnston K. (2021). Engagement and Immersion in Digital Play: Supporting Young Children's Digital Wellbeing. *International journal of environmental research and public health*, 18(19), 10179. <https://doi.org/10.3390/ijerph181910179>
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L., Jr (2015). Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children. *Pediatrics*, 136(6), 1044–1050. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>
- Kara, D. (2023). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimleri ile Akran Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi: Yüksek Lisans Tezi*, Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Kara, H. ve Açikel, SB (2020) Ebeveynlerin sorunlu akıllı telefon kullanımı ile çocukların konuşma gecikmesi arasındaki ilişki. *Psikiyatri ve Davranış Bilimleri*, 10(3), 110-115. doi:10.5455/PBS.20200413100939
- Kılıç, A. O., Sari, E., Yucel, H., Oğuz, M. M., Polat, E., Acoglu, E. A., & Senel, S. (2019). Exposure and use of mobile devices in children aged 1-60 months. *European journal of pediatrics*, 178(2), 221–227. <https://doi.org/10.1007/s00431-018-3284-x>
- Kim, K., Jeon, S., Lee, S., Kim, D., & Shin, Y. (2025). Digital Media Usage Trends Among Children Aged 8–11 Years Before and After the COVID-19. *Psychiatry Investigation*, 22(4), 375. <https://doi.org/10.30773/pi.2024.0109>

- Kim, T. V., Pham, T. N., Nguyen, C. L., Nguyen, T. T., Okely, A. D., & Tang, H. K. (2022). Prevalence of physical activity, screen time, and sleep, and associations with adiposity and motor development among preschool-age children in Vietnam: the SUNRISE Vietnam pilot study. *Indian Journal of Pediatrics*, 89(2), 148-153.
- King, A. L. S., Valença, A. M., & Nardi, A. E. (2010). Nomophobia: the mobile phone in panic disorder with agoraphobia: reducing phobias or worsening of dependence?. *Cognitive and Behavioral neurology*, 23(1), 52-54. <https://doi.org/10.1097/WNN.0b013e3181b7eabc>
- Kliesener, T., Meigen, C., Kiess, W., & Poulain, T. (2022). Associations between problematic smartphone use and behavioural difficulties, quality of life, and school performance among children and adolescents. *BMC psychiatry*, 22(1), 195. <https://doi.org/10.1186/s12888-022-03815-4>
- Konca, A. S. (2019). *Ebeveynler ve Arasındaki Sosyal Etkileşimlerin İncelenmesi Evde Dijital Etkinlikler Sırasında Küçük Çocuklar: Doktora Tezi*, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Konca, A. S., Baltacı, Ö., & Akbulut, Ö. F. (2022). Problematic technology use scale for young children (PTUS-YC): Validity and reliability study. *International Journal of Assessment Tools in Education*, 9(2), 267-289.
- Konok, V., Bunford, N., & Miklósi, Á. (2020). Associations between child mobile use and digital parenting style in Hungarian families. *Journal of Children and Media*, 14(1), 91-109. doi: 10.1080/17482798.2019.1684332
- Kushima, M., Kojima, R., Shinohara, R., Horiuchi, S., Otawa, S., Ooka, T., ... & Katoh, T. (2022). Association between screen time exposure in children at 1 year of age and autism spectrum disorder at 3 years of age: the Japan Environment and Children's Study. *JAMA pediatrics*, 176(4), 384-391. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2021.5778>

- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The smartphone addiction scale: development and validation of a short version for adolescents. *PloS one*, 8(12), e83558.
- Lam, L. T., & Wong, E. M. (2015). Stress moderates the relationship between problematic Internet use by parents and problematic Internet use by adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 56(3), 300-306. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2014.10.263>.
- Landry, S. H., Smith, K. E., Swank, P. R., & Guttentag, C. (2008). A responsive parenting intervention: the optimal timing across early childhood for impacting maternal behaviors and child outcomes. *Developmental psychology*, 44(5), 1335. <https://doi.org/10.1037/a0013030>
- Lea Lee G & Morgan H (2018) Understanding Children's Attraction Toward Digital Games and Preventing Their Gaming Addictio, US-China Education Review A, January 2018, Vol. 8, No. 1, 11-17 doi: 10.17265/2161-623X/2018.01.002
- Lee, A. R., Park, Y. W., & Oh, J. (2022). Investigating The Cause and Effect Factors of young children's smartphone overuse: Focusing on the influence of parenting factors. *Information, Communication & Society*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2022.2027499>
- Lee, A. R., Park, Y. W., & Oh, J. (2023). Investigating the cause and effect factors of young children's smartphone overuse: focusing on the influence of parenting factors. *Information, Communication & Society*, 26(9), 1756-1772. doi: 10.1186/s12889-022-13171-3
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Li, H., Luo, W., & He, H. (2022). Association of parental screen addiction with young children's screen addiction: A chain-mediating model. *International journal of environmental research and public health*, 19(19), 12788. <https://doi.org/10.3390/ijerph191912788>

- Li, J., Zhai, Y., Xiao, B., Xia, X., Wang, J., Zhao, Y., ... & Li, Y. (2023). Maternal COVID-19 distress and Chinese preschool children's problematic media use: a moderated serial mediation model. *Psychology research and behavior management*, 2553-2567. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S414456>
- Lim, J. A., Gwak, A. R., Park, S. M., Kwon, J. G., Lee, J. Y., Jung, H. Y., ... & Choi, J. S. (2015). Are adolescents with internet addiction prone to aggressive behavior? The mediating effect of clinical comorbidities on the predictability of aggression in adolescents with internet addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 260-267.
- Lin, H. P., Chen, K. L., Chou, W., Yuan, K. S., Yen, S. Y., Chen, Y. S., & Chow, J. C. (2020). Prolonged touch screen device usage is associated with emotional and behavioral problems, but not language delay, in toddlers. *Infant Behavior and Development*, 58, 101424. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2020.101424>
- Liu, J., Wu, L., Sun, X., Bai, X., & Duan, C. (2023). Active Parental Mediation and Adolescent Problematic Internet Use: The Mediating Role of Parent-Child Relationships and Hiding Online Behavior. *Behavioral Sciences (Basel, Switzerland)*, 13(8), 679. <https://doi.org/10.3390/bs13080679>
- Liu, S., Wu, P., Han, X., Wang, M., Kan, Y., Qin, K., & Lan, J. (2024). Mom, dad, put down your phone and talk to me: how parental phubbing influences problematic internet use among adolescents. *BMC psychology*, 12(1), 125. <https://doi.org/10.1186/s40359-024-01620-0>
- Liu, X., Geng, S., Lei, T., Cheng, Y., & Yu, H. (2024). Connections between parental phubbing and electronic media use in young children: the mediating role of parent-child conflict and moderating effect of child emotion regulation. *Behavioral Sciences*, 14(2), 119. <https://doi.org/10.3390/bs14020119>
- Lowrie, T., & Larkin, K. (2020). Experience, represent, apply (ERA): A heuristic for digital engagement in the early years. *British Journal of Educational Technology*, 51(1), 131-147. <https://doi.org/10.1111/bjet.12789>

- Luby, J. L., Rogers, C., & McLaughlin, K. A. (2022). Environmental conditions to promote healthy childhood brain/behavioral development: Informing early preventive interventions for delivery in routine care. *Biological psychiatry global open science*, 2(3), 233-241. <https://doi.org/10.1016/j.bpsgos.2021.10.003>
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatr* 173: 244–250.
- Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British Journal of Addiction*, 85(11), 1389–1394. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.1990.tb01618.x>
- McDaniel, B. T., & Coyne, S. M. (2016). Technology interference in the parenting of young children: Implications for mothers' perceptions of coparenting. *The Social Science Journal*, 53(4), 435-443. <https://doi.org/10.1016/j.soscij.2016.04.010>
- McDaniel, B. T. (2019). Parent distraction with phones, reasons for use, and impacts on parenting and child outcomes: A review of the emerging research. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 72-80.
- McDaniel, B. T., & Drouin, M. (2019). Daily Technology Interruptions and Emotional and Relational Well-Being. *Computers in human behavior*, 99, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.04.027>
- McDaniel, B. T., & Radesky, J. S. (2018). Technoference: Parent Distraction With Technology and Associations With Child Behavior Problems. *Child development*, 89(1), 100–109. <https://doi.org/10.1111/cdev.12822>
- McDaniel, B. T., & Radesky, J. S. (2020). Longitudinal associations between early childhood externalizing behavior, parenting stress, and child media use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(6), 384-391. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0478>

- Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) (2024) "Okul Öncesi Eğitimin Önemi". Erişim: 19.03.2024. https://minikelleranaokulu.meb.k12.tr/icerikler/okul-oncesi-donemin-onemi_7305087.html .
- Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) (2024). "Okul Öncesi Eğitim Programı". Erişim: 19.03.2024 <https://erkencocukluk.meb.gov.tr/ailelere-yonelik-icerikler>.
- Montag, C., Lachmann, B., Herrlich, M., & Zweig, K. (2019). Addictive Features of Social Media/Messenger Platforms and Freemium Games against the Background of Psychological and Economic Theories. *International journal of environmental research and public health*, 16(14), 2612. <https://doi.org/10.3390/ijerph16142612>
- Monteiro, R., Fernandes, S., & Rocha, N. (2022). What do preschool teachers and parents think about the influence of screen-time exposure on children's development? Challenges and opportunities. *Education Sciences*, 12(1), 52.
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Reddy Pulliahgaru, A., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of Excessive Screen Time on Child Development: An Updated Review and Strategies for Management. *Cureus*, 15(6), e40608. <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- National Research Council (US) and Institute of Medicine (US) Committee on Integrating the Science of Early Childhood Development, Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (Eds.). (2000). *From Neurons to Neighborhoods: The Science of Early Childhood Development*. National Academies Press (US).
- Nelson, C., & UNICEF. (2022). Babies Need Humans, Not Screen
- Niu, G., Yao, L., Wu, L., Tian, Y., Xu, L., & Sun, X. (2020). Parental phubbing and adolescent problematic mobile phone use: The role of parent-child relationship and self-control. *Children and Youth Services Review*, 116, 105247.

- Nwankwo, F., Shin, H.D., Al-Habaibeh, A., & Massoud, H. (2019). Evaluation of Children's Screen Viewing Time and Parental Role in House hold Context. *Global Pediatric Health*, 6.
- Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2023). Impact of Screen Time on Children's Development: Cognitive, Language, Physical, and Social and Emotional Domains. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(5), 52. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>
- Panova T, Carbonell X. (2018) Is smartphone addiction really an addiction? *J Behav Addict*. 7:252–9. pmid:29895183
- Papadakis, S., Alexandraki, F., & Zaranis, N. (2022). Mobile device use among pre school-aged children in Greece. *Education and information technologies*, 27(2), 2717–2750. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10718-6>
- Papadakis, S., Alexandraki, F., & Zaranis, N. (2022). Mobile device use among preschool-aged children in Greece. *Education and information technologies*, 27(2), 2717–2750. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10718-6>
- Park, C., & Park, Y. R. (2014). The conceptual model on smart phone addiction among early childhood. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(2), 147.
- Park, J. H., & Park, M. (2021). Smartphone use patterns and problematic smart phone use among preschool children. *PloS one*, 16(3), e 0244276.. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0244276>
- Pengnate, W. Students (2018) Attitudes and Problem towards the Use of Mobile Assisted Language Learning (MALL). In Proceedings of the 5th International Conference on Business and Industrial Research (ICBIR), Bangkok, Thailand, 17–18 May 2018; pp. 590–599.
- Popov, L.M., & Ilesanmi, R.A. (2015). Parent-Child Relationship: Peculiarities and Outcome. *Review of European Studies*, 7, 253. DOI:10.5539/hes.v7n5p253

- Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1", On the Horizon, Vol. 9 Issue: 5, pp. 1-6, <http://dx.doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Przybylski, A. K., Murayama, K., De Haan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in human behavior*, 29(4), 1841-184
- Radesky, J., Miller, A. L., Rosenblum, K. L., Appugliese, D., Kaciroti, N., & Lumeng, J. C. (2015). Maternal mobile device use during a structured parent-child interaction task. *Academi cpediatrics*, 15(2), 238–244.
- Rai, J., Kuzik, N., & Carson, V. (2022). Demographic, parental and home environment correlates of traditional and mobile screen time in preschool-aged children. *Child: care, health and development*, 48(4), 544-551. <https://doi.org/10.1111/cch.12958>
- Rega, V., Gioia, F., & Boursier, V. (2023). Problematic media use among children up to the age of 10: a systematic literature review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(10), 5854. <https://doi.org/10.3390/ijerph20105854>
- Reid Chassiakos, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., Hill, D., ... & Swanson, W. S. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>
- Ricci, R. C., Paulo, A. S. C., Freitas, A. K. P. B., Ribeiro, I. C., Pires, L. S. A., Facina, M. E. L., Cabral, M. B., Parduci, N. V., Spegiorin, R. C., Bogado, S. S. G., Chociay Junior, S., Carachesti, T. N., & Larroque, M. M. (2022). Impacts of technology on children's health: a systematic review. *Revista paulista de pediatria: orgao oficial da Sociedade de Pediatria de Sao Paulo*, 41, e2020504. <https://doi.org/10.1590/1984-0462/2023/41/2020504>

- Rideout, Victoria, Michael B. Robb. (2020) *The Common Sense census: Media use by kids agezerotoeight*, 2020. San Francisco: Common Sense Media
https://www.common-sense-media.org/sites/default/files/research/report/2020_zero_to_eight_census_final_web.pdf [03.03.2022]
- Roberts, J. A., & David, M. E. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners. *Computers in human behavior*, 54, 134-141. <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01185-x>
- Rocha, B., & Nunes, C. (2020). Benefits and damages of the use of touchscreen devices for the development and behavior of children under 5 years old—a systematic review. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 33, 24. doi: 10.1186/s41155-020-00163-8, PMID
- Sabha, H. A. (2022). Left-behind Children: Saudi Parents' Addiction to Internet and Its Impact on Parent-child Attachment. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 14(1). <https://doi.org/10.3390/bs14020119>
- Selak, Š., Horvat, J., & Žmavc, M. (2025). Problematic Digital Technology Use Measures in Children Aged 0 to 6 Years: Scoping Review. *JMIRmental health*, 12, e59869. <https://doi.org/10.2196/59869>
- Semiz, S. (2024), Erken çocukluk döneminde dijital oyun ve teknoloji bağımlılığı. *Dijital Güvenlik ve Medya*, 1(1), 30-44.
- Seo, M. Y., & Lim, E. M. (2010). Infants' and low-grade elementary students' Internet game addiction tendency and the relationship between game addiction tendency and personality characteristic. *The Journal of Child Education*, 19(4), 163-175
- Sharma, A., Dwivedi, Y. K., Arya, V., & Siddiqui, M. Q. (2021). Does SMS advertising still have relevance to increase consumer purchase intention? A hybrid PLS-SEM-neural network modelling approach. *Computers in Human Behavior*, 124, 106919 .DOI:10.1016/j.chb.2021.106919

- Smahelova, M., Juhová, D., Cermak, I., Smahel, D. (2017). Mediation of young children's digital technology use: The parents' perspective. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 11(3), <https://dx.doi.org/10.5817/CP2017-3-4>
- Statista (2025). Mobile internet usage worldwide – statistics & facts
- Şahin, F. (2018). *İnternet kullanımı ve bilgisayar oyun bağımlılığının üstün zekâlı ve yetenekli çocukların okul sosyal davranışlarına etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Ulusal Tez Merkezi
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2015). *Çok değişkenli istatistiklerin kullanımı* (M. Baloğlu, Çev.). Nobel Yayın Dağıtım.
- Tao, J., & Xu, Y. (2022). Parental support for young learners' online learning of English in a Chinese primary school. *System*, 105, 102718.
- TÜİK. “<https://tuik.gov.tr/>” Erişim: 10.02.2025. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2024>
- Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Eğitim Enstitüsü. Ankara, 2019.
- Üstündağ, A. (2020). Çocukların Sosyal Medya Kullanım Durumları ve Sosyal Medyanın Çocukların Duygu Durumları Üzerine Etkisi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 286-302.
- Van Deursen, A. J., Bolle, C. L., Hegner, S. M., & Kommers, P. A. (2015). Modeling habitual and addictive smartphone behavior: The role of smartphone usage types, emotional intelligence, social stress, self-regulation, age, and gender. *Computers in human behavior*, 45, 411-420.
- Vanden Abeele, M. M., Abels, M., & Hendrickson, A. T. (2020). Are parents less responsive to young children when they are on their phones? A systematic naturalistic observation study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(6), 363-370. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0472>

- Wang X, Gao L, Yang J, Zhao F, Wang P. (2020). Correctionto: Parental phubbing and adolescents' depressive symptoms: Self-esteem and perceived social support as moderators (Journal of Youthand Adolescence, 49, 2, (427-437), 10.1007/s10964-019-01185-x). J Youth Adolesc. 2020;49(7):1565.
- Wang, J., Tigelaar, D. E., Zhou, T., & Admiraal, W. (2023). The effects of mobile technology usage on cognitive, affective, and behavioural learning outcomes in primary and secondary education: A systematic review with meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(2), 301-328.
- Xiong, J., He, C., & Wei, H. (2023). Negative school gossip and youth adolescents' mobile phone addiction: mediating roles of anxiety and experiential avoidance. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(2), 1444. <https://doi.org/10.3390/ijerph20021444>
- Yang, H., Ng, W. Q., Yang, Y., & Yang, S. (2022). Inconsistent Media Mediationand Problematic Smartphone Use in Preschoolers: Maternal Conflict Resolution Styles as Moderators. *Children (Basel, Switzerland)*, 9(6), 816. <https://doi.org/10.3390/children9060816>
- Yang Y. (2021). Relationship Between Parental Rearing Stylesand Mobile Phone Addiction Among Senior High School Students in Ganzi: A Moderated Mediation Model, (M.D. thesis), Sichuan Normal University, Chengdu, China. 10.3389/fpsyg.2020.
- Yeşilay. 'Bağımlılık Teknoloji'' Erişim: 14.02.2025. ' <https://www.yesilay.org.tr/tr>
- You, Y., Yang-Huang, J., Raat, H., & van Grieken, A. (2021). Sociodemographic factors and social media use in 9-year-old children: the Generation R Study. *BMC Public Health*, 21, 1-9. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-12061-4>

EKLER

Ek.1 Demografik Bilgi Formu

Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemlili Teknoloji Kullanımları ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişkisi

Bu çalışmada Okul Öncesi Çocukların Ebeveynlerinin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemlili Teknoloji Kullanımları ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişkisinin araştırılması amaçlanmaktadır. Katılımınız ortalama 4 dakika sürecektir. Vereceğiniz cevaplarda doğru veya yanlış seçenekler bulunmamaktadır. Lütfen size en uygun seçeneği işaretleyiniz. Kişisel bilgilerinizde isim belirtilmediği gibi bilgileriniz KVK hükümleri gereği saklı tutulacak olup, veriler sadece araştırma amaçlı kullanılacaktır. Gönüllü katılımınız için teşekkürler.

1. Anketi Dolduran: Anne () Baba ()
2. Anaokuluna giden çocuğunuzun yaşı (Ay olarak): Ay
3. Anaokuluna giden çocuğunuzun cinsiyeti: Kız () Erkek ()
4. Anaokuluna giden çocuğunuz daha önce anaokulu eğitimi aldı mı?
Evet () Hayır ()
5. Çocuğunuzun kardeş sayısı:
6. Annenin Öğrenim durumu: İlkokul Mezunu () Ortaokul Mezunu ()
Lise Mezunu () Ön Lisans/Lisans ()
7. Babanın Öğrenim durumu: İlkokul Mezunu () Ortaokul Mezunu ()
Lise Mezunu () Ön Lisans/Lisans ()
8. Annenin Çalışma durumu: Çalışmıyor () Çalışıyor ()
9. Babanın Çalışma durumu: Çalışmıyor () Çalışıyor ()
10. Gelir Durumunuz: Düşük () Orta () İyi () Çok İyi ()

Ek.2 Genel Phubbing Ölçeği

GENEL PHUBBİNG ÖLÇEĞİ (GPÖ) Yüz yüze sosyal etkileşimleriniz sırasında cep telefonu kullanımınız hakkında düşünmenizi istiyoruz. Tüm sosyal etkileşimlerinizi (örneğin arkadaşlarınızı, tanıdıklarınızı, ailenizi, eşinizi) ve aşağıdaki ifadelerin sizin için ne ölçüde geçerli olduğunu değerlendirin. Diğer insanlarla yüz yüze sosyal etkileşimlerimde...

	(1) Asla	(2) Nadiren	(3) Arada bir	(4) Bazen	(5) Sık sık	(6) Genellikle	(7) Her Zaman
1. Telefonum yakınımda olmadığında endişelenirim.							
2. Telefonumdan ayrı kalmaya dayanamam.							
3. Telefonumu görebileceğim bir yere bırakırım.							
4. Telefonumu kontrol etmezsem önemli bir şeyleri kaçıracağımdan endişelenirim.							
5. Telefonumu kullandığım için başkalarıyla çatışma yaşarım.							
6. İnsanlar telefonumla çok fazla vakit geçirdiğini söyler.							
7. Başkaları telefonumu bırakmamı ve onlarla konuşmamı isterse sinirlenirim.							
8. Başkalarını sinirlendirdiğini bildiğim hâlde telefonumu kullanırım.							
9. Başkaları ile konuşmak yerine telefonumla uğraşmayı tercih ederim.							
10. Dikkatimi başkaları yerine telefonuma verdiğimde memnun olurum.							
11. Başkalarına odaklanmayı bırakıp telefonumla ilgilendiğimde kendimi iyi hissederim.							
12. Başkalarını görmezden gelip, dikkatimi telefonuma verdiğimde stresten kurtulurum.							
13. Telefonuma düşündüğümde daha uzun süre dikkatimi veririm.							
14. Telefonumu kullandığım için başkalarıyla konuşma fırsatlarını kaçıırıyor olduğumu bilirim.							
15. Telefonumu kullanırken kendimi “birkaç dakika daha” diye düşünürken bulurum.							

Ek.3 Çocuklar İçin Problemlı Teknoloji Kullanımı Ölçeđi

Madde No	Aşağıda yer alan ölçekteki maddelerin okul öncesi düzeyinde eğitim gören çocuđunuzun teknolojik araçları (bilgisayar, tablet, akıllı telefon, televizyon vb.) kullanım sıklıklarını düşünerek değerdendiriniz. Lütfen her madde için yalnızca bir seçeneđi işaretleyiniz.	Hiç Katılmıyorum	Kısmen Katılmıyorum	Kararsızım	Kısmen Katılmıyorum	Tamamen Katılmıyorum
1	Çocuđum gün içerisinde ortalama 1,5 saatten fazla teknolojik araçlarla vakit geçirir.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2	Çocuđum teknoloji kullanımı konusunda belirlediđimiz süre sınırını aşar.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3	Çocuđum teknolojik araçlarla vakit geçirme isteđini sıklıkla dile getirir.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4	Çocuđumun teknolojiyi ilk zamanlardaki kullanım süresi ile şimdiki kullanım süresi arasında kayda değerd bir artış vardır.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5	Çocuđum gündelik sorumluluklarını yerine getirmeden teknolojik araçlarla vakit geçirmeye başlar.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6	Çocuđum teknolojik araçlarla vakit geçirmedeđi zamanlarda olumsuz duygular hisseder.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7	Çocuđum teknolojik araçlarla vakit geçirmeye başladığında olumlu duygular hisseder.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8	Çocuđum kendisini üzgün hissettiğinde teknolojik araçlarla vakit geçirerek rahatlar.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9	Çocuđum vaktini teknolojik araçlarla geçirmedeđi zamanlarda dahi teknolojik araçları düşünmektedir.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
10	Çocuđum bizimle veya arkadaşlarıyla beraber vakit geçirmek yerine teknolojik araçlarla vakit geçirmeyi tercih eder.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
11	Çocuđum teknolojik araçlar üzerinden yaşına uygun olmayan oyunlar/filmler ile vakit geçirir.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
12	Çocuđumun teknoloji kullanımı onun yalnızlaşmasına neden olur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
13	Çocuđum teknolojik araçlar üzerinden oyun oynamayı gerçek yaşamda oyun oynamaya tercih eder.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
14	Çocuđum vaktini teknolojik araçlarla geçirmek istedeđi için okula gitmek istemez.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
15	Çocuđum teknolojik araçlarla tek başına vakit geçirir.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
16	Çocuđumun teknolojik araçları kullanması, çevresiyle iletişimini olumsuz olarak etkiler.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
17	Çocuđumun teknolojik araçları kullanması, dil gelişiminde problemlere neden olur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
18	Çocuđumun teknolojik araçları kullanması uyku süresinin azalmasına neden olur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
19	Çocuđum yemeklerini teknolojik araçlarla vakit geçirirken yer/yemek ister.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
20	Çocuđumun teknolojik araçları kullanması hareketsiz kalmasına neden olur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
21	Çocuđum uyumadan hemen önce teknolojik araçlarla vakit geçirir.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
22	Çocuđum ile teknoloji kullanımı süresi konusunda anlaşmazlıklar yaşarım.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
23	Çocuđum teknolojik araçlar kullanırken yaptıkları hakkında bize bilgi vermez veya yalan söyler.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
24	Çocuđumun teknoloji kullanımını sınırlandırdığımızda bile gizlice kullanmaya çalışır.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
25	Çocuđum teknolojik araçlarla vakit geçirirken kendisiyle iletişim kurulmasından rahatsız olur.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
26	Çocuđum kendisinin teknoloji kullanımının takip edilmesine izin vermez.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

Ek.4 Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği

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

Ek.5 Öçek İzinleri

23.03.2024 20:52

Gmail - (konu yok)



(konu yok)

23 Mart 2024 16:06



Çocuklar İçin Problemlili Teknoloji Kullanımı Ölçeği.docx
20K

21.03.2024 22:48

Gmail - Phubbing Ölçeği



Phubbing Ölçeği

15 Mart 2024 13:49

Hocam merhaba Ben Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi yüksek lisans öğrencisi Yeliz HAN
yüksek lisans tezinde Phubbing Ölçeği nizi kullanmak için izin istiyorum.Uygun görürseniz ölçeğin
orjinalini ve alt boyutlarını gönderebilir misiniz?

Naif erg
Alıcı: Ye

15 Mart 2024 16:57

Merha...
Ölçeği elbette kullanabilirsiniz. Ölçeğe ilişkin bilgiler ekli dosyada mevcuttur.
İyi çalışmalar
[Alınılan metin gizlendi]
Naif Ergun

Phubbing Ölçeği.doc
152K

Yeliz Han
Alıcı: Naif

15 Mart 2024 13:56

TEŞEKKÜR EDERİM

15 Mar 2024 Cum, 13:51 tarihinde şunu yazdı:

21.03.2024 22:44

Gmail - ölçek izin



ölçek izin

20 Mart 2024 14:37

Hocam merhaba Ben Yeliz HAN
Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesinde yapmış olduğum yüksek lisans tezi kapsamında geliştirmiş olduğunuz Okul
Öncesi Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinizi kullanmak için izin istiyorum.Uygun görürseniz ölçeğin
orjinalini gönderebilir misiniz?
İyi çalışmalar dilerim.

Sender notified by
Mailtrack

21 Mart 2024 16:16

2024-03-20 14:37, Yeliz Han yazmış:
Hocam merhaba Ben Yeliz HAN
Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesinde yapmış olduğum yüksek
lisans tezi kapsamında geliştirmiş olduğunuz Okul Öncesi
Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinizi
kullanmak için izin istiyorum.Uygun görürseniz ölçeğin
orjinalini gönderebilir misiniz?
İyi çalışmalar dilerim.

[1]
Sender notified by
Mailtrack [1] 20.03.24 14:33:07

Links:

[1]

Merhabalar Yeliz,
Ölçek kullanım formu ve ilgili makaleler ekte yer almaktadır.
Lütfen çalışmanızda atflara ve kaynakçaya dikkat ediniz.
Çalışmanızda kolaylıklar diliyorum.
Sevgilerimle
Kadriye Selin BUDAK

Ölçek.rar
2057K

Ek.6 Etik Kurulu İzin Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 27.09.2024-E.112437



T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Hukuk Müşavirliği



Sayı : E-95531838-050.99-112437
Konu : Etik Kurul Kararı

27.09.2024

Sayın Dr. Öğr. Üyesi Selahattin SEMİZ

İlgi : Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün 24.09.2024 tarih ve 112012 sayılı yazısı

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün ilgi yazısına istinaden Dr. Öğr. Üyesi Selahattin SEMİZ'in danışmanlığında yüksek lisans öğrencisi Yeliz HAN'ın **"Ebeveynlerin Phubbing Davranışları ile Okul Öncesi Çocukların Problemli Teknoloji Kullanımları ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişki"** başlıklı bilimsel araştırması Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulunca incelenmiş olup, 26.09.2024 tarih ve 352 sayılı karar ile söz konusu araştırmaya izin verilmiştir.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Ebubekir BAKAN
Etik Kurulu Başkanı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : *BSPBHEHYH4* Pin Kodu : 89672

Belge Takip Adresi : https://ebys.agri.edu.tr/enVision/V/validate_Doc.aspx?

Adres : Fırat Mah. Yeni Üniversite cad. No:2 AE/1 04100 Merkez, Ağrı – Türkiye

Telefon : 0472 215 98 63 Faks:0472 216 20 08

e-Posta : hukukburos@agri.edu.tr Web : www.agri.edu.tr

Kep Adresi : agribrahimcecenuniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için : Yılmaz SABUNCU

Unvanı : Şube Müdürü

Tel No : 1280



Ek.7 Tez Öneri Onayı

	TC AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ	
---	---	---

YÜKSEK LİSANS TEZ ÖNERİ FORMU

Ana Bilim Dalı	Temel Eğitim
Bilim Dalı	Sınıf Eğitimi
Program	TEZLİ YÜKSEK LİSANS
Öğrenci Adı Soyadı	Yeliz HAN
Öğrenci Numarası	
Öğrenci ORCID numarası	
Tezin Adı	<i>Ebeveynlerin Phubbing Davranışları İle Okul Öncesi Çocukların Problemli Teknoloji Kullanımları Ve Dijital Oyun Bağımlık Eğilimleri Arasındaki İlişkisi</i>
Tezin İngilizce Adı	<i>The Relationship Between Parents' Phubbing Behaviors and Preschool Children's Problematic Technology Use and Digital Game Addiction Tendencies</i>
Anahtar Sözcükler	Ebeveyn Phubbingi, Problemli Teknoloji Kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlık Eğilimi
İngilizce Sözcükler	Parental Phubbing, Problematic Technology Use and Digital Game Addiction Tendency
Etik Kurulu Raporu Gerekiyor mu?	HAYIR (Cevap Evet ise Etik Kurulu Başvuru Formu ile ekleri Tez Öneri Formuyla Birlikte Ana Bilim Dalı Başkanlığına Teslim Edilmelidir)
Tez Çalışması Destek alacak mı?	HAYIR (Tez çalışması TÜBİTAK, BAP vb. kurum ve kuruluşlar tarafından desteklenecekse Kurum/Kuruluş ismi belirtilmelidir.)
Tezin Yürütülmesi Sırasında İşbirliği Yapılacak Kurum ve Kuruluşlar	Erzurum Milli Eğitim Müdürlüğü'nün merkez Aziziye, Palandöken ve Yakutiye ilçelerindeki Milli Eğitim müdürlüklerine bağlı resmi ve bağımsız anaokulu öğrencilerin velilerine anket uygulanacak.
Tez öneri formunun hazırlanması sırasında etik ve akademik kurallara riayet edilmiştir.	12.08.2024 Öğrenci Adı Soyadı İmzası
Danışmanlığımı yürüttüğüm öğrenci almış olduğu bütün dersleri başarı ile tamamlamış (doktora öğrencisi ise) (Doktora yeterlilik sınavından başarılı olarak) tez hazırlamak için gerekli olan asgari kredi şartını (Doktora 21; Yüksek lisans 24 Kredi) sağlamıştır. Tez öneri formunda beyan edilen başlık, amaç, yöntem, kapsam ve sınırlıklar tarafımdan incelenmiş olup uygun görülmektedir.	Dr. Öğr. Üyesi Selahattin SEMİZ Danışman Adı Soyadı İmzası
Tez Öneri Formu Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tarafından belirlenen biçimsel ve akademik esaslara uygun olarak hazırlanmıştır.	Prof. Dr. Fatma AĞGÜL YALÇIN Ana Bilim Dalı Yetkilisi
Yüksek lisans/Doktora tezi olarak belirlenen konu başlığı ile uygulanacak olan yöntem ve kullanılacak materyaller Ana Bilim Dalı Kurulumuz/Tez İzleme Komitesi tarafından uygun görülmüştür. Önerilen tez çalışması özgün değere sahip olup çalışılabilir niteliktedir.	Tarih ve Sayılı Ana Bilim Dalı Kurulu Kararı ile uygun görülmüştür.

UYGUNDUR

Enstitü Yönetim Kurulumuzun 08.08.2025 Tarih ve ... Sayılı kararı ile önerilen tez konusu kabul

- Tez öneri formu imzalı bir şekilde Ana Bilim Dalı Yetkilisi tarafından kontrol edilmek ve Ana Bilim Dalı Kurulunca değerlendirilmek üzere Ana Bilim Dalı Başkanlığına teslim edilmelidir.
- Yüksek Lisans Tez öneri formları Ana Bilim Dalı Akademik Kurulu Kararı ile uygun görüldükten sonra EBYS üzerinden Müdürlüğümüze gönderilmelidir.
- Doktora Programında yeterlilik sınavını başarı ile tamamlayan öğrenci, en geç altı ay içerisinde yapacağı çalışmanın amaç, yöntem ve çalışma planını kapsayan tez öneri formunu Tez İzleme Komitesi önünde sözlü olarak savunmalıdır. Öğrenci tez öneri formunu ile ilgili yazılı bir raporu sözlü savunmadan en az on beş gün önce komite üyelerine dağıtmalıdır.
- Doktora Tez Öneri Formları, Tez İzleme Komitesince kabul edildikten sonra Enstitü Yönetim Kurulunda görüşülmek üzere Ana Bilim Dalı Başkanlığına gönderilmelidir.

Ek.8 Millî Eğitim Bakanlığı Anket Uygulama İzin Onayı



T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI

YELİZ HAN

Yeni Başvuru

Başvurularım

Görüş ve Öneri Bildir

Dikkat Edilecek Hususlar

Araştırma Uygulama İzinleri Başvuru ve Değerlendirme Modülü > Başvurularım

BAŞVURULARIM

Sayfada 10 kayıt gösterAra:

BAŞVURU NO	BAŞVURU TARİHİ	ARAŞTIRMANIN ADI	NİTELİĞİ	BAŞVURU DURUMU	SONUÇ RAPORU
MEB.TT.2024.002871	08.10.2024	EBEVEYNLERİN PHUBBING DAVRANIŞLARI İLE OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN PROBLEMİLİ TEKNOLOJİ KULLANIMLARI VE DİJİTAL OYUN BAĞIMLIK EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİSİ	Yüksek Lisans Tezi	Onaylandı	

1 kayıttan 1 - 1 arasındaki kayıtlar gösteriliyor

Önceki1Sonraki

Başvuru durumu "Yeni Kayıt" iken başvuru silinebilir. Ancak başvuru incelenmeye başladığında durum, "Onay sürecinde" olarak değişir. Bu aşamadan sonra başvuru silinemez.

Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı