



T.C.

TOKAT GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

BİLGİSAYAR ve ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

**BİLGİSAYAR ve ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ YÜKSEK LİSANS
PROGRAMI**

**OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ BİLGİSAYAR OYUN
BAĞIMLILIĞI İLE EBEVEYN TUTUMLARI ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Meltem ESMERAY

TOKAT

Ocak, 2022



T.C.

TOKAT GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

BİLGİSAYAR ve ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

**BİLGİSAYAR ve ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ YÜKSEK LİSANS
PROGRAMI**

**OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ BİLGİSAYAR OYUN
BAĞIMLILIĞI İLE EBEVEYN TUTUMLARI ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Meltem ESMERAY

Danışman: Doç. Dr. Nuran TUNCER

TOKAT

Ocak, 2022

ETİK SÖZLEŞME

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgi toplama ve raporlaştırma sürecinin Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'ne, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzuna, genel akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak gerçekleştirildiğini; bu tez çalışmasının “intihal engelleme” programı ile tarandığını, bana ait olmayan tüm bilgi, düşünce ve bulgulara atıf yaptığımı ve kaynağını gösterdiğimi beyan eder, sorumluluğun tarafıma ait olduğunu kabul ederim.

Tarih: / /

Tezi hazırlayan öğrencinin

Adı Soyadı

Meltem ESMERAY

İmza

JÜRİ ONAY SAYFASI

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Meltem ESMERAY'ın Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi adlı çalışması 13.01.2022 tarihinde jürimiz tarafından Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı'nda yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Başkan: Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Can ŞAHİN

.....

Üye (Tez Danışmanı): Doç. Dr. Nuran TUNCER

.....

Üye: Doç. Dr. Kerem KILIÇER

.....

Onay

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

13/01/2022

.....

Enstitü Müdürü

TEŞEKKÜR

Bilimin uçsuz bucaksız denizinde bir damla olma gayretiyle hazırlanan bu çalışmada bilgi ve deneyimleriyle bana rehberlik eden sevgili danışmanım Sayın Doç. Dr. Nuran Tuncer'e teşekkürlerimi sunuyorum. Tez yazım sürecinde değerli zamanını ve emeğini esirgmeden her daim desteğini gördüğüm Sayın Hocam Doç. Dr. Ramazan Sak'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Jürime katılarak değerli önerileriyle çalışmama katkıda bulunan Sayın Doç. Dr. Kerem Kılıçer ve Sayın Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Can Şahin hocalarıma teşekkürlerimi sunuyorum.

Yüksek lisans sürecim boyunca her daim yanımda olan ve umutsuzluğa kapıldığım her anımda beni cesaretlendiren hayat arkadaşım değerli eşim Hadi Esmeray'a iyi ki varsın diyorum. Bitmek tükenmek bilmeyen sabrın ve anlayışın için her zaman sana minnettarım. Canım kızlarım Meryem Rana ve Elif Nil... Sonsuz sevgileriyle kalbime dokunan sıcacık gülümseyişleriyle verdikleri destekten ötürü onları sımsıkı kucaklıyorum. Varlığınıza şükürler olsun.

Hayatım boyunca maddi ve manevi desteklerini benden esirgemeyen, zorlu süreçlerimde hep arkamda olduklarını hissettiğim canım annem Semahat Akkoyun ve canım babam Mustafa Akkoyun'a ve sevgili kardeşlerim Nergis ve Sercan'a tüm kalbimle teşekkürlerimi sunuyorum.

Son olarak yüksek lisans sürecimde vefatıyla bizi derin üzüntüye boğan canım ablam Mine'ye Allah'tan rahmet diliyor ve bu çalışmayı kendisine ithaf ediyorum.

ÖZET

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI İLE EBEVEYN TUTUMLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Esmeray, Meltem

Yüksek Lisans, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Nuran TUNCER

Ocak 2022, xiii+131 sayfa

Bu araştırmada okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma ilişkisel tarama modeline göre tasarlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubu 2020-2021 eğitim öğretim yılında Tokat İli Merkez ilçesindeki Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı okul öncesi eğitim kurumlarında öğrenim görmekte olan 5-6 yaş grubu 359 çocuk ve bu çocukların 359 ebeveyninden oluşmaktadır. Araştırmada veri toplama araçları olarak “Kişisel Bilgi Formu”, “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Ebeveyn Tutum Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen veriler bağımsız örneklem t-testi, tek yönlü varyans analizi (One-Way ANOVA) ve Pearson korelasyon analizi kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırmanın sonuçları çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının; çocuğun cinsiyeti, anne eğitim düzeyi, aile geliri, bilgisayar ve tablet başında kalma süresi, bilgisayar ve tablet kullanma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiğini; çocuğun yaşı, kardeş sayısı, anne baba yaşı, babanın eğitim düzeyi, evdeki teknolojik aletlere göre ise anlamlı farklılık göstermediğini ortaya koymuştur. Ebeveyn tutumlarının ise kardeş sayısı, çocuğun yaşı, anne baba yaşı, anne baba eğitim düzeyi, aile geliri, evdeki teknolojik aletler, bilgisayar ve tablet kullanma durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiği; çocuğun cinsiyeti, bilgisayar ve tablet başında kalma süresine göre ise anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Araştırma sonucunda çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ve ebeveyn tutumları arasında düşük düzeyde anlamlı ilişkinin olduğu bulunmuştur. Buna göre demokratik tutum ile bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm alt boyutları arasında pozitif yönde, anlamlı ve düşük düzeyde ilişki olduğu

belirlenmiştir. Aşırı koruyucu tutum ile bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm alt boyutları arasında pozitif yönde, anlamlı ve düşük düzeyde ilişki olduğu tespit edilmiştir. İzin verici tutum ile bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin engellenme alt boyutu arasında ilişki bulunmazken; isteklilik alt boyutu ve bilgisayar oyun bağımlılık ölçeğinin geneli ile negatif yönlü, anlamlı ve düşük düzeyde ilişki bulunmuştur. Otoriter tutum ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında ilişki olmadığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi Dönem, Oyun, Bağımlılık, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Ebeveyn Tutumu



ABSTRACT

EXAMINING THE RELATIONSHIP BETWEEN COMPUTER GAME ADDICTION AND PARENTAL ATTITUDES OF PRESCHOOL CHILDREN

Esmeray, Meltem

Master's Thesis, Division of Computer Education and Instructional Technology

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Nuran TUNCER

January 2022, xiii+131 pages

In this study, it was aimed to examine the relationship between the computer game addictions of pre-school children and the attitudes of their parents. The study was designed according to the relational screening model. The sample group of the study consists of 359 children who received education in the 5 to 6 age group of pre-school education institutions that are subordinated to the Directorate of National Education in the Central District of Tokat, in the 2020-2021 academic year, and their 359 parents. The tools that were used for collecting data for the study are the Personal Information Form, the Computer Game Addiction Scale for Children, and the Parental Attitude Scale. The data obtained in the study were analyzed by using Independent Samples t-Test, One-Way Analysis of Variance (One-Way ANOVA) and Pearson Correlation analysis. The results of the research show that the gender, the mother's educational attainment, the family income, the duration of using computer and tablet, and the condition of using computer and tablet cause statistically significant differences on the computer game addiction of the children. On the other hand, these results show that the age, the parents' ages, the father's educational attainment and the technological tools at the home do not cause any statistically significant difference on the computer game addiction of the children. According to the results of the research, the child's age, the parents' ages, the parents' educational attainments, the family income, the technological tools at the home and the condition of using computer and tablet cause statistically significant differences on the parental attitudes, while the gender and the duration of using computer and tablet do not cause any statistically significant difference on these. The study found that there is a low

level of meaningful relationship between the computer game addiction of the children and the parental attitudes. According to this, it was determined that there was a positive, meaningful and low relationship between democratic attitude and all sub-dimensions of the scale of computer gaming dependency. It has been determined that there is a positive, meaningful and low relationship between extreme protective behavior and all sub-dimensions of the computer gaming dependency scale. While there is no correlation between the permissive attitude and the obstruction sub-size of the PC game dependency scale, there is a negative, meaningful and low level of relationship with the lower level of willingness and the amplitude of the PC game dependency scale. It has been determined that there is no relationship between authoritarian attitude and computer gaming addiction.

Key Words: Pre-School Period, Game, Addiction, Computer Game Addiction, Parental Attitude

İÇİNDEKİLER

ETİK SÖZLEŞME.....	i
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER	viii
TABLO LİSTESİ.....	xi
KISALTMALAR.....	xiii
BÖLÜM 1	1
GİRİŞ	1
Problem.....	1
Amaç	4
Alt Amaçlar.....	4
Önem.....	4
Sayıtlılar.....	5
Sınırlılıklar	5
Tanımlar.....	6
BÖLÜM II	7
KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	7
Okul Öncesi Dönem ve Oyun Kavramı	7
Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Oyunu	10
Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Oyunlarının Etkileri.....	13
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	17
Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Etkenler.....	19
Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Önlenmesinde Ailelere Düşen Görevler	22
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İlgili Araştırmalar	23
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri	23
Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Psiko-Sosyal Olgularla İlişkisi.....	24
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Aile İlişkileri	29
Aile Kavramı.....	30
Aile Türleri	31

Ailenin İşlevleri	32
Ebeveyn Çocuk İlişkisi	33
Ebeveyn Tutumlarının Sınıflandırılması	35
Otoriter Ebeveyn Tutumu	36
İzin Verici Ebeveyn Tutumu	37
Demokratik Ebeveyn Tutumu	38
Aşırı Koruyucu Ebeveyn Tutumu	39
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişki	40
Ebeveyn Tutumları ile İlgili Yapılmış Olan Araştırmalar	42
Anne Babaların Ebeveyn Tutumları	42
Ebeveyn Tutumları ve Çocuklara Etkisi	43
Ebeveyn Tutumları ve Dijital Teknoloji Kullanımı	45
BÖLÜM III	47
YÖNTEM	47
Araştırma Modeli	47
Evren ve Örneklem	47
Veri Toplama Araçları	50
Kişisel Bilgi Formu	50
Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği	50
Ebeveyn Tutum Ölçeği	51
Veri Toplama Süreci	53
Verilerin Analizi	53
BÖLÜM IV	57
BULGULAR	57
Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığına İlişkin Bulgular	57
Ebeveyn Tutumlarına İlişkin Bulgular	64
Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular	74
BÖLÜM V	75
TARTIŞMA	75
BÖLÜM VI	87
SONUÇ VE ÖNERİLER	87

Sonuçlar.....	87
Öneriler	91
Ebeveynlere Yönelik Öneriler	91
Eğitimcilere Yönelik Öneriler	91
Araştırmacılara Yönelik Öneriler	92
KAYNAKÇA.....	93
EKLER.....	121
Ek 1: Özgeçmiş	121
Ek 2: Lisansüstü Enstitüsü izin yazısı.....	122
Ek 3: Milli Eğitim Müdürlüğü izin yazısı	123
Ek 4: Oyun Bağımlılığı izin yazışmaları.....	124
Ek 5: Ebeveyn tutum ölçeği izin yazışmaları.....	125
Ek 6: Ebeveyn tutum ölçeği	126
Ek 7: Oyun Bağımlılığı ölçeği izin formu.....	128
Ek 8: Oyun Bağımlılığı Ölçeği	129
Ek 9: Çocuk onam formu örneği.....	130
Ek 10: Veli onam formu.....	131

TABLO LİSTESİ

Tablo 1. Çocukların Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları..	48
Tablo 2. Ebeveynlerin Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları	49
Tablo 3. Ölçeklerden Alınan Puanların Normalliğine İlişkin Çarpıklık ve Basıklık Değerleri	54
Tablo 4. Ebeveyn Tutum Ölçeği Değerlendirme Aralıkları.....	55
Tablo 5. Oyun Bağımlılığı Ölçeği Değerlendirme Aralıkları	55
Tablo 6. Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Puan Ortalamalarına Ait Betimsel İstatistik.....	57
Tablo 7. Çocukların Cinsiyetleri ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları	57
Tablo 8. Çocukların Kardeş Sayısı ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları	58
Tablo 9. Çocukların Yaşı ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	58
Tablo 10. Çocukların Annelerinin Yaşları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları	59
Tablo 11. Çocukların Babalarının Yaşları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları	60
Tablo 12. Çocukların Annelerinin Öğrenim Durumları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları	60
Tablo 13. Çocukların Babalarının Öğrenim Durumları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları	61
Tablo 14. Çocukların Aile Gelirleri ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları	62
Tablo 15. Çocuğun Evinde Bulunan Teknolojik Aletler ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları	62
Tablo 16. Çocuğun Bilgisayar ve Tablet Başında Kalma Süresi ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları	63
Tablo 17. Çocukların Bilgisayar ve Tableti Kullanma Durumuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları ...	64

Tablo 18. Ebeveyn Tutumlarına Ait Betimsel İstatistik	64
Tablo 19. Çocukların Cinsiyetleri ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları.....	65
Tablo 20. Çocukların Kardeş Sayıları ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	65
Tablo 21. Çocukların Yaşı ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları	66
Tablo 22. Çocukların Annelerinin Yaşı ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	67
Tablo 23. Çocukların Babalarının Yaşı ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	68
Tablo 24. Çocukların Annelerinin Öğrenim Durumları ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	69
Tablo 25. Çocukların Babalarının Öğrenim Durumları ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	70
Tablo 26. Aile Gelirleri ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları	71
Tablo 27. Çocuğun Evinde Bulunan Teknolojik Aletlere Göre Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	72
Tablo 28. Çocuğun Bilgisayar ve Tablet Başında Kalma Süresi ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları.....	72
Tablo 29. Çocukların Bilgisayar ve Tablet Kullanım Durumuna Göre Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları	73
Tablo 30. Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişkiye ait Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları.....	74

KISALTMALAR

ASPB : Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlıđı

DFA : Doğrulayıcı Faktör Analizi

MEB : Milli Eğitim Bakanlıđı

SB : Sağlık Bakanlıđı

TDK : Türk Dil Kurumu

TÜİK : Türkiye İstatistik Kurumu

TV : Televizyon

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemine, alt problemlerine, amacına, önemine, sayıltılarına, sınırlılıklarına ve tanımlarına yer verilmiştir.

Problem

Son yıllarda bilişim ve teknoloji alanında yaşanan hızlı gelişmeler, bireylerin yaşamını da tüm yönleriyle etkileyip şekillendirmiştir. Artık gündelik yaşantımızın her alanında bilgisayar, tablet ve akıllı telefon gibi teknolojik araçlar yaygın olarak kullanılır hale gelmiş ve bu durum teknoloji kullanımını tercihten çok zorunluluk haline getirmiştir. Bunun sonucunda çocuklar çok erken yaşlarda teknoloji ile tanışma fırsatı bulmuşlardır (Aral ve Doğan Keskin, 2018). Çocukların okul öncesi dönem olarak adlandırılan 0-6 yaşlarda teknolojik aletleri kullanmaya başladıkları ve teknolojik aletleri en çok çizgi film izlemek ve oyun oynamak için kullandıkları görülmektedir (Aral ve Doğan Keskin, 2018; Bulut, 2018).

Çünkü okul öncesi dönemde oyun, çocuğun hayattaki en önemli işidir. Oyun çocuğun fiziksel, ruhsal, sosyal ve zihinsel gelişiminde önemli rol oynamaktadır. Oyun sayesinde çocuk dış dünyayı keşfeder, hayal gücünü ve yeteneklerini geliştirir, kendini ifade etmeyi, sorumluluk almayı, iş birliği yapmayı, paylaşmayı, problem çözmeyi öğrenir, kısacası çocuk kendini gerçekleştirebilmek için gerekli olan becerileri kazanır (Ayan ve Memiş, 2012; Zeybekoğlu ve Doğan, 2015). Ancak dijitalleşme ve mobil teknolojilerin yaygınlaşması ile çocukların oyun tercihleri de etkilenmiştir. Eskiden dış mekanlarda arkadaşlarla fiziksel aktiviteye dayalı oynanan oyunlar yerini bilgisayar oyunlarına bırakmıştır (Tuğrul, Ertürk, Özen Altınkaynak ve Güneş, 2014). Bilgisayar oyunları ile çok erken yaşlarda tanışan çocukların bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşının da üç - dört yaşa kadar düştüğü görülmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Darga, 2021; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Üstündağ, 2019; Yiğit, 2019). Araştırmalar çocukların bilgisayar oyunları ile geçirdikleri zamanın günde ortalama bir saat ile üç saat arasında olduğunu ve bu sürenin çocuklar için uzun olduğunu ortaya koymuştur (Akçay

ve Özcebe, 2012; Darga, 2021; Erdoğan, 2019; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Bilgisayar oyunlarına ayrılan sürenin artması çocukları olumsuz etkilemektedir. Kas iskelet sistemi bozuklukları, göz problemleri, uykusuzluk, obezite gibi fiziksel sorunların (Jacobs, Hudak ve McGiffert, 2009; Ş. Kurtbeyoğlu, 2018; Muslu ve Gökçay, 2019; Öztürk Eyimaya, Uğur, Sezer ve Tezel, 2020) yanı sıra çocukları sosyal ve psikolojik yönden önemli derecede etkileyen bilgisayar oyun bağımlılığı riski ile karşılaşmaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2016). Yapılan çalışmalar uzun süre bilgisayar oyunu oynamanın çocuklarda bağımlılık düzeyini de arttırdığını ortaya koymuştur (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014; K. Hazar, Özpolat ve Z. Hazar, 2020; Ö. Korkmaz ve Ö. Korkmaz, 2019; Marufoğlu ve Kutlutürk, 2021; Özdemir, 2021; Şahin Öztürk, 2019).

Bilgisayar oyun bağımlılığı; oyuncunun sürekli oyun oynamak istemesi, oyun oynamayı bırakamaması ve sürekli oyunu düşünmesi olarak tanımlanmaktadır (Horzum, 2011). Bilgisayar oyun bağımlılığında kişinin çevreye olan ilgisinde azalma, sosyal ilişkilerinde başarısızlık, oyun oynaması engellendiğinde sinirlilik ve kaygı gibi yoksunluk belirtileri görülebilmektedir (Griffiths, 2008b). Özellikle şiddet içerikli bilgisayar oyunları ve çevrimiçi oyunlar, çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile saldırganlık düzeylerinin artmasına neden olmaktadır (Asghar ve Noor, 2016; Balıkçı, 2018; Castle, 2015; Güvendi, Demir ve Keskin, 2019; Kars, 2010; Madran ve Çakılcı, 2014). Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri yüksek olan çocukların iletişim becerileri olumsuz etkilenmekte, akademik başarı ve sosyal beceri düzeyi azalmakta ve çocuklarda davranış problemleri görülebilmektedir (Ayhan Bostancı, 2020; Can Bilgin, 2015; Chiu, Lee ve Huang, 2004; Şahin ve Gözün Kahraman, 2021).

Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinin yanı sıra alan yazında çocukların gelişimlerine ve eğitimlerine olan olumlu etkileri de tartışılmaktadır. Bilgisayar oyunlarının eğitici, öğretici ve geliştirici içeriklere sahip olması ve uygun süreler dahilinde, kontrollü kullanımı çocukların gelişimine olumlu katkılar sağladığı vurgulanmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Zeka mantık türü bilgisayar oyunu oynayan 5-6 yaş çocukların bu tür oyun oynamayan çocuklara göre görsel algı ve motor becerilerini daha iyi kullandıkları belirlenmiştir (Oral Paksoy, 2017). Ayrıca eğitim içerikli bilgisayar oyunlarının çocuğun davranışlarını, akademik başarısını ve bilişsel

performansını olumlu yönde etkilediği ifade edilmektedir (Hastings ve diğerleri, 2009; Öz, 2009).

Bu bağlamda bilgisayar oyunlarının, çocuklar için faydalı ya da zararlı olarak değerlendirilmesinde, oynanan oyunun içeriği ve oynama süresinin belirleyici rolü olduğu görülmektedir. Bu nedenle çocukların bilgisayar oyunu oynamalarını engellemek yerine; olumlu rol model olan, bilinçli ve tutarlı tavır sergileyen, çocuğun oyun süreçlerine rehberlik eden ebeveyn tutumları önem taşımaktadır (Budak, 2020).

Özellikle okul öncesi dönemde çocuğun gelişiminde anne babaların tutum ve davranışları önemli etkiye sahiptir. Çocukların temel beceri ve özellikleri, öncelikle, anne baba ve çocuk ilişkisi bağlamında gelişmektedir (Selçuk, 2020, s. 59). Ebeveyn-çocuk ilişkisinin belirlenmesi, çocuğun gelişimini etkileyen aile ortamının duygusal ikliminin anlaşılması için ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi önem taşımaktadır (Darling ve Steinberg, 1993). Araştırmalar ebeveyn tutumlarının çocuklarda; saldırganlık, davranış problemleri, öz-kontrol, empati, sosyal gelişim, öz güven, okul başarısı, bilişsel performans düzeyi, öz düzenleme, prososyal davranış, sorunlu internet kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğunu ortaya koymuştur (Ceylan, 2017; Dursun, 2010; Ergin, 2020; Gözübüyük, 2016; Günap ve Kabadayı, 2017; Karacaoğlu, 2019; Kordi ve Baharudin, 2010; Sayın, 2010; Taneri ve Tiryakioğlu, 2015; Ucur, 2005; Uykan ve Akkaynak, 2019; Yıldız ve Erci, 2011; Yıldızbaş ve Şahin Sak, 2020). Buna göre ebeveyn tutumlarının çocuğun gelişim süreçlerini önemli ölçüde etkilediği, ileriki yaşamı için kalıcı izler bıraktığı, çocuğun olumlu ya da olumsuz herhangi bir davranışı kazanmasında etkili olduğu söylenebilmektedir.

Bu bağlamda çocukların bilgisayar oyun bağımlılığında ebeveyn etkisinin önemini vurgulayan çalışmalar son yıllarda artış göstermiştir (Aras ve Gültekin, 2019; Budak, 2020; Güzen, 2021; Karacaoğlu, 2019; Lermi ve Afat, 2020). Ancak okul öncesi döneme ait bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalar sınırlıdır ve yapılan araştırmaların büyük bölümünün ilköğretim ve daha üstü kademedeki çocukları kapsadığı görülmektedir. Çocukların çok erken yaşlarda bilgisayar oyunları ile tanışması; küçük yaşlarda oyun bağımlısı olma riskini de beraberinde getirmektedir. Bu nedenle okul öncesi dönemde çocuğun hayatının merkezinde yer alan ebeveynlerin, çocuğa yönelik

tutumlarının, çocuğun bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinde nasıl bir etkiye sahip olduğunu tespit etmek önem kazanmaktadır. Bu bağlamda okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi, çalışmanın temel problemini oluşturmaktadır.

Amaç

Gerçekleştirilen bu çalışmanın amacı, okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Ayrıca çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığının ve ebeveyn tutumlarının bazı demografik özelliklere göre farklılaşıp farklılaşmadığının incelenmesi de araştırmanın amaçları arasında yer almaktadır.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

Alt Amaçlar

- 1- Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri çocuğun cinsiyeti, kardeş sayısı, çocuğun yaşı, anne baba yaşı, anne ve babanın öğrenim düzeyi, aile geliri, evde bulunan teknolojik aletler, bilgisayar ve tablet başında kalma süresi, bilgisayar ve tableti kullanma durumuna göre farklılık göstermekte midir?
- 2- Ebeveyn tutumları çocuğun cinsiyeti, kardeş sayısı, çocuğun yaşı, anne baba yaşı, anne ve babanın öğrenim düzeyi, aile geliri, evde bulunan teknolojik aletler, bilgisayar ve tablet başında kalma süresi, bilgisayar ve tableti kullanma durumuna göre farklılık göstermekte midir?
- 3- Çocuğun bilgisayar oyun bağımlılığı ile ebeveyn tutumları arasında ilişki var mıdır?

Önem

Çocuğun öğrenme aktivitesinin yüksek olduğu ve çevresel uyaranlardan çok fazla etkilendiği okul öncesi dönemde, gelişen teknoloji ile birlikte çocuğun oyun dünyasında bilgisayar oyunları ile karşılaşmaktadır. Yapılan araştırmalarda, okul öncesi dönemde

çocuklar tarafından teknolojik alet kullanımının ve dijital oyun oynamanın olumsuz etkilerine karşı çocuğu korumada ebeveynlerin önemli rolü olduğu vurgulanmıştır (Akın, 2019; Aral ve Doğan Keskin, 2018; Darga, 2021; Gözüm ve Kandır, 2020; Gündoğdu ve diğerleri, 2016; Oğuz ve Kutluca, 2020; Oral Paksoy, 2017; Tosun, 2019; Yiğit, 2019; Zehir, Zehir, Ağgöl Yalçın ve Yalçın, 2019). Çünkü bu dönemde çocuğun gelişim özellikleri açısından yetişkin desteğine ihtiyacı vardır ve bu nedenle de çocuğun üzerinde ebeveyn etkisi çok fazladır. Bu bağlamda çocuğun bilgisayar oyun bağımlısı olması veya bilgisayar oyunları aracılığıyla yeni bilgiler edinerek bilişsel ve psiko-motor becerilerini geliştirmesinde, anne ve babanın tutumları ön plana çıkmaktadır. Zira ebeveynler sadece çocuklarına sergiledikleri tutumlarla farkında olmadan çocuğun bilgisayar oyun bağımlısı olmasına ve bu bağımlılığın ortaya çıkaracağı olumsuz davranışları edinmesine yol açabilirler.

Bu anlamda yapılan çalışmanın; çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin erkenden belirlenmesi, gerekli önlemlerin zamanında alınması ve sağlıklı bireyler yetiştirilmesi açısından ebeveynlere, insan davranışlarını araştıran uzmanlar ile bilişim ve teknoloji eğitimi veren eğitimcilere uyarıcı ve yönlendirici bilgiler sunması ve bu alanda alan yazına sağladığı katkılar açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Sayıtlar

- 1- Araştırmada kullanılan “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” çocukların dijital oyun bağımlılıklarını ölçmede yeterlidir.
- 2- Araştırmada kullanılan “Ebeveyn Tutum Ölçeği” ebeveynlerin tutumlarını belirlemede yeterlidir.
- 3- Okul öncesi dönem öğrencilerinin soruları anlayarak kendilerini değerlendirebilecekleri varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

- 1- Araştırma 2020-2021 eğitim öğretim yılı Tokat Merkez İlçesine bağlı okul öncesi eğitim kurumlarında eğitim gören öğrenciler ile sınırlıdır.
- 2- Araştırma ölçme araçlarından elde edilen verilerle sınırlıdır.

- 3- Araştırma ölçme araçlarının uygulamasının yapıldığı dört haftalık süre ile sınırlıdır.
- 4- Araştırma salgın nedeniyle okulda yüz yüze eğitime katılan öğrencilerle sınırlıdır.

Tanımlar

Oyun: Çocukluk döneminde öğrenme, tecrübe kazanma, yaratma ve iletişim kurma gibi çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen, çocuğu yetişkinliğe hazırlayan, çocuğa duygularını ifade etme ve rahatlama olanağı sağlayan, özgürce yapılan, zevk veren, mutluluk sağlayan, çocuğu eğlendirerek geliştiren etkinliklerin tümüdür (Poyraz, 2003).

Bağımlılık: Bireyin fiziksel, ruhsal ve sosyal yönden dengesini bozacak şekilde bir madde alımının veya bir davranışın birey tarafından sürekli tekrarlanma eğilimi ve isteğidir.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı: Kişinin sürekli oyun oynamak istemesi, oyun oynamayı bırakamaması, zihninin sürekli oyunla meşgul olması, günlük rutin görevlerini aksatması, oyun oynayamadığında ise yoksunluk belirtileri göstermesi olarak tanımlanmaktadır (Horzum, 2011).

Ebeveyn Tutumu: Anne babanın sahip olduğu değer ve hedefleri, inanç sistemleri doğrultusunda çocuğa yönelik ilettiği davranışlar bütünüdür.

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Okul Öncesi Dönem ve Oyun Kavramı

Okul öncesi dönem, çocuğun doğumu ile başlayıp ilkokul çağına gelinceye kadar geçen yılları kapsamaktadır. Çocukların ileriki yaşamlarında önemli rolü olan; fiziksel, psikomotor, bilişsel becerilerinin kazanıldığı, dil ve sosyal-duygusal gelişimlerinin önemli ölçüde tamamlandığı, çocuğun sürekli değişim göstererek kişiliğinin oluştuğu dinamik bir süreçtir (Can Yaşar ve Kaya, 2018). Okul öncesi dönem; çocuğun 0-6 yaşları arasındaki en verimli yılları içeren, kişilik oluşumunun temellerinin atıldığı, yaşamsal bilgi ve becerilerin kazanılarak geliştirildiği ve yaşamının ilerleyen yıllarına olan etkisi nedeniyle çocuk gelişiminin en kritik dönemidir (Başaran, 2006). Altı yaşını tamamlayan bir çocuğun bilişsel ve duygusal yetenekleri, dil becerileri, davranış alışkanlıkları ve bazı fiziksel özellikleri büyük ölçüde tamamlanmış durumdadır (Didin ve Köksal Akyol, 2018). Bu dönemdeki olumlu erken yaşam deneyimleri ve alınan kaliteli eğitim, çocuğun kendi potansiyelini gerçekleştirmesine yardımcı olur. Bu dönemde çocuğun kazandığı tüm davranışlar ileriki yaşamını etkileyici bir güce sahiptir. Çocuğun sağlıklı bir şekilde sosyalleşmesi ve erken akademik becerilerin çocuğa kazandırılarak ilerleyen yıllardaki başarıların elde edilmesinde yine bu dönemin önemi dikkat çekmektedir. Çünkü okul öncesi dönem, sinaptik bağlantı sayısının en yoğun arttığı ve bu nedenle beyin gelişiminin de hızlı olduğu bir evredir. Sağlıklı beyin gelişimi çocuğun dil, motor, bilişsel ve duygusal gelişimini de doğrudan etkilemektedir (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2013). İnsan beyinde sinir hücreleri arasında sinaps adı verilen bağlantı noktaları vardır. Bunlar farklı sinir hücrelerinden sinir liflerinin birbirine çok yaklaştığı ancak dokunmadığı küçük boşluklardır. Beynin gelişimini sağlayan sinaps üretimi 3. ve 6. yaşlarda zirve yapar ve ergenlik döneminde yavaşlayarak devam eder (Berk, 2013, s. 234). Yaşanan deneyimler beyinde sinaps oluşumunu sağlar. Beyindeki sinaptik bağlantılar ne kadar sık uyarılırsa o kadar kuvvetlenir. Kullanılmadığında ise ölür ve kaybolurlar. Beyin gelişimi bu sinaptik bağlantıların oluşması ve budanması (yok olması) sürecini kapsar. Bu nedenle beyin zengin çevresel uyaranlar ile sıklıkla uyarılması, beyin gelişimine önemli katkı sağlamaktadır (Keleş ve Çepni, 2006). Beyindeki sinir hücreleri arasındaki bağlantıların

artması öğrenme ve beceri kazanmada önemli rol oynar. Bu nedenle okul öncesi dönemde çocuğa sevgi dolu güvenli ortamlarda zengin uyarıcıların yer aldığı bir çevre sunmak, çocuğun gelişimine katkı sağlayacaktır (Aral ve Doğan Keskin, 2018). Okul öncesi dönemde çocuğun fiziksel gelişimi de gelişim alanlarının temelini oluşturmaktadır. Okul öncesi dönemde dengeli ve düzenli fiziksel aktiviteyle çocuğun kemik, kas gelişimi ve kilo kontrolü sağlanmış olur (Gürsoy ve Özaslan, 2018). Çocuğun fiziksel gelişiminde görülen bir olumsuzluk diğer gelişim alanları olan duygusal, sosyal, bilişsel ve dil gelişimini de etkilemektedir. Çocuğun yaşamındaki düzenli ve yeterli fiziksel aktivite; özgüvenin kazanılması, okul başarısının artması ve ruhsal problemlerin azalması gibi psikolojik ve sosyal yararlar sağlamaktadır (Meydanlıoğlu, 2015).

Fiziksel gelişimin yanı sıra okul öncesi dönem bireyin yaşama tüm yönleriyle uyum sağlaması için gerekli olan becerilerin kazanıldığı değerli bir dönemdir. Bu dönemde sosyal etkileşim ile kazanılan deneyimler, çocukların çevrelerini kavramalarını ve buna göre kendilerine özgü davranış biçimleri şekillendirerek duygularını düzenlemelerini sağlar. Çocuklar içinde bulundukları toplumun değerlerini, tutumlarını ve bilgisini kazanarak sosyalleşirler (Küçükturan ve Keleş, 2018). Okul öncesi dönemde çocuğun diğer kişilerle çok sayıda ilişki kurması, onun sosyal gelişimini de arttırmaktadır. İki - altı yaş arasında çocuk, ev dışındaki insanlarla özellikle akranlarıyla sosyal ilişkilerin nasıl kurulduğunu öğrenmeye başlar, uyum ve iş birliği gelişir (Yavuzer, 2005, s. 105). Bu nedenle okul öncesi dönemde çocuğun sağlıklı sosyal ilişkiler kurmasının sağlanması ve bu yönde çocuğa uygun ortamın sunulması önemlidir.

Bu anlamda, çocuklar için hazırlanan oyun ortamı ve oyun etkinlikleri, okul öncesi dönemde hedeflenen kazanımların elde edilmesini sağlayan en zengin öğrenme ortamları ve etkinlikleridir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Çünkü okul öncesi dönemde çocukların en önemli eğlence ve öğrenme aracı oyunlardır. Çocuklar oyunlar aracılığıyla öğrenir, eğlenir, gelişir ve hatta iyileşir.

Oyun yaşamın her kademesinde var olan, insanlık tarihi kadar eski ve süregelen bir aktivitedir. Yetişkinler için oyun, günlük uğraşları bittiği zaman yaptıkları bir şeydir. Oyun bir rahatlama yoludur. Oyun kelimesi bazen ciddi olmayan, boş zaman etkinlikleri (zaman öldürme) olarak da ifade edilmektedir (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2014, s. 2). Pehlivan

(2011) ise oyunu; uyduru olarak hissedilmiş ve günlük hayatın dışında konumlanmış ancak oyuncuyu tamamıyla kendisine yoğunlaştıracak özellikte özgür bir aktivite olarak belirtmiştir.

Oyun; çocuğun başka hiç kimseden öğrenemeyeceği konuları kendi deneyimleriyle öğrenmesine olanak tanıyan, herhangi bir sona bağlı olmadan yapılan eğlenceli etkinliklerdir (Yavuzer, 2005, s. 176). Çocukluk döneminde öğrenme, tecrübe kazanma, yaratma ve iletişim kurma gibi çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen, çocuğu yetişkinliğe hazırlayan, çocuğa duygularını ifade etme ve rahatlama olanağı sağlayan, çocuğun isteğine bağlı olarak serbestçe gerçekleştirdiği, zevk veren, mutluluk kaynağı olan, çocuğu eğlendirerek geliştiren etkinliklerin tümüdür (Poyraz, 2003, s. 136). Piaget ise oyunu; çocuğun daha önce yaşadığı ve özümseme yoluyla edindiği bilgileri uyum sistemine yerleştirme yolu olarak tanımlar (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2014, s. 29). Başka bir tanımda ise oyun; belli bir hedefe yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız, çocuğun tüm alanlardaki gelişimini destekleyen, çocuğun özgürce ve severek yaptığı, materyal ile ya da materyalsiz olarak uyguladığı en doğal öğrenme biçimi olarak belirtilmektedir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Bu tanımlardan da anlaşıldığı üzere oyun çocuğun dünyasında çok önemli bir yere sahiptir.

Oyunun çocuğun (fiziksel, motor, sosyal-duygusal, dil, bilişsel) tüm gelişim alanları üzerinde olumlu etkileri bulunmaktadır. Çocuklar oyun yoluyla hareket ederek fazla yorgunluk hissetmeden bedenlerini çalıştırırlar. Okul öncesi dönemde çocuk büyük ve küçük kaslarını işletecek çeşitli hareketleri (koşma, tırmanma, atlama, makasla kesme, yoğurma vs.) tekrar tekrar yaparak kas gelişimini hızlandırır, güçlendirir, el-göz koordinasyonunu geliştirir (Poyraz, 2003, s. 42). Çocuklar oyunda bedenlerini kullanarak kaba motor becerilerini geliştirirler. Motor becerilerin kazanılması sadece fiziksel gelişimi değil duygusal ve sosyal gelişim açısından da önem taşımaktadır. Örneğin kaba motor becerileri akranlarına göre daha az gelişmiş çocuk, akranları tarafından oyuna dahil edilmemekte ya da en son seçilen çocuk olabilmektedir. Bu nedenle çocuklarda motor gelişimi desteklemek için özellikle hareket özgürlüğü bol olan ve yaratıcılığı destekleyen doğal ortamlarda, gelişimlerine uygun oyunlar oynamalarına fırsatlar sunmak gerekmektedir (Gizir, 2018).

Ayrıca oyun çocuğa tecrübe kazandırır. Çünkü oyun çocuğun yaşam boyu karşılaşabileceği her durumu keşfetmeyi, tanımlamayı, karşılaştığı bu durumlara göre kendini ifade etmeyi ve bunlara karşı çözüm yolları üretmeyi deneyimlediği bir ortamdır. Ayrıca oyun kurallara uymayı, iş birliğini, sorumluluk almayı, empatiyi öğretir. Çocuğu fiziksel, sosyal ve duygusal açıdan zenginleştirir (Küçükturan ve Keleş, 2018). Sosyal-duygusal gelişim açısından yetenekli, iletişim ve öz düzenleme becerileri gelişen çocuk diğer çocuklara göre akademik alanlarda da daha başarılı olmaktadır (Işıtan, 2017).

Diğer yandan, çocuğa en derin duygu ve ihtiyaçlarını özgürce dile getirme fırsatı sunması açısından oyun, çocuğu tanımada en değerli araç olarak görülmektedir (Yavuzer, 2003, s. 169). Oyun; çocuklar için kendini tanıma, anlatma ve düşünme aracı olup aynı zamanda çocuğu tanımak için bir tekniktir (Babaroğlu, 2014, s. 111). Çocukların oyunlarının gözlemlenmesi, duygusal ve bilişsel gelişiminin değerlendirilmesine olanak sağlar. Çocuk hakkında en doğru ve kapsamlı bilgi doğrudan elde edilebilir. Çocuğun oyun ortamında üstlendiği roller, oyuncaklarla ilişkisi, oyun arkadaşları ile olan iş birliği ve iletişimi, belirlenen kurallara uyma durumu, başkalarına saygılı olma, paylaşımcılık gibi çok sayıda niteliği gözlemlenerek çocuk hakkında bilgi edinilmesi mümkündür (Aksoy, 2017).

Oyunun başka bir olumlu etkisi ise, çocuğun oyun sayesinde birikmiş enerjisini toplum tarafından kabul gören bir yolla harcamasıdır. Ayrıca oyun, çocuğun saldırganlık dürtüsünü boşaltmasını sağlar. Çocuklar sadece zevk almak için oyun oynamayabilirler. Kendilerinde var olan kaygıyı, huzursuzluğu bastırmak için de oyun oynarlar. Uygun seçildiği takdirde oyunlar, çocuğu korkulardan ve bu korkuların neden olduğu gerilimlerden kurtarabilir (Yavuzer, 2005, s. 176). Oyunlar çocuklara kendilerini iyi hissettirecek sayısız fırsatlar sunmaktadır. Çocuklar hata yapma ve hayal kırıklıklarının üstesinden geldiği kadar, acı çekme, korku, kaygı ve öfkelerini yok etmek için oyunu kullanırlar (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2014, s. 16).

Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Oyunu

Oyun insanlık tarihi kadar eskidir ve günümüz uygarlığı oyunun insan yaşamındaki yerini anlama ve değerlendirme çalışmalarını sürdürmektedir (Poyraz, 2003,

s. 6). Oyunlar, yaşanan toplumun kültür ve medeniyetini yansıtmaktadır. Her geçen yüzyıl değişen ve gelişen insanlık, oyun olgusunu da aynı şekilde etkileyip şekillendirmiştir. Önce mekanik buluşlarla insan yaşamına giren teknoloji, günümüzde dijitalleşmeyle birlikte sanal dünyanın keşfedilmesini sağlamıştır (Hazar, Demir Tekkurşun ve Dalkıran, 2017). Daha çok grup oyunlarının hakim olduğu, genelde açık hava alanlarında oynanan, hareket içeren, yakın arkadaşlık ilişkilerinin bulunduğu, doğal ve yaratıcılığı ön plana çıkaran geleneksel oyun kültürü, internet ve mobil teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla değişmiş, geleneksel oyun ve oyuncakların yerini sanal dünyanın bireyselleşen ve bağımlılık yapma potansiyeli yüksek oyunları almıştır.

Bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan büyük değişim ve yenilikler, internet kullanımındaki yoğunluğu da artırarak internet teknolojilerini hayatımızın vazgeçilmezi haline getirmiştir. Bu bağlamda bilgisayar oyunları internet aracılığıyla çok büyük kitleler arasında yaygınlaşarak, herkes tarafından tercih edilen bir medya aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Her yaştan insan, rahatlamak, boş zamanını değerlendirmek ve eğlenmek için sanal ortamlarda aynı anda çok geniş kitlelerle etkileşime girerek bilgisayar oyunu oynayabilmektedir (İnal ve Kiraz, 2008).

Günay (2011, s.6) bilgisayar oyunlarını “Monitör, fare, klavye ya da joystick gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünü” olarak tanımlamaktadır. Squire (2006) bilgisayar oyunlarını muazzam ekonomik, kültürel ve sosyal etkisi olan önemli bir eğlence aracı olarak tanımlamıştır. Kirriemuir (2002) ise bilgisayar oyunları ve video oyunlarının birbirinin yerine kullanıldığını, her ikisinde de oyunun görüntülenebildiği bir ekran, klavye ve donanımına göre değişen giriş aygıtları bulunduğunu ifade etmiştir. Ona göre bilgisayar oyunları sadece eğlence sektörüyle sınırlı olmayıp; ticari, askeri ve eğitim alanında da kullanılmaktadır.

Artık geçmişte oyun parkları, sokaklar gibi açık havada arkadaşlarla birlikte oynanan oyunlar, günümüzde kapalı mekanlarda bireysel olarak gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline gelmiştir (Horzum, 2011). Tüm dünyada çocuklar arasında 90’lı yıllardan itibaren geleneksel oyunların yerine dijital oyunların tercih edildiği yaygın olarak görülmektedir (Erboy ve Akar Vural, 2010). Günümüz çocukları dijital çağın içine

doğan ve teknoloji ile iç içe yaşayan yeni nesil Z kuşağı olarak adlandırmakta olup, oyun algıları da önceki kuşaklardan farklılık göstermektedir. Dünyadaki beş ile on beş yaş arasındaki birçok çocuk artık kişisel bilgisayarlar, akıllı cep telefonları, bilgisayar ve video oyun konsolları sayesinde dijital iletişim teknolojisine erişim sağlamaktadır (Bassiouni ve Hackley, 2014; Ceylaner ve Yanpar Yelken, 2017).

Türkiye İstatistik Kurumu (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2013) verilerine göre internet kullanan çocukların internet kullanmaya başlama yaşı altı-on yaş grubunda ortalama altı olup yine bu yaş grubunda cep telefonu kullanmaya başlama yaşı yedidir. Çocukların %80'i cep telefonunu oyun oynama amacıyla kullanmaktadır. Bilgisayar kullanım amaçlarında ise birinci sırada öğrenme ve ödev yapma, ikinci sırada ise oyun oynama yer almaktadır. TÜİK (2021) Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması verilerine göre çocukların internet kullanım oranı 2013 yılında %50,8 iken, 2021 yılında bu oran %82,7 olarak artış göstermiştir. İnternet kullanım amaçlarında ise %86,2 ile ilk sırada çevrimiçi derse katılma, %83,6 ile ikinci sırada öğrenme ve ödev yapma, %66,1 ile üçüncü sırada ise oyun oynama veya oyun indirme amacı yer almaktadır. Bununla birlikte yalnızca kendi kullanımında bilgisayarı olan çocukların oranı 2013 yılında %24,4 iken, 2021 yılında bu oran %46,3 ile artış göstermiştir. Cep/akıllı telefonu olan çocukların oranı ise 2013 yılında %13,1 iken, 2021 yılında bu oran %39 olarak gerçekleşmiştir.

Bununla beraber dünyada ve Türkiye’de masaüstü bilgisayarlardan mobil teknolojilere doğru artan bir eğilim söz konusu olup bu durum internete her zaman her yerde bağlanabilme olanağı sunmaktadır. Mobil teknolojilerinin yaygınlaşması çocukların çok küçük yaşlarda dijital teknolojilerle tanışmasına olanak sağlamaktadır. Akçay ve Özcebe (2012) yaptıkları araştırmada bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşının okul öncesi döneme kadar indiğini ve 4-6 yaş arası çocukların bilgisayar oyunu oynama sürelerinin hafta içi ortalama yaklaşık 1 saat, hafta sonu ise 1 saatten fazla olup, bu sürelerin çocuklar için uzun olduğunu ortaya koymuşlardır. Gündoğdu ve diğerleri (2016) okul öncesi çocuklarda medya kullanımına ilişkin 102 ebeveyn ile yaptıkları çalışmada çocukların teknolojik aletlerin biri veya birden fazlasını kullandıkları, teknolojik aletlerle gün içinde bir veya bir saatten fazla zaman harcadıkları, en fazla

oranda bilgisayar %35, ikinci sırada ise tableti %31 kullandıkları, bu aletleri 3 ve 4 yaşlarında kullanmaya başladıklarını belirtmişlerdir. Bulut (2018) okul öncesi dönem çocukların hepsinin günlük yaşantısında en az bir teknolojik aleti kullandığını veya izlediğini, kullanım sürelerinin ise günlük olarak yarım saat ile dört saat arasında değiştiğini belirtmiştir. Aral ve Doğan Keskin (2018)'in 0-6 yaş çocukların teknoloji kullanımına ilişkin 218 ebeveyn ile yaptıkları çalışmada çocukların %44,8'i cep telefonu, %43,1'i tablet, %21'inin bilgisayar kullandığı ve kullanım amaçlarının ilk sıralarında çizgi film izlemek ve dijital oyun oynamanın yer aldığı belirtilmiştir. Topan, Kuzlu Ayyıldız, Özsavran ve Mutlu (2020) ilkökul çağındaki çocukların bilgisayar, internet kullanımını ve bilgisayar oyunları hakkındaki düşüncelerine ilişkin 328 ilkökul öğrencisi ile yaptıkları çalışmalarında çocukların %74,4'ünün kendine ait bilgisayarlarının olduğu, %62,2'sinin bilgisayar kullanmaya beş yaşından sonra başladığı, %50'sinin bilgisayar oyunu için kullandıklarını ve günlük ortalama oyun sürelerinin 0-1 saat olduğunu belirtmişlerdir. Çalışmaların sonucu çocukların okul öncesi dönemde çok erken yaşlarda bilgisayar oyunları ile tanıştığını göstermektedir. Bu durum bilgisayar oyunlarını çocuk gelişimi ve eğitimi açısından bir fırsat olarak karşımıza çıkarmakla birlikte bazı olası tehditleri de beraberinde getirmektedir.

Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Oyunlarının Etkileri

Dijital oyun dünyası çocukların hayallerini gerçekleştirebileceği sınırsız alternatifler sunarak onları cezbeden ve kendilerini rahat hissettikleri sanal ortamlardır. Bilgisayar oyunlarının bu derece ilgi çekici olması eğitimde ve öğrenme ortamlarında bilgisayar oyunlarının faydalı olabileceği düşüncesini beraberinde getirmiştir. Bilgisayar oyunları eğlence değerine ek olarak, belirli bir sorunu ele almak ya da belirli bir beceriyi öğretmek için özel olarak tasarlandığında başarılı sonuçlar elde edilebilmektedir. Bilgisayar oyunları diğer öğrenme stratejilerinde bulunmayan avantajlar sunabilmektedir. Örneğin oyun ortamında karşılaşılan zor bir sorun karşısında farklı çözüm yolları geliştirmek ve ardından verilen bu kararların oyun üzerindeki etkisini görmek çocukların göreceli olarak güvenli bir ortamda problem çözme denemelerine izin vermektedir. Bu yönüyle bilgisayar oyunları hızlı ve stratejik düşünebilme, problem çözme gibi becerilerin kazanılmasında önemli bir araçtır (Griffiths, 2002). Ceylaner ve Yanpar

Yelken (2017) çalışmalarında dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine olumlu yönde katkı sağladığını ortaya koymuştur. Fırat (2011) eğitsel bilgisayar oyunlarının matematik öğretime katkıda bulunduğunu ve geleneksel öğretime kıyasla daha etkili olduğunu ifade etmiştir. Yapılan çalışmalar bilgisayar oyunlarının derslerde kullanılmasının öğrencilerin derslere yönelik motivasyonlarını olumlu yönde arttırdığını ortaya koymaktadır (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008; Couse ve Chen, 2010; Lin, Tsai ve Chien, 2011; Şahin, 2016). Benzer şekilde okul öncesi dönemde öğrenme etkinliklerinde teknoloji kullanımı; öğrencinin dikkatini çekmesi ve motivasyonunun artması, anlatılan konuyu somutlaştırması ve tüm duyu organlarını desteklemesi yönüyle kolay ve kalıcı öğrenmenin sağlanması açısından olumlu etkilere sahiptir (Kuzgun ve Özdiç, 2017). Cesarone (1994) bilgisayar oyunlarının çocuklarda bilgisayar okur-yazarlığının artmasına ve el göz koordinasyonunun kazanılmasına katkı sağladığını; ayrıca odaklanma, detaylara dikkat etme gibi olumlu etkilerinin bulunduğunu belirtmiştir. Oral Paksoy (2017) yaptığı çalışmada zeka-mantık türü bilgisayar oyunu oynayan beş-altı yaş grubu çocukların bu tür oyun oynamayan çocuklara göre görsel algı ve motor becerilerini daha iyi kullandığını ifade etmiştir. Bu kapsamda bilgisayar oyunlarının çocuğun gelişimsel özelliklerini destekleyecek şekilde tasarlanması ve seçilmesi önem kazanmaktadır. Öz (2009) çalışmasında bilgisayar oyunlarının içeriklerine ve sürelerine dikkat edilmesi halinde çocukların bilişsel performanslarına olumlu yönde katkıda bulunabileceğini açıklamıştır. Bu yönüyle ailelerin bilgisayar oyunlarını uygun içerik ve sürelerle sınırlama getirerek çocuklarına sunmalarının uygun olabileceği vurgulanmıştır. Benzer şekilde, Hastings ve diğerleri (2009) eğitim içerikli bilgisayar oyunlarının çocuğun davranışlarında ve akademik başarısında olumlu etkiye sahipken, şiddet içeren bilgisayar oyunları ve aşırı bilgisayar oyunu oynamanın problemlili davranışlara ve olumsuz akademik sonuçlara sebep olabileceğini belirtmişlerdir.

Eğitici, öğretici ve geliştirici içeriklere sahip bilgisayar oyunlarının uygun sürelerle ve kontrollü kullanımı çocukların gelişimine olumlu yönde katkı sağlarken, uzun sürelerle kontrolsüz bir şekilde oynanan bilgisayar oyunları olumsuz etkilere neden olabilmektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Bu olumsuz etkiler psikolojik, sosyolojik ve fiziksel sorunlar olarak karşımıza çıkabilmektedir. Örneğin uzun süre bilgisayar oyunu oynamak çocuklarda; uyku kalitesinde azalma, uzun süre uygun

olmayan farklı duruş pozisyonlarında bulunmaları sebebiyle kas iskelet sisteminde problemlere, fiziksel hareketsizliğe ve obeziteye neden olmaktadır (Akçay, 2017; Hazar, Tekkurşun Demir, Namlı ve Türkeli, 2017; Muslu ve Gökçay, 2019; Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdiñler, 2018). Bilgisayar monitörünün açısı, farenin boyutu, klavye türü, sandalyenin yüksekliği ve aydınlatma miktarı bilgisayar kullanımı sırasında çocuğun duruşunu ve rahatını etkileyebilecek önemli bileşenlerdir. Bu nedenle çocuğun fiziksel özelliklerine uygun olmayan bilgisayar kullanımı boyun, sırt ve omuz rahatsızlıklarının yaşanmasına sebep olabilmektedir (Jacobs, Hudak ve McGiffert, 2009). Straker ve diğlerleri (2008) çalışmalarında tablet kullanımının kâğıt kullanımı gibi benzer fiziksel etkilere sahip olduğunu ve tabletlerin masaüstü bilgisayarlara göre daha az kas iskelet sorunlarına sebep olduğunu belirtmiştir.

Diğler yandan Lieberman, Fisk ve Biely (2009), üç altı yaş arası çocukların gerçek yaşam deneyimlerinin az olması sebebiyle bilgisayar oyunlarındaki gerçeklik ile fantazi arasında tutarlı bir ayırım yapamadıklarını, onlar için büyülü insanüstü güçlere ulaşmanın imkansız görünmediğini, ortamın en göze çarpan özelliğine odaklanma eğiliminde olmaları sebebiyle tehlikeli ve sosyal açıdan uygun olmayan davranışları taklit etmelerinin muhtemel olduğunu vurgulamışlardır. Benzer şekilde, Yiğit Açıkgöz ve Yalman (2018) GTA 5 oyununu örnek göstererek bilgisayar oyunlarının içeriğinde yer alan şiddet, ırkçılık, cinsellik gibi olumsuz öğelerin çocukların bilinçaltına kodlanarak normalleştirildiğini; çocukların kurgusal ve gerçek yaşam arasındaki ayrımı tam olarak yapamadıkları için bu olumsuz davranışları gündelik yaşamlarına taşıdıklarını belirtmişlerdir. Bu durum olumsuz kimlik gelişimine ve kişilik bozukluklarının ortaya çıkmasına neden olabilmektedir.

Alan yazında birçok çalışma şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırgan davranışları, dürtüsellliği arttırdığını, buna karşın empati ve toplum yanlısı davranışları azalttığını ortaya koymuştur (Anderson ve Bushman, 2001; Anderson ve diğlerleri, 2010; Bluemke, Friedrich ve Zumbach, 2010; Carnagey ve Anderson, 2004; Gentile, Swing, Lim ve Khoo, 2012; Kars, 2010; Şelimen ve Ceylan, 2018). Greitemeyer (2018) şiddet içeren bilgisayar oyunlarının sadece oyuncuların saldırganlıklarını arttırmakla kalmayıp, oyuncuların sosyal ağlarında etkileşimde bulunduğu şiddet içerikli

oyun oynamayan diğer bireyleri de etkileyerek toplumsal düzeyde saldırganlığı arttırma potansiyeline sahip olduğunu vurgulamıştır. Ferguson ve diğerleri (2008) ise şiddet içeren bilgisayar oyunlarının şiddet içeren suçları öngörmediğini, buna karşın şiddet suçunun en iyi doğuştan gelen saldırganlığın, cinsiyet ve aile içi şiddete maruz kalmanın bir kombinasyonu ile açıklanabileceğini belirtmiştir.

Bununla birlikte bilgisayar oyunlarına uzun zaman ayırmak çocukların akademik başarısını da olumsuz etkilemektedir. Bilgisayar oyunlarının akademik performans üzerindeki faydalarından yararlanmak için ölçülü bir şekilde oynanması gerekmektedir (Anand, 2007; Hastings ve diğerleri, 2009; Pepe, 2011; Ventura, Shute ve Kim, 2012; Weaver, Kim, Metzer ve Szendrey, 2013). Bunun tam tersi olarak akademik başarısı düşük olan çocuklar başarısızlığın yol açtığı özgüven eksikliğini gidermek için de bilgisayar oyunlarına yönelebilmektedirler. Oyunlarda yaşanan başarı ve tatmin duygusu oyuna daha fazla zaman harcamaya neden olmakta, bunun sonucunda da gelecekteki akademik gelişim ve okul başarısının daha da düşmesi söz konusu olabilmektedir (Roe ve Muijs, 1998).

Kuşkusuz oyun her çocuğun en önemli ihtiyaçlarından biridir. Ancak kentselleşmenin yoğun olduğu büyük şehirlerde yaşayan çocuklar, açık havada oyun oynayabilecekleri ortamların azlığı sebebiyle oyun ihtiyaçlarını çevrimiçi bilgisayar oyunları ile karşılamaktadırlar. Çocuklar çevrimiçi oyunlar ile sosyalleşme ihtiyaçlarını karşılarlarken eğlence, heyecan, adrenalin gibi duyguları da yaşayabilmektedirler. Oyunların kullanımı arttıkça dış dünyayla yüz yüze ilişkilerde azalma, içe dönüklük, duygulanım azalmaları, donuklaşma ve öfke kontrolünde bozulmalar görülebilmektedir (Demircioğlu ve Yılmaz, 2017).

Bu bağlamda bilgisayar oyunlarının sahip olduğu nitelikler ve yaşattığı duygusal deneyimler oyuncuların bilgisayar oyunlarında uzun zaman geçirmelerine sebep olmakta ve sonucunda bağlanma meydana gelebilmektedir. (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Bilgisayar oyun bağımlılığı alan yazında birçok çalışmada bilgisayar oyunlarının yol açtığı olumsuz etkilerin başında gösterilmiştir (Ayhan ve Köseliören, 2019; Griffiths, 2008a; Güvendi, Demir ve Keskin, 2019; Hazar, Tekkurşun Demir, Namlı ve Türkeli,

2017; Horzum, 2011; Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdiñler, 2018; Wan ve Chiou, 2006).

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık; biyolojik ve ruhsal sorunlara yol açan, bireyin dengesini ve düzenini bozacak şekilde belirli bir madde kullanımını veya belirli bir davranışı devamlı olarak yineleme durumu ve isteğı olarak tanımlanabilir (Hollen, 2009). Bağımlılık literatürde madde bağımlılığı ve bir davranışa olan bağımlılık şeklinde iki temel düzeyde ele alınmıştır. Alkol, uyuşturucu, sigara gibi maddelere bağımlılık genel olarak madde bağımlılığı başlığı altında ifade edilmektedir. Davranışsal bağımlılık ise belirli bir davranışın anormal bir düzende, aralıksız olarak tekrarlanması sebebiyle kişinin fiziksel, ruhsal ve sosyal yönden dengesini yitirmesi, ortama uyum sağlayamaması olarak tanımlanmaktadır (Karaman ve Kurtoğlu, 2009). Kumar, aşırı yeme, kompulsif cinsel davranışlar, internet ve oyun davranışsal bağımlılıklar başlığı altında toplanmıştır (Balıkçı, 2018).

İlk olarak Browne ve Cudeck (1993) tarafından ana hatları çizilen ve Griffiths (2005) tarafından geliştirilen oyun bağımlılığı kriterleri altı ana başlık altında tanımlanmıştır. Bu kriterler:

- 1- Dikkati çekme (Salience): Oyun oynamanın kişinin hayatının merkezine yerleşerek duygu, düşünce ve davranışlarına egemen olması.
- 2- Duygu değışikliğı (Mood modification): Bireylerin bilgisayar oyunu oynamanın bir sonucu olarak bildirdikleri ve başa çıkma stratejisi olarak görülebilecek öznel deneyimleri ifade eder. Oyun sırasında yaşanan rahatlama hissi.
- 3- Tolerans (Tolerance): Oyun oynama süresinin giderek artması
- 4- Yoksunluk belirtileri (Withdrawal symptoms): Oyun oynamadığında ya da birdenbire oyun oynamayı azalttığında olumsuz duygusal ve fiziksel etkiler görülmesi. Titreme, huysuzluk, sinirlilik vb.
- 5- Çatışma (Conflict): Uzun süreli oyun oynamaktan dolayı bireyin kendi içinde ve/veya etrafındaki kişilerle ya da diğer faaliyetlerle (iş, okul çalışması, sosyal yaşam) yaşadığı çatışmalar

- 6- Tekrarlama (Relapse): Aşırı oyun oynamanın kontrol ve kaçınma dönemlerinden sonra hızla eski haline dönmesi, tekrarlanması durumu (Griffiths, 2008b)

Davranışsal bağımlılıklar arasında değerlendirilen bilgisayar oyun bağımlılığı, mental bozuklukların tanısallık ve istatistiksel el kitabı olarak bilinen DSM-5'in 3. Araştırma ekinde internette oyun oynama bozukluğu olarak ifade edilmiştir. DSM-5'e göre internette oyun oynama bozukluğunda; internetin devamlı olarak genellikle diğer oyuncularla birlikte oyun oynamak için kullanılması ve belirgin bozulma veya sıkıntı ile ilgili bir yıl içinde aşağıdaki maddelerden en az 5'inin görülmesi gerekmektedir. Bu maddeler:

- 1- İnternet oyunları ile meşgul olma. (Kişi oyun oynamayı bıraktığında bile zihni sürekli oynadığı oyunla meşgul olur veya tekrar oyun oynamak için sabırsızlanır; internet oyunları yaşamının önemli bir parçası olur.)
- 2- İnternette oyun oynamaya ara verdiğinde asabiyet, endişe ve üzüntü gibi yoksunluk belirtilerinin görülmesi.
- 3- Tolerans; internet oyununda her seferinde daha fazla zaman geçirme isteği.
- 4- İnternet oyunlarına katılım hususunda öz kontrolü sağlamada başarısızlık yaşanması.
- 5- İnternet oyunları dışındaki eski hobi ve eğlencelere karşı ilgisizlik
- 6- Psikososyal sorunlar yaşanmasına rağmen aşırı oyun oynama durumunun devam etmesi.
- 7- İnternette oyun oynama süreleri ile ilgili çevresini kandırma
- 8- İnternet oyunlarının çaresizlik, suçluluk, kaygı gibi olumsuz duygulardan sıyrılma veya rahatlamak için oynanması
- 9- İnternette oyun oynama sebebiyle beşeri ilişkilerini, eğitim veya kariyer olanaklarını tehlikeye atma veya yok etme olarak sıralanmıştır (American Psychiatric Association, 2013).

Horzum (2011) bilgisayar oyun bağımlılığını; oyuncunun zihnen ve bedenen sürekli oyunla meşgul olması ve oyunu bırakamaması olarak tanımlamıştır. Aile ve öğretmenler, oyun oynayan çocukların uzun zaman bilgisayar başında kalmalarından ve derslerine karşı ilgisizliklerinden şikayet etmektedir. Bilgisayar oyunlarının çocuklarda

yaşattığı doyum ve motivasyon, sürekli oyun oynama isteğini tetiklemektedir. Vaktinin önemli kısmını oyunla geçiren bağımlı çocuk zamanla oyun ve karakterleri gerçekmiş gibi algılayarak oyun karakteri gibi davranabilmekte ve bu durum ölüme kadar giden olumsuz sonuçları doğurabilmektedir (Horzum, 2011; Vatandaş, 2021).

Bağımlı çocuklar günde en az iki saatini bilgisayar oyunu oynayarak geçirirler ve genellikle kendi başlarına oyunu sonlandıramazlar. Oyun oynamaları engellendiğinde daha uzun süreler oynama ve öfke gibi geri çekilme belirtileri yaşama eğilimindedirler. 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 (Lee ve Morgan, 2018). Bağımlı hale gelen çocuklar dış yaşamdan kopmakta ve kendi içine kapanık bir kişiliğe dönüşmektedirler (Alper, Aytan ve Ünlü, 2015). Talan ve Kalıncara (2020) çalışmalarında sosyal aktivitelere hiç katılmayan çocukların, haftada en az on saat sosyal aktivitelere katılan çocuklara göre bilgisayar oyun bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğunu ifade etmişlerdir.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Etkenler

Bilgisayar oyunlarının taşıdığı bazı nitelikler kullanıcılarda bağımlılık oluşmasına neden olmaktadır. Yee (2006) bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapma nedenlerini üç başlık altında gruplandırmıştır:

- 1- Başarı bileşeni: Oyunda güçlenme, hızla ilerleme, zenginlik veya statü sembollerini biriktirme arzusunu içeren ‘yükselme’, oyundaki karakterin performansını optimize etmek için temel kuralları ve sistemi analiz etmeye ilgi duymak ‘mekanik’, diğer oyuncularla mücadeleyi içeren ‘rekabet’ özelliğini içermektedir.
- 2- Sosyal bileşen: Diğer oyuncularla iletişimi içeren ‘sosyalleşme’, diğerleriyle uzun süreli anlamlı ilişkiler kurma arzusu ‘ilişki’, takım çalışmasının parçası olmaktan duyulan memnuniyeti içeren ‘ekip çalışması’ özelliklerini içermektedir.
- 3- Oyuna dalma bileşeni: Diğer oyuncuların çoğunun bilmediği şeyleri bulmak ve bilmek ‘keşif’, arka plan hikayesi olan karakter yaratmak ve diğer oyuncularla

etkileşim kurarak doğaçlama bir hikaye oluşturmak ‘rol yapma’, karakterlerinin görünümünü istediği şekilde özelleştirebilme imkanını içeren ‘özelleştirme’, günlük yaşamdaki sorunlardan uzaklaşmayı içeren ‘kaçış’ özelliklerini içermektedir.

Castle (2015) çalışmasında başarı ve oyuna dalma bileşeninin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen en önemli unsurlar olduğunu belirtmiş, sosyal bileşenin bağımlılık üzerinde daha zayıf etkileri olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca bağımlılığı etkileyen bu unsurlara, kullanılan cihazı da ekleyerek tablet ve akıllı telefonlar sayesinde oyuncuların istediği yer, zaman ve mekanda oyun oynayabildiği dolayısıyla bağımlılığı etkileyen unsurlar arasında olduğunu belirtmiştir. Benzer şekilde Aras ve Gültekin (2019) çalışmalarında cep telefonundan bilgisayar oyunu oynayan çocukların daha yüksek düzeyde bilgisayar oyun bağımlısı olduğunu ortaya koymuşlardır.

Diğer yandan Griffiths (2010) internette oynanan çok oyunculu çevrimiçi bilgisayar oyunlarında bulmaca çözme, aksiyon öğeleri, kumara benzer özelliklere sahip görevler, sosyal etkileşim ve günlük yaşamdan kaçışı kolaylaştıran geniş bir dünya dahil olmak üzere çok çeşitli stillerin kullanıldığını bu nedenle en fazla bağımlılık yaratan oyun türleri olduğunu belirtmiştir. Yapılan çalışmalarda savaş/dövüş, aksiyon, serüven/keşif, rol yapma oyunlarının oyuncular tarafından daha çok tercih edildiği; bu oyunların oyuncuda yaşattığı heyecan ve rekabet ortamının tekrar tekrar oynama isteği yarattığı, bu nedenle bu tür oyun oynayanların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu ortaya konulmuştur (Aydın Özgür, 2019; Cömert ve Güven, 2017; Gökkaya ve Deniz, 2014; Onay Durdu, Hotamaroğlu ve Çağıltay, 2004). Örneğin çocuklar tarafından oynanan popüler oyunlardan biri olan Minecraft oyununda oyuncu ağaçları, hayvanları, madenleri kullanarak kendi dünyasını oluşturmaktadır. Oyunun büyüklüğü 4-5 dünya büyüklüğündedir. Kendi dünyasını kendisinin kurması oyuncuya özgürlük hissini yaşatmaktadır. Oyuncu bu gizemli dünyayı keşfetmek için saatlerini hatta haftalarını harcamaktadır. Bu durum bilgisayar oyununun bağımlılığa dönüşmesine sebep olabilmektedir (Alper, Aytan ve Ünlü, 2015). Benzer bir çalışmada yine çocuklar ve gençler tarafından en çok tercih edilen oyunlar içinde ilk sıralarda bulunan ve daha çok şiddet unsurları içeren GTA 5 oyunu incelenmiştir. Araştırma sonucunda oyuncuların

verilen süreden daha uzun oynama, ödevleri aksatma, oyun karakteri gibi davranma, oyun sırasında engellendiğinde sinirlenme boyutlarında bağımlılık puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür (Taylan, Kara ve Durğun, 2017; Yiğit Açıkgöz ve Yalman, 2018).

Bununla birlikte oyuncunun sahip olduğu bazı kişilik özellikleri de bağımlılığı etkileyen faktörler arasında yer almaktadır. Kişilik özellikleri bakımından içe dönük, psikolojik sağlamlık düzeyi düşük, sosyal kaygı seviyesi yüksek çocuklar ile dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu olan çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri daha yüksek olabilmektedir (Carlisle, 2017; Langley, 2010; Özmen, 2019; Terlemez, 2019).

Diğer yandan Beyazıt ve Bütün Ayhan (2019) oyun bağımlılığına etki eden unsurlar arasında aile etkeninin önemine değinmiş; ebeveynleri tarafından ihmal edilen ergenlerin oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Yiğit ve Günüş (2020) çocukların bağımlı olup olmamasında ailenin büyüklüğü, aile içindeki kural ve sınırlar, ebeveyn ve çocuk ilişkisi, sosyal aktivitelere ailece katılım, ebeveynin teknolojinin fayda ve zararlarına ilişkin farkındalıkları gibi faktörlerin etkili olduğunu ifade etmişlerdir. Örneğin kendisi bilgisayar oyunu oynayan ve çocuklarının da bilgisayar oyunu oynama süresini sınırlandırmayan ebeveynlerin çocukları daha yüksek bağımlılık riski taşımaktadır (Lermi ve Afat, 2020). Çocukların oyun tercihlerinde çevrelerindeki yetişkinler önemli rol oynamaktadır. Özellikle okul öncesi dönem çocukların bilgisayar oyunu kullanımı yetişkinlerin yönlendirmesi ya da izin vermesiyle başlamaktadır. Ebeveynler kendilerine ya da ev işlerine zaman ayırabilmek, arkadaş ortamında rahat edebilmek, kalabalık ortamlarda çocuğun uslu durmasını sağlayabilmek amacıyla çocuklarını bilgisayar oyunlarına yönlendirebilmektedirler. Ayrıca bilgisayar oyunları kolay bir oyun aracı olmakta ve çocuklar tarafından eğlenceli bulunmaktadır. Ebeveynlerin bu davranışları sonucunda çocuk her fırsatta bilgisayar oyunu oynamak istemekte, bağımlı olmasının yolu da bu şekilde açılmış olabilmektedir (Aksoy, 2020; Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut, 2016).

Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Önlenmesinde Ailelere Düşen Görevler

Okul öncesi dönemde ebeveynlerin tercih ettiği oyun ortamı ve materyali, çocukların oyun fırsatlarını ve kalitesini etkilemektedir (Johnson, 2015). Erken çocukluk döneminde genellikle çocuklar ebeveynlerinin gözetiminde bilgisayar oyunu oynamaktadırlar. Bu nedenle ebeveynlerin çocuk ile ilişkisi ve bilgisayar oyunlarına karşı tutumu çocukta oluşabilecek bağımlılıkta etkili olabilmektedir (Budak, 2020).

Türkiye Cumhuriyeti (Sağlık Bakanlığı [SB], 2018) tarafından hazırlanan 2018 yılı Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı'nda oyun bağımlılığının önlenmesi için ailelere yönelik bazı önerilerde bulunulmuştur:

- Çocukların soyut işlem dönemi (11-12 yaş) öncesi teknolojik araç sahibi olmasına izin verilmemelidir. Alan yazındaki çalışmalarda akıllı telefon, bilgisayar veya tablete sahip olan çocukların bağımlılık düzeyleri daha yüksek bulunmuştur.
- Aileler dijital oyunları yasaklamak yerine bilinçli kullanımını sağlamalı, uygun içerikli oyunların yeterli sürelerle oynanması için sınırlar koymalıdır. Yasaklama ya da azarlama yöntemi çocuğu gizlice yalana iter.
- Beş yaşından itibaren çocuklar, kabiliyetlerine göre ilgi duydukları sanat ve spora yönlendirilmelidir.
- Ebeveynler teknolojik cihazların evin ortak kullanım alanlarında bulundurulmasına ve kullandırılmasına dikkat etmeli, çocuğun odasında teknolojik alet bulundurmamalıdır.
- Ebeveynler, çocuklarıyla birlikte geleneksel oyunlar oynamaya zaman ayırmalı ve çocuklarını bu oyunlara özendirmelidirler.
- Ebeveynler çocuklarının okul hayatı ve arkadaş çevreleri hakkında bilgi sahibi olmalıdır.
- Ebeveynler çocukların oynadığı oyunlar ve sonuçları hakkında çocuklarıyla paylaşımda bulunmalı ve bu şekilde çocuğun sanal dünya ile gerçek dünya arasında gerçekleri algılama yetisinin bozulmamasına dikkat etmelidir.
- Ebeveynler, küçük çocuklarının büyük kardeş etkisiyle teknolojik aletlerle erken tanışmasını engellemelidir.

- Aile üyeleri oynadıkları oyun türü ve süresi ile çocuğa olumlu örnek olmalıdır.
- Aileler bilgisayar oyunlarını çocuğa; ödül, ceza, oyalama, susturma, uyutma, yemek yedirme gibi amaçlarla kullanırmamalıdır.
- Aileler gerçek hayatta yaşanan olumsuz olayları örnek göstererek çocuğu dijital oyunlardaki olası tehlikeler hakkında bilgilendirmeli, çocuğun kullandığı teknoloji araçlara güvenlik yazılımları ve filtreleme programları kurmalıdır. Dijital oyunların içeriği ve yaşa uygunluğu hakkında kullanıcıları bilgilendirmek amacıyla çeşitli derecelendirme sistemleri bulunmaktadır. Bunlardan dünya çapında en yaygın olanı ABD, Kanada ve Meksika’da kullanılmakta olan Entertainment Software Rating Board (ESRB) ve Pan-European Game Information – Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGI) ‘dir. Bu sistemlerde oyun içerikleri alkol, şiddet, kötü dil kullanımı, uyuşturucu, cinsellik ve kumar gibi birçok yönden değerlendirilerek kullanıcı için uygun yaş aralığı belirlenmiştir. Bu şekilde görsel ve işitsel olarak oyunların sahip olduğu özellikler hakkında kullanıcılar bilgilendirilmektedir. Bu derecelendirme sistemleri ailelerin çocuklarına dijital oyun satın alırken daha bilinçli hareket etmelerini sağlayabilmektedir (Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı [ASPB], 2017).

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İlgili Araştırmalar

Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığının cinsiyet, yaş, sosyoekonomik durum gibi bazı demografik özelliklere göre incelendiği çalışmaların olduğu görülmektedir.

Horzum (2011) çalışmasında ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenlere göre incelemiştir. Farklı sosyoekonomik düzeylerdeki üç ilköğretim okulunda okuyan 100’er öğrenciyle yürütülen çalışma sonucunda; erkek öğrencilerin, sosyoekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerin ve 4. sınıftaki öğrencilerin, bilgisayar oyun bağımlılığı yüksek bulunmuştur. Bilgisayara sahip olma değişkeni açısından bilgisayar oyun bağımlılığının farklılaşmadığı belirlenmiştir.

Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim 4. ve 5. Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini incelemişlerdir. Araştırma tarama modelinde yürütülmüş olup, çalışma grubu 372 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırma sonucunda öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıklarının düşük olduğu; cinsiyet açısından erkeklerin daha yüksek bağımlılık düzeyine sahip olduğu belirlenmiştir. Ayrıca bilgisayara sahip olanların ve eğitim düzeyi yüksek annelerin çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri yüksek bulunmuştur. Sınıf ve babanın eğitim düzeyi ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı farklılık bulunmamıştır.

Öztürk Eyimaya, Uğur, Sezer ve Tezel (2020) çalışmalarında ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin uyku ve diğer bazı değişkenler açısından dijital oyun bağımlılıklarını incelemişlerdir. Araştırmanın sonucunda; çocukların yarıdan fazlasının bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin az riskli grupta yer aldığı; çocukların cinsiyeti, annenin eğitim düzeyi, akademik başarıları, annenin çalışma durumu, dijital oyun oynama süresi ve bilgisayar, tablet, cep telefonu, oyun konsolu sahipliği değişkenlerine göre anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Ayrıca hafta sonu 10 saatten az uyuyan çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeyleri anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur. Çocukların beden kitle indeksi, hafta içi uyku süresi, görme probleminin varlığı, babanın eğitim düzeyi ve babanın çalışma durumu değişkenlerine göre farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Psiko-Sosyal Olgularla İlişkisi

Bilgisayar oyun bağımlılığına yönelik yapılan çalışmalarda, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıklarının psikolojik ya da sosyolojik gelişim alanlarına ait bazı değişkenlerle ilişkisinin incelendiği görülmektedir.

Chiu, Lee ve Huang (2004) Tayvan'daki çocuk ve gençlerin video oyun bağımlılıklarını sosyal beceri, akademik başarı ve düşmanlık açısından incelemiştir. Çalışma Tayvan'daki ilk ve ortaokulda öğrenim gören 5. ve 8. Sınıflardaki 1228 öğrenci ile yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda oyun bağımlılığı ile düşmanlık arasında anlamlı ilişki olduğu bağımlılık arttıkça düşmanlığın da arttığı, kadınların can sıkıntısı ve yeni duygular yaşama eğilimine göre daha fazla bağımlılık riski taşıdığı, cinsiyet ve oyun

bağımlılığı ile akademik başarı arasında anlamlı farklılık olduğu; aile ilişkileri, cinsiyet ve can sıkıntısı eğiliminin sosyal becerileri anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir.

Oh (2004) çalışmasında Koreli İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini çeşitli değişkenlere göre incelemiştir. Gyunbuk ilinde yer alan dört ortaokulda öğrenim gören 455 öğrenci ile anket çalışması yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda; çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri düşük bulunmuştur. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile cinsiyet, dürtüsellik, oyun oynama süresi, depresyon, akademik başarı, oyun oynanan kişiler, oyunun oynandığı yer ve oyun oynama sebepleri arasında anlamlı ilişkiler olduğu belirlenmiştir.

Grüsser, Thalemann ve Griffiths (2006) çalışmalarında aşırı bilgisayar oyunu oynamanın bağımlılık yapma potansiyelinin yanı sıra aşırı oyun ile agresif tutum ve davranış arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. 7069 oyuncuya çevrimiçi olarak iki anket uygulamışlardır. Araştırmanın sonucunda katılımcıların %11,9'unun (840 oyuncu) oyun bağımlısı grubunda yer aldığı, agresif davranış ve aşırı bilgisayar oyunu oynama arasında zayıf bir ilişkinin olduğu tespit edilmiştir.

Erboy ve Akar Vural (2010) çalışmalarında ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinde bazı değişkenlerin bilgisayar oyun bağımlılığına etkisini araştırmışlardır. Çalışmanın sonucuna göre erkek öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile okula yabancılaşma düzeyi arasında pozitif yönde anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir.

Jeong ve Kim (2011) çalışmalarında oyun bağımlılığını sosyal aktiviteler, öz yeterlilik ve oyun tutumları bakımından incelemiştir. Çalışma grubunu Güney Kore'deki ortaokul ve lisede öğrenim gören 600 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmanın sonucunda oyun bağımlılığı ile sanal olmayan ortamdaki sosyal öz-yeterlilik arasında negatif yönde ilişki bulunurken sanal dünyadaki sosyal öz-yeterlilik ile pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Ebeveynler ile yapılan sosyal aktiviteler ile oyun bağımlılığı arasında negatif yönde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Ayrıca oyun oynamaya yönelik ebeveyn tutumunun bağımlılıkla olumsuz bir ilişkiye sahip olduğu belirtilmiştir.

Keser ve Esgü (2012) çalışmalarında 12-15 yaşları arasındaki ilköğretim altıncı, yedinci ve sekizinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili benlik algılarını incelemişlerdir. 1467 ilkokul öğrencisine oyun bağımlılığı ölçeği uygulanmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin %16,8'i kendilerini bilgisayar oyunu bağımlılığında sorun yaşayan bireyler olarak tanımlamıştır. Öte yandan yaş ve cinsiyet faktörlerinin öğrencinin benlik algılarında önemli farklılıklar yarattığı, sosyoekonomik düzey ve sınıf düzeyi faktörlerinin farklılık oluşturmadığı belirlenmiştir.

Öncel ve Tekin (2015) çalışmalarında ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarını incelemişlerdir. Çalışma grubu ilköğretim kademelerinde eğitim gören 142 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın bulgularına göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin; yalnızlık duygusu ile negatif yönde anlamlı olarak farklılaştığı, sınıf düzeyi ile arasında anlamlı farklılık olduğu, cinsiyet bakımından ise anlamlı olarak farklılaşmadığı belirlenmiştir.

Can Bilgin (2015) çalışmasında ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin iletişim becerileriyle olan ilişkisini incelemiştir. Araştırmanın çalışma grubu 5, 6 ve 7.sınıfta öğrenim gören 678 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın bulgularına göre ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının riskli düzeyde olduğu; bilgisayar oyun bağımlılığının sosyoekonomik düzey ve cinsiyet açısından anlamlı olarak farklılaştığı; öğrencinin yaşı, sınıf düzeyi, bilgisayar ve internete sahip olma değişkenlerine göre farklılık göstermediği; iletişim becerileri ile %6 düzeyinde negatif yönlü anlamlı ilişkinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Ulum (2016) çalışmasında çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkiyi incelemiştir. 6-13 yaşları arasında 220 çocuk ve bu çocukların anneleri ile yapılan araştırmanın bulgularına göre çocuklarda bilgisayar oyunu oynamaya yönelik bağımlılık sık rastlanılan bir durum olmakla birlikte, cinsiyet, yaş, annenin eğitim düzeyine göre anlamlı farklılıklar belirlenmiştir. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığı ve duygu ayarlayabilme yetkinliği arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu sonucuna varılmıştır.

Asghar ve Noor (2016) arařtırmalarında gençlerde mizaç ve video oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Video oyun bağımlısı olan ve olmayan 13-18 yaş aralığında olan toplam 821 genç ile yaptığı çalışmada gençlerdeki mizaç özelliklerini karşılaştırmışlardır. Araştırmanın sonucunda; video oyun bağımlılarının video oyun bağımlısı olmayanlara göre daha fazla kişilik ve mizaç sorunları ile karşılaştıkları; bağımlı olanların olmayanlara göre saldırganlık ve depresif ruh hali unsurlarında yüksek puan aldıkları belirlenmiştir.

Grishina ve Volkova (2017) çalışmalarında bilgisayar oyun bağımlılığı farklı düzeyde olan çocuklarda öznellik yapısını incelemişlerdir. Çalışmanın örneklemini 5. ve 6. sınıfta öğrenim gören on – on bir yaş arası 146 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmanın sonucunda, cinsiyete göre erkeklerin bağımlılık düzeylerinin kızlara göre daha yüksek olduğu, bilgisayar oyun bağımlılığı yüksek öğrencilerde bilinçli faaliyet geliştirme, düşünme yeteneği, başka bir kişiyi anlama ve kabul etme yeteneği gibi öznellik bileşenlerinin zayıf olduğu bulgusu elde edilmiştir.

Balıkçı (2018) tarafından yapılan çalışmada çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmaya ortaokul ve lisede öğrenim gören 10-19 yaş arası 625 öğrenci katılmıştır. Veri toplama aracı olarak “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre; çevrimiçi oyun bağımlılığının saldırganlıkla ilişkili olduğu; ortaokul öğrencilerinin lise öğrencilerine göre, kişisel odası, bilgisayarı ve oyun konsolu olanların olmayanlara göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerinin yüksek olduğu, oyun oynanan platformların çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışların düzeyini etkilediği belirlenmiştir.

Taş ve Güneş (2019) tarafından yapılan çalışmada 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyet incelenmiştir. Araştırma 148 kız, 173 erkek olmak üzere toplan 321 kişi üzerinde yapılmıştır. Araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığının; aleksitimi, cinsiyet ve sosyal anksiyete ile pozitif yönde anlamlı ilişkisinin olduğu belirlenmiştir.

J-L. Wang, Sheng ve H-Z. Wang (2019) mobil oyun bağımlılığı ile depresyon, sosyal kaygı ve yalnızlık arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışmanın verileri ortaöğretim yedinci, sekizinci ve dokuzuncu sınıflarda öğrenim gören 578 öğrenciden toplanmıştır. Araştırmanın sonucunda; mobil oyun bağımlılığı ile depresyon, sosyal anksiyete ve yalnızlık arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki olduğu, ayrıca erkek öğrencilerde mobil oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı arasında daha güçlü bir ilişkinin olduğu bulgusu elde edilmiştir.

Ünsal (2019) tarafından yapılan çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekası ve dijital oyun bağımlılıkları incelenmiştir. Araştırma, anaokulların 5-6 yaş grubunda eğitim gören 297 çocuk ile ilişkisel tarama modeline göre yapılmıştır. Veri toplama aracı olarak kişisel bilgi formu, Sullivan Çocuklar İçin Duygusal Zeka Ölçeği ve Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Çalışmanın bulgularına göre çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet, doğum sırası, annenin öğrenim durumu, babanın öğrenim düzeyi, anne ve babanın çalışma durumu arasında anlamlı farklılık olduğu; yaşları ve kardeş sayılarına göre anlamlı bir farkın olmadığı belirlenmiştir. Bilgisayar oyunu oynama bağımlılığının çocuklardaki duygusal zekayı olumsuz yönde etkilediği tespit edilmiştir.

Chang ve Kim (2020) oyun bağımlılığını okul ve bireysel faktörler bakımından analiz etmiştir. Analizler için Kore Çocuk ve Gençlik Paneli Araştırması verileri kullanılmış olup 329 ilkokul, ortaokul ve lise bünyesinde yer alan 9755 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın sonucunda; cinsiyet, suçluluk, aile ilişkileri, stres, benlik saygısı ve öz kontrol gibi bireysel düzeydeki değişkenlerin oyun bağımlılığının önemli yordayıcıları olduğu ortaya konmuştur. Ayrıca koruyucu okul ortamının oyun bağımlılığı düzeyini azalttığı, riskli okul ortamlarının ise oyun bağımlılığını arttırdığı yönünde bulgular elde edilmiştir.

Hong ve Do (2020) çalışmalarında çevrimiçi oyun bağımlılığını etkileyen faktörleri incelemişlerdir. Çalışma grubunu 381 ilkokul öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmanın sonucunda; çevrimiçi oyun bağımlılığında cinsiyet, okul yaşamından memnuniyet, internet kullanım süresi ve sürekli kaygı faktörlerinin etkili olduğu bulgusu elde edilmiştir.

Kiselev (2020) bilgisayar oyun bağımlılığının sekiz yaşındaki çocuklarda görsel-uzamsal yetenekler üzerindeki etkisini araştırmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı olan çocukları belirlemek için ebeveynlere anket uygulanmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı olan 25 çocuk deney grubunu, bağımlı olmayan 25 çocuk ise kontrol grubunu oluşturmuştur. Deney ve kontrol grubundaki çocuklar IQ, cinsiyet ve yaş açısından eşleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığı olan sekiz yaşındaki çocukların görsel-uzamsal yeteneklerinde zayıflık olduğu tespit edilmiştir. Çocuklarda görsel-uzamsal yeteneklerde ortaya çıkan eksiklik için bilgisayar oyun bağımlılığının risk faktörlerinden biri olduğu bulgusu elde edilmiştir.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Aile İlişkileri

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde; aile ilişkileri ve ebeveyn davranışları açısından öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelendiği çalışmaların olduğu görülmektedir.

Eni (2017) çalışmasında lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarını incelemişlerdir. Çalışma grubunu lisede öğrenim gören 220 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada, dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan demokratik ebeveyn tutumu düzeyi arasında negatif yönde anlamlı farklılığın olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Karacaoğlu (2019) çalışmasında çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 4. ve 5. sınıfta öğrenim gören 523 öğrenci oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda; bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu belirlenmiştir. Buna göre engelleyici aile ilişkilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyini pozitif yönde etkilediği, destekleyici aile ilişkilerinin ise çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılığını negatif yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Sayıcı (2019) çalışmasında ilkokula devam eden çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile anne tutumları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışma grubunu ilköğretim

eđitimine devam eden 367 öđrenci ve bu öđrencilerin annesi oluřturmuřtur. alıřma sonucunda annelerin otoriter, demokratik, ilgisiz ve tutarsız, ařırı koruyucu tutumu ile ocukların bilgisayar oyun bađımlılıđı arasında zayıf bir iliřki olduđu belirlenmiřtir.

Aras ve Göltekin (2019) alıřmalarında bilgisayar oyun bađımlılıđını ailedeki koruyucu etkenler ve kiřisel özellikler aısından incelemiřlerdir. 945 ortaokul öđrencisi ile yapılan arařtırmanın bulgularına göre; öđrencilerin bilgisayar oyun bađımlılıđının düşük düzeyde olduđu; bilgisayar bařında geirilen günlük süre, bilgisayar kullanımında ebeveyn kontrolünün durumu ve oyun oynama aracı deđiřkenlerine göre anlamlı olarak farklılařtıđı belirlenmiřtir. Ailedeki koruyucu etkenlerin öđrencilerdeki bilgisayar oyun bađımlılıđı düzeyini azalttıđı belirlenmiřtir.

Lermi ve Afat (2020) alıřmalarında ortaokul öđrencilerinde bilgisayar oyunu bađımlılıđını ebeveyn davranıřları aısından incelemiřtir. 635 ortaokul öđrencisi ile yapılan alıřmada, öđrencilerin bilgisayar oyunu bađımlılık seviyesinin düşük olduđu, ebeveyni bilgisayar oyunu oynayan ve oyun oynama süresi kısıtlanmayan ocukların bilgisayar oyunu bađımlılık riskinin daha yüksek olduđu belirlenmiřtir.

Güzen (2021) alıřmasında covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde dört-altı yař ocukların dijital oyun bađımlılık eđilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görölen farklılıkları incelemiřtir. Yapılan alıřmanın sonucunda pandemi öncesine göre pandemi sürecinde dört-altı yař ocukların dijital oyun bađımlılık eđilimlerinde artıř olduđu, ebeveynlerin dijitalle yönlendiren ve serbest rehberlik stratejilerini benimsemelerinin ocuklarda dijital oyun bađımlılık eđilimini arttırdıđı ortaya konmuřtur.

Aile Kavramı

Türk Dil Kurumu aileyi; evliliđe veya kan bađına dayalı erkek ile kadın ve bunların ocukları arasındaki iliřkilerin oluřturduđu toplumun en temel yapıtařı olarak tanımlamaktadır (Türk Dil Kurumu [TDK], 2021). Tekin Epik, iek ve Altay (2017) ise aileyi; evlilik, kan bađı veya evlat edinme gibi kanuni yollardan birbirlerine akrabalık iliřkisiyle bađlı olan, genelde aynı evi paylařan, yetiřkin üyelerin her anlamda ocukların

bakımını üstlendiği ve içerisindeki bireylerin sosyal, kültürel ve ekonomik ihtiyaçlarının karşılandığı en küçük toplum birimi olarak tanımlamışlardır. Sharma (2013) aile kavramına farklı bir bakış açısı getirerek aileyi; evlilik, doğum veya evlat edinme gibi faktörlere bağlı olarak birbiriyle ilişkilendirilen, düzenli olarak bir mutfağı ve mali kaynakları paylaşan kişiler olarak tanımlamıştır. Aile evrensel bir kavram olmasına rağmen evrensel tek bir tanım yapabilmek oldukça zordur. Çünkü aile kurumu toplumdan topluma farklılaşmaktadır. Buna göre en genel tanımı ile aile, toplumu oluşturan en küçük birimdir (Bayer, 2020).

Aile Türleri

Aile hem kavram olarak hem de kurum olarak insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanlık tarihindeki gelişmelere paralel olarak aile de bu değişimlere göre farklı şekillerde tarif edilir olmuştur. Sanayileşmenin henüz tamamlanmadığı toplumlarda aile, kavram olarak “geniş aile” olarak karşımıza çıkmaktadır. Geniş ailede yaşlı-genç, eski-yeni birden fazla aile bir aradadır. Bu bir arada oluş yalnızca mekânsal beraberliği ifade etmekle kalmayıp, sosyal ve ekonomik anlamda da tek merkezli bir birlikteliği ifade etmektedir (Sezal, 2012, s.138). Ailenin en yaşlı erkek üyesi ailenin reisidir ve ailede karar merkezidir. Diğer aile üyeleri alınan kararlara uymakla görevlidir. Geniş aile yaygın olarak geleneksel toplumlarda görülmektedir. Bu nedenle geleneksel aile ile özdeşleşebilen bir boyutu vardır. Geleneksel toplumsal dönemin tarımsal üretim tarzı, inanışları, özgün tarihsel koşulları aile üzerinde etkili olmuştur. Geleneksel aile; geniş, çok işlevli, mahrem, dayanışmacı, akrabalık bağlarının ve ilişkilerin güçlü olduğu ve komünite özellikler taşıyan toplumsal bir yapı olarak görülmektedir (Canatan ve Yıldırım, 2011, s.71).

Sanayileşme ile birlikte toplumun ekonomik yapısının değişmesi, aile kavramını da değiştirmiş ve ailenin diğer bir türü olan çekirdek aile kavramını ortaya çıkarmıştır. Çekirdek aile; dar aile, kent ailesi olarak da ifade edilebilmektedir. Üye sayısı sınırlı olup karı – koca ve evli olmayan çocuklardan oluşmaktadır. Sanayileşmenin sonucu üretimin tarım dışına kayması, özgürlük, toplumsal hareketlilik gibi nedenler çekirdek aile kavramını oluşturmuştur. Artık ailenin işlevleri azalarak diğer kurumlara kaymıştır. Aile üretim yeri olmaktan çıkmış, tüketici durumuna gelmiştir (Tezcan, 1995, s.123).

Ülkemizde var olan çekirdek aile yapısında ise hala yoğun denebilecek bir bitişik-aile ve akrabalar ilişkisi söz konusudur. Batı toplumundaki çekirdek aile “bağımsız çekirdek aile” olarak ifade edilebilirken, ülkemiz için “bağlantılı çekirdek aile” kavramı ortaya çıkmaktadır. Bağlantılı çekirdek ailede, eşler geldikleri ailelerini (bitişik aile) kendi ailelerinin doğal bir ek boyutu olarak kabul ederler. Bu açıdan Türk ailesini üç boyutlu olarak görmek mümkün olmaktadır. Asıl boyut yeni çekirdek aile olarak kabul edilirse, diğer iki boyutu eşlerin bir önceki (geldiği) aileleri olmaktadır (Sezal, 2012, s.141).

Geleneksel geniş ailenin çözülmesi modern çekirdek aileyi ortaya çıkardığı gibi yine toplumsal değişim ve dönüşümler çekirdek ailenin de çözülerek yeni aile türlerinin oluşmasına yol açmıştır. Boşanmanın yükselişiyle beraber özellikle batı ülkelerinde “tek ebeveynli aile” ve “babasız aile” ortaya çıkmıştır. Yine boşanmaların yükseldiği modern kent ailesinde yeniden evlenmeler ile “üvey aile” kavramı doğmuştur. Boşanan çiftlerin yeniden evlenerek önceki evliliklerinden gelen çocuklarını da bir araya getirmeleri sonucu oluşan aileye üvey aile adı verilmiştir (Canatan ve Yıldırım, 2011, s.79).

Ailenin İşlevleri

Ailenin tanımının yapısal yönüyle birlikte onu toplumsal yapının merkezine taşıyan işlevleri de göz önüne alınmaktadır. Aile yapısını ve işlevlerini irdeleyen Yapısal-İşlevci yaklaşım, aile yapısını inceleyen en yaygın kuramdır. Yapısal-İşlevci yaklaşım, toplumun birbiriyle bağlantılı faktörlerden oluştuğunu ve her faktörün belli bir görevi olduğunu, bu faktör ve görevlerin birbirlerinden etkilendiğini, bu faktörlerin birinde meydana gelecek sorunun, yapının tamamını etkileyeceğini öngörmektedir (Alacahan, 2010).

Günümüz çekirdek ailesin temel fonksiyonları başlıca dört ana başlık altında ifade edilebilir:

- 1) Kadın ve erkeğin, edindikleri – toplum tarafından kendilerine verilmiş- rolleri en iyi yerine getirebilecekleri ortamı sağlamak;
- 2) Kadın ve erkeğin cinsi ihtiyaç ve beraberliklerini toplumca kabul edilen bir meşruluk çerçevesinde oturtmak;

- 3) Çocukların doğum, bakım ve yetiştirilmeleri için en iyi ortamı sağlamak;
- 4) Toplumun kültür birikimini bir nesilden diğerine aktarmada en etkili kanal olmak (Sezal, 2012, s.144).

Aile işlevleri, aileyi meydana getiren üyelerin yine aile üyeleri tarafından bireysel ihtiyaçlarının giderildiği ve devamının sağlandığı davranış ve aktivitelerdir (Hallaç ve Öz, 2014). Bu işlevler; biyolojik, psikolojik, eğitim, toplumsal, kültürel ve ekonomik işlevler olarak altı ana başlıkta toplanmıştır. Bu işlevleri beklenen seviyede yerine getiren ailelere sağlıklı aile nitelendirilmesi yapılabilmektedir (Kır, 2006). Sağlıklı aileler; üyeleri arasında açık iletişimin bulunduğu, her aile bireyinin fikirlerine ve kişisel farklılıklarına saygı duyulduğu, iş birliğine önem verilen, üyelerin birlikte zaman geçirmekten hoşlandığı, katı kuralların, aşırı kontrol ve üstünlüğün olmadığı, aile içinde üyelerin bağımsızca hareket edebildiği yapılardır. Sağlıksız aileler ise otoritenin egemen olduğu, açık bir iletişimin olmadığı, sorunlara birlikte çözüm aramayan, duygusal problemlerin gizlendiği, doğru ve samimi iletişimin bulunmadığı, sahte davranışların sergilendiği, üyeleri birbirinden izole olmuş, ihtiyaçların yeterince karşılanmadığı yapılardır (Alacahan, 2010; Yüksel, 2009).

Bireyin doğuştan üyesi olduğu ve ilk etkileşimde bulunduğu sosyal ortam ailesidir. Çocukların biyolojik, psikolojik ve sosyal yönden sağlıklı bir birey olarak yetişmesi, temel bilgi ve becerilerin kazandırılması, toplumsal değerlerin benimsetilmesi, toplumsal normlara uygun davranışların öğretilmesi ailenin ana işlevleri arasında yer almaktadır. Sağlıklı bir aile içinde büyüyen çocuklar huzur ve güven içinde yaşayan mutlu bir toplumun temelini oluşturmaktadırlar (Karaboğa, 2019).

Ebeveyn Çocuk İlişkisi

Ailenin iki temel taşı ebeveyn ve çocuklardır. Bu iki yapı taşı arasındaki ilişki, çocuğun kişiliğinin oluşumunu, karakterini ve benlik saygısının gelişimini şekillendirir. Bu ilişki, çocuğun başkalarıyla kuracağı sosyal ilişkilerde ve yaşama ilişkin bütün tutumlarının oluşmasında belirleyici bir etkidir. Çocuğun aile üyeleriyle güven temelli olumlu ilişkiler kurması, sosyal ilişkilerinde kendini güvende hissederek gerekli iletişim becerilerini kazanmasını sağlayacaktır (Aksoy, 2017). Bu bağlamda anne ve babanın

çocuğa yönelik davranışları, çocuğun kişiliğinin oluşumunda ve karakterinin biçimlenmesinde önem taşımaktadır. Ebeveyn çocuk ilişkisi sevgi temeline dayanmalıdır. Çocukları tarafından model alınan ebeveynlerin sergiledikleri davranışların benzeri, ileride çocuk tarafından sergilenecektir (Yavuzer, 2003, s. 34).

Bununla birlikte ebeveynler çocukları ile arasında yakın ve samimi ilişkiler kurmayı isterken çocuklar da duygusal yakınlığa, emniyet ve güvene ihtiyaç duymaktadır. Bağlanma, çocuk ile temel bakım veren arasında oluşan kuvvetli bir duygusal ilişkiyi ifade etmektedir. Güvenli bağlanma çocuğu duygusal olarak olumlu etkileyerek ruhsal problemlere karşı korumaktadır (Öngider, 2013). Bu nedenle ebeveyn ve çocuk arasındaki sağlıklı etkileşim, iyi bir aile ortamını ve duygusal desteğin varlığını temsil eder. Bu etkileşim, çocuğun tutum ve davranışlarını olumlu etkiler ve çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişiminde büyük rol oynar. Aile içi çatışma bu tür olumlu etkileşimi engelleyecektir. Kötü ebeveyn çocuk ilişkisi, çocuklarda depresyon ve düşük benlik saygısına neden olurken, iyi ebeveyn çocuk ilişkisi artan benlik saygısı ile sonuçlanacaktır (Boutelle, Eisenberg, Gregory ve Neumark-Sztainer, 2009).

Popov ve Ilesanmi (2015) çalışmalarında ebeveyn çocuk ilişkisinin, çocukların sosyo-duygusal ve bilişsel gelişimde önemli etkiye sahip olduğunu belirtmişlerdir. Sosyo-duygusal gelişim, çocukların kendilerini ve duygularını ifade edebilmesi ve bunları kontrol ederek çevresiyle barış içinde olmasını anlatmaktadır. Özellikle okul öncesi dönem çocuklarının sosyo-duygusal gelişimi, onların daha güçlü bir kişilik kazanmasını ve çevresindeki bireylerle pozitif etkileşime girmesini sağlamaktadır. Ebeveyn çocuk ilişkisinin niteliği çocuğun sosyal duygusal gelişiminde etkin rol oynamaktadır. Anne babaların çocuğa yönelik sosyal-duygusal gelişimlerini destekleyen davranışları; çocukların yaratıcılıklarını, işbirlikçi davranışlarını, kendilerine olan güvenlerini, haklarını koruyabilmelerini, yaratıcılıklarını, özgürlükçülüklerini ve çevresine karşı uyumlu kişiliklerini geliştirmelerinde faydalı olabilmektedir (Kandır ve Alpan, 2008). Yapılan çalışmalar olumlu ebeveyn çocuk ilişkisinde çocukların, akranları ve çevreleriyle daha iyi ilişkiler kurabildiğini, zayıf ebeveyn çocuk ilişkisinde ise saldırgan davranış ve çatışmalı ilişkiler ortaya çıktığını göstermiştir (Dereli ve Dereli, 2017; Topçu Bilir ve Sop, 2016; Zhang, 2011). Ebeveyn çocuk ilişkisi çocuğun bilişsel

yeteneklerinin yapılandırılmasında önemli rol oynamaktadır. Olumlu ebeveyn çocuk ilişkisi çocukların okula ilişkin motivasyonunu ve ilgisini arttırmakta, bu durum artan akademik başarı ile sonuçlanmaktadır (Gottfried, Fleming ve Gottfried, 1994; Kordi ve Baharudin, 2010; Lowe ve Dotterer, 2013; H. Wang, 2014).

Ebeveyn Tutumlarının Sınıflandırılması

Ebeveyn tutumu; ebeveynin davranışlarının ifade edildiği duygusal bir iklim yaratan, çocuğa yönelik ve çocuğa iletilen bir tutum kümesi olarak tanımlanmaktadır. Bu davranışlar, hem ebeveynlerin ebeveynlik görevlerini yerine getirdikleri özel ve amaca yönelik davranışları, hem de hedefe yönelik olmayan ses tonu, beden dili gibi kendiliğinden oluşan duygu ifadelerini içerir. Ebeveynlerin çocuklarını sosyalleştirme konusunda sahip oldukları değer ve hedefleri, ebeveynlerin inanç sistemleri, ebeveyn ve çocuk arasındaki duygusal ilişki ebeveyn tutumlarını değerlendiren bileşenleri oluşturmaktadır (Darling ve Steinberg, 1993).

Ebeveyn tutumları farklı kuramcılar tarafından farklı şekillerde sınıflandırılmıştır. Baumrind yaptığı ev ziyaretleri sonucunda okul öncesi dönem çocukların ebeveynleri ile görüşmeler yaparak ebeveyn davranışlarını incelemiştir. Baumrind anne baba tutumlarını dört boyutta ele almıştır. Bunlar; kontrol, açık iletişim, olgunluk beklentisi ve bakım-destek boyutlarından oluşmaktadır. Kontrol boyutu anne babanın koyduğu kurallara ne derece uyulduğunun göstergesidir. Açık iletişim boyutu anne babaların verdiği kararlarda çocuğun fikirlerine ne derece yer verildiğidir. Olgunluk beklentisi, ebeveynlerin bilişsel ve duygusal anlamda başarıyı elde edebilmeleri için çocuklarını hangi ölçüde isteklendirdiklerini göstermektedir. Bakım-destek boyutu ise anne babanın çocuk ile olan ilişkisinde hangi ölçüde sıcaklık, sevecenlik ve yakınlıkları olduğunu gösterir (Erginbay, 2014).

Baumrind (1966, 1971) dört boyut arasındaki kesişimden; otoriter, izin verici, demokratik/yetkili olmak üzere üç ana ebeveyn tutumu belirlemiştir. Kendine en çok güvenen, kendini kontrol eden, araştıran ve mutlu çocukların ebeveynleri kontrolcü ve talepkar olmakla birlikte aynı zamanda çocuk ile ilişkisinde sıcak, mantıklı ve iletişime açıktırlar. Çocuğun özerk ve bağımsız çabalarının yüksek kontrolü ve olumlu teşvikinin

bileşimi, demokratik/yetkili ebeveyn tutumu olarak adlandırılmıştır. Hoşnutsuz, içine kapanık ve güvensiz çocukların ebeveynleri çocuk ile daha az sıcak ilişkiler kuran, bağımsız ve kontrolcüdür. Bu tarz anne babalar otoriter olarak adlandırılmıştır. Kendine en az güvenen, keşifçi ve kendi kendini kontrol eden çocukların ebeveynleri de kontrolsüz, talepkar ve nispeten sıcaktır. Bu ebeveynler de izin verici ebeveynler olarak adlandırılmıştır.

1980’li yıllarda Martin ve Maccoby, ebeveyn tutumlarını ebeveyn talepkarlığı ve ebeveyn duyarlılığı olarak iki boyut üzerinde irdelemiştir. Talepkar ebeveyn, çocuğunu ailenin bir üyesi olarak değerlendirir ve çocuğundan olgunluk ve sorumluluk bekler. Duyarlı ebeveynler ise çocuğu ayrı bir kişilik olarak görür ve çocuğun özel gereksinimlerine vaktinde cevap verirler. Bu iki boyut arasındaki kesişimden dört ebeveyn tutumu ortaya çıkmıştır. Otoriter, izin verici/ihmkar, izin verici/hoşgörülü, yetkili/demokratik ebeveyn tutumu. Otoriter anne babalar talepkarlık seviyesinde yüksek, duyarlılık seviyesinde düşüktür. İzin verici/hoşgörülü ebeveynler ise talepkarlık seviyesinde düşük, duyarlılık seviyesinde yüksek, izin verici/ihmkar ebeveynler hem talepkar hem de duyarlılık seviyesinde düşük, yetkili demokratik ebeveynler hem talepkarlık hem de duyarlılık seviyesinde yüksektir (Gökmen Korbek, 2019).

Bu araştırmada Baumrind’in (1966, 1971) tanımladığı demokratik, otoriter ve izin verici ebeveyn tutumlarına ilave olarak daha çok geleneksel toplumların aile yapılarında görülen ve Levy (1931; akt. Demir Karabulut, 2008) tarafından ortaya atılan aşırı koruyucu ebeveyn tutumuna da yer verilmiştir.

Otoriter Ebeveyn Tutumu

Otoriter ebeveyn, çocuğun davranış ve hareketlerini belirlenmiş bir davranış modeline göre şekillendirerek, kontrol ve değerlendirme mekanizmasını elinde tutmaya çalışır. Bu standartlar genellikle teolojik olarak motive edilen veya daha yüksek bir otorite tarafından formüle edilmiş mutlak kalıplardır. İtaat bir erdem olarak değerlendirilir. Çocuğun eylemlerinin veya inançlarının belirlenen standartlarla çeliştiği durumlarda çocuğun öz iradesini engellemek için cezalandırıcı kuvvetli tedbirler uygulanır. Çocuğu yerinde tutmaya, özerkliğini kısıtlamaya, çocuğa evde yapması gereken sorumluluklar

yüklemeye inanılır. Düzenin ve geleneksel yapının korunması çok değerli bir amaç olarak görülür. Çocuğun söz ve fikirlerine yer verilmez. Belirlenen standartlara sorgulanmadan itaat edilmesi beklenir (Baumrind, 1966).

Otoriter ebeveyn tutumunda çocuk, anne babasının eleştirisinden çekindiği için her davranışında hata yapmaktan korkar. Duygu, istek ve davranışlarının önemsenmediğini görüp bunları içine atar. Ebeveyn çocuk ilişkisi oldukça sıkıntılıdır. Çocuğun yaşına uygun yaramazlıkları bile hoş karşılanmadığı gibi çocuktan olgun davranışlar sergilemesi beklenir. Çocuğa davranışları için bir esneklik sağlanmadığı gibi özgür hareketleri bile oldukça daraltılmıştır (Yörükoğlu, 1996, s. 199).

Otoriter tutum, çocuğun özgüvenini yok eden, onun bağımsız bir birey olduğunu kabullenmeyen bir tutumdur. Ebeveyn, esnek olmayan bir disiplin uygulayarak çocuğun koşulsuz olarak itaat etmesini bekler. Ebeveynlerinden birinin ya da her ikisinin baskısına maruz kalan çocuk; ağırbaşlı, kibar, sakin ve yerli yerinde hareket etmesine rağmen başkasından etkilenen, içine kapanık, utangaç ve aşırı kırılgan bir yapıya sahip olabilir. Zorla ve sevgisiz denetlemenin var olduğu baskıcı aile içinde çocuk, sergilediği davranış karşısında nasıl bir tepkiyle karşılaşacağını bilememektedir. Bu durum çocuğun aşırı isyankar ya da aşırı boyun eğici olmasıyla sonuçlanabilmektedir (Yavuzer, 2003, s. 28).

İzin Verici Ebeveyn Tutumu

İzin verici tutumda ebeveyn, çocuğun talep ve davranışlarına karşı cezasız, kabul edici ve olumlu bir yaklaşım sergiler. Çocuğa çok az sorumluluk yükler. Çocuğun kendi faaliyetlerini olabildiğince düzenlemesine izin verir, denetimden kaçınır ve onu dışarıdan tanımlanmış standartlara uymaya teşvik etmez. Çocuklara istediklerini yapma özgürlüğünün verilmesi gerektiğine inanırlar (Baumrind, 1966). Ailede samimi ve sıcak ilişkiler ile kabul görme vardır. Ancak çocuğa sınırlar koymak ve çocuğu kontrol etmek ihmal edilir. İzin verici ailelerin içinde büyüyen çocuklar özgüven, stresle başa çıkabilme, öz düzen, duygu kontrolü ve mesuliyet alma gibi meselelerde sorunlar yaşayabilmektedirler (Sümer, Gündoğdu Aktürk ve Helvacı, 2010). Anne baba tarafından yeterli düzeyde sergilenen hoşgörü, çocuğun öz güven sahibi ve yaratıcı bir kişilik geliştirmesine olanak tanır. Ancak çocuğa karşı aşırı hoşgörölü ve düşkün olmak,

çocuğun bencil olmasına neden olur. Çocuk devamlı diğerlerinden ilgi bekler. Böyle çocuklar ev ve sosyal ortamlarda uyum göstermede başarısızlık yaşarlar (Yavuzer, 2005, s. 135).

Otoriter ebeveyn tutumunda yer alan sıkı kontrol ve izin verici tutumdaki kontrolsüzlük, çocuğu insanlarla güçlü bir etkileşime girme fırsatından alıkoyabilir. Çatışmanın bastırılması ya da çatışmadan kaçınma, yardımı reddetme ya da çok fazla yardım etme, gerçekçi olmayan yüksek ya da düşük standartlar, tüm bunlar çocuğu engelleyerek yetersiz uyarabilir. Böylece çocuk ulaşması gereken bilgi ve deneyime ulaşamaz. Bu durum çocuğun dış dünyayla zayıf ve sorunlu ilişkiler kurmasına neden olabilir (Steinberg, 2001).

Demokratik Ebeveyn Tutumu

Demokratik bir ebeveyn ne otoriter bir kişilikten beklenen zorlayıcı disiplin stilini ne de izin verici bir kişilikten beklenen hoşgörölü disiplin stilini sergiler. Her ikisinin tersine duyarlı ve talepkar, çatışmacı ve özerkliği destekleyici, şefkatli ve kontrol sahibidir. Demokratik tutum, hem kontrolcü hem talepkar (otoriter ebeveynliğin bir işareti) hem de sevgi dolu ve duyarlı (izin verici ebeveynliğin bir işareti) olan otoriter ve izin verici ebeveyn tutumlarının karşıt ikiliklerinin uyumlu bir bileşimidir. İzin verici ve demokratik ebeveynlerin her ikisi de sevgi dolu olsalar da kayıtsız şartsız kabul eden izin verici ebeveynlerin aksine demokratik ebeveynler onaylamadıkları eylemler için yaptırım uygulayarak karşılık verirler. Otoriter ve demokratik ebeveynlerin her ikisi de kontrolcüdür. Ancak zorlayıcı ve çatışmacı olan otoriter ebeveynlerin aksine demokratik ebeveynler duyarlı ve çatışmacı ancak zorlayıcı değildirler (Baumrind, 2013).

Demokratik ebeveynler çocukların davranışları için gelişen ihtiyaçlarla uyumlu birtakım kurallar belirler. Çocuklarla onlardan beklenen davranışları ve uyulması gereken kuralları gerekçeleriyle ve rasyonel bir şekilde paylaşır. Disipline önem vermekle birlikte çocuğun öz iradesini, mevcut niteliklerini, bireysel ilgi alanlarını tanır ve bu yönde çocuğun gelecekteki davranışları için standartlar belirler (Baumrind, 1966; Hale, 2008). Bu tür bir durumda evde kabul gören ve görmeyen davranışların sınırları içinde çocuk özgür ve söz hakkına sahiptir. Aileden hoşgörü, sevgi ve teşvik görür. Aile ortamında

kabul edilen ve onaylanan çocuk, özgüven sahibi, yaratıcı, kendi kararlarını alabilen, sorumluluk sahibi bireyler olarak yetişir (Yavuzer, 2003, s. 33).

Demokratik ebeveyn tutumunda ebeveynin katılımı ve desteği, çocuğu ebeveyn etkisine daha açık hale getirerek etkili ve verimli sosyalleşmeyi mümkün kılar. Çocuğun sorumlu yetkin bir birey olarak işlev görmesini sağlayan öz düzenleme becerilerinin gelişimini kolaylaştırır. Ebeveyn ve çocuk arasındaki sözlü iletişim çocuğu bilişsel ve sosyal yönden geliştirerek aile dışında da başarılı ilişkiler kurmasını sağlar. Demokratik aile ortamında yetişen çocuğun nitelikleri arasında kendine güven, başarı motivasyonu, toplum yanlısı davranış, öz denetim, neşe ve sosyal güven vardır (Steinberg, 2001).

Aşırı Koruyucu Ebeveyn Tutumu

Aşırı koyucu anne babalar çocuklarına gereğinden fazla kontrol ve özen gösterirler. Çocuğun istek ve gereksinimleri önceden sezilip yerine getirilir. Çocuğun yaşayarak öğrenmesi engellenerek her şeyde hazır alıştırılır. Çevrenin çocuk için tehlikelerle dolu olduğu düşünülerek çocuğun ev dışında oynaması ve arkadaş edinmesi engellenir. Aşırı koruyucu anne babalar çocuklarının iyiliği için yaptıkları bu davranışların çocuğun büyümesini ve olgunlaşmasını geciktirdiğini, çocuğun gelişmesini engellediğini göremezler (Yörükoğlu, 1996, s. 307).

Aşırı koruyucu tutum ile yetişen çocuk, korumacı ebeveyn dışındaki kişilere oldukça bağımlı olurken, güven duyma ve duygusal ilişkilerinde problem yaşayabilir. Çocuğun yaşamı boyunca bu bağımlılık devam etmektedir. İlerleyen yaşamında ise aynı koruyucu tutumu eşinden bekleyebilir. Genellikle anne ve çocuk arasında yaşanan aşırı koruyucu tutumun kaynağında annenin sahip olduğu duygusal yalnızlık vardır (Yavuzer, 2003, s. 32). Bu tür anne çocuğa 8-9 yaşında bile eliyle yemek yedirebilmekte, geceleri çocuk korkar endişesiyle çocuğuyla yatmak istemektedir. Çocuğun anneye aşırı bağımlılığı, annenin yaşadığı değersizlik hissini gidermektedir. Çünkü çocuk en basit davranışında bile annesine danışarak hareket eder. Bu şekilde anne çocuğun özgürce hareket etmesini engelleyerek kendine bağımlı hale getirir (Babaroğlu, 2014, s. 38). Çocuğun yaşına uygun olmayarak gösterdiği aşırı bağımlılık; korkular, kekemelik, uyku bozuklukları gibi birçok ruhsal sorunun yeşermesine sebep olur. Bağımlı kişiliği

sebebiyle günlük yaşamında başarısızlık ve uyum problemleri ile karşılaşır (Yörükoğlu, 1996, s. 308). Çocuğun psiko-sosyal gelişimi olumsuz etkilenerek daha çocukluk yıllarında sosyal ilişkilerinde başarısız bir kişilik oluşturmaya söz konusu olacaktır. Aile ortamında çocuğun bağımsız bir kişilik oluşturmaya imkan tanınmaması, çocuğun, ailenin istediği şekilde bağımlı bir kişi olarak yetişmesine sebep olur. Bu şekilde psikolojik ve sosyal yönden çocuğun olgunlaşması engellenmektedir (Yavuzer, 2003, s. 33).

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişki

Çocuğun duygusal ve sosyal gelişimini etkileyen en önemli unsurlardan biri, anne- baba ve çocuk arasındaki iletişimidir. Hiçbir anne baba çocuğunu bilerek yanlış yönlendirmek istemez. Ancak anne ve babanın kendi davranış biçimleri hakkında bilinçlenmeleri, çocuğun duygusal ve sosyal yönden sağlıklı gelişebilmesini mümkün kılar. Anne ve baba, çocukları ile olan ilişkilerinde duygularını nasıl ifade edeceklerini biliyorlarsa, çocuğun özgüven sahibi ve duygusal yönden sağlıklı bir kişilik geliştirmesi kolaylaşmaktadır (Kasatura, 2002).

Özellikle okul öncesi dönemde çocuk üzerinde anne babanın etkisi çok fazladır. Çocuğun bazı davranışları anne babadan destek görürken bazıları da engellenir. Çocuk kendisi için yararlı gördüğü karşı çıkılmayan tepkilerini tekrarlama eğilimi gösterir. Bu şekilde çevre koşulları ve kendi istekleri ile uyuşan tepkiler sayesinde çevreye uyum sağlar. Tekrarlanan tepkiler zamanla kalıplaşarak kişilik temellerini oluşturur (Yörükoğlu, 1996, s. 170). Bu bağlamda Freud erişkin ruh sağlığını “sevmek ve çalışmak” olarak tarif ederken, çocuk ruh sağlığını da “sevmek ve oynamak” olarak tanımlamıştır. Gerçekten de çocuğun gelişebilmesi ve kişilik kazanabilmesi için oyun, sevgiden sonraki en önemli ruhsal besindir. Çocuğun dünyayı tanımada ve zihnini geliştirmesinde evrensel dildir. Çocuğun psikolojik eğitimi ve kişilik gelişimi konuşmayı öğrenmesiyle hız kazanmaya başlar ve bu süreçte anne baba ile ilişki biçiminden sonra en çok oyunlar etkili olur (Tarhan ve Nurmedov, 2011, s. 61).

Günümüzde oyunlar teknolojik gelişmeler, mobil cihazlar ve internetin yaygınlaşmasıyla evrimleşerek bilgisayar oyunları olarak çocukların hayatına dahil

olmuştur. Çocukların davranışlarını şekillendirmek ve bilgisayar oyun oynama alışkanlıklarını yönetmek için ebeveyn kontrolüne ve disiplinine ihtiyaç vardır. Çocuklar kontrol ve kısıtlama olmaksızın bilgisayar oyunu oynadıklarında, oyundan başka etkinliklere ilgi duymamaya, ailelerini ve arkadaşlarını görmezden gelmeye ve çözmesi gereken sorunlardan psikolojik olarak kaçmaya neden olan bağımlılık belirtileri göstermeye başlamaktadırlar (Young, 2009).

Yapılan çalışmalar çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olmalarında anne babalarının benimsedikleri izin verici ebeveynlik tarzının etkili olduğunu ortaya koymuştur (Anandari, 2016; Hidayah, Safri ve Indriati, 2018; Keya, Rahman, Nur ve Pasa, 2020; Lo, Lai, Ng ve Wang, 2020). İzin verici ebeveynlik tarzında çocuk üzerinde ebeveyn kontrolü yok denecek kadar az olmakta, çocuklara dilediklerini yapma konusunda çok fazla özgürlük tanınmaktadır. Yiğit ve Günüş (2020) tarafından yapılan çalışmada çocukları dijital oyun bağımlısı olan ve olmayan ebeveynler ile görüşmeler yapılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı yüksek olan çocukların; ailelerinde yeterince ilgi göremedikleri, aile içinde iletişim sorunları yaşandığı, çocukların şiddete varan davranışlara maruz kalabildikleri görülmüştür. Dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların ailelerinde ise; huzurlu bir ortamla birlikte özellikle annenin yakın ilgisi bulunmakta, yasaklar yerine kurallar işletilmekte ve ailece etkinlikler yapılmaktadır. Ayas ve Horzum (2013) yaptıkları çalışmada internete yönelik otoriter, müsamahakar ve demokratik internet tutumuna sahip ailelerin çocuklarının, ihmalkar tutuma göre daha az internet bağımlısı olduğunu tespit etmişlerdir. İnternete yönelik ihmalkar tutum sergileyen ebeveynler çocukların internette geçirdiği süreyi ve içeriklerini kontrol etmemektedir. Bu durum çocukların internette istedikleri kadar zaman harcamasına, internette geçirilen sürenin artmasına ve zamanla bağımlılığa dönüşmesine neden olabilecektir. Karacaoğlu (2019) ebeveynleri koruyucu/kollayıcı tutum sergileyen çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin, ebeveynleri ilgili/hoşgörülü tutumuna sahip çocuklara göre daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Çocukların aşırı korunması sonucu bağımsızlıklarının engellenmesi, çocuğun dış dünyayla zayıf ilişkiler kurmasına neden olmaktadır. Bu durum bilgisayar oyun bağımlılığı riskini arttırmaktadır.

Çocukların günlük bilgisayar kullanımlarında, oyunların veya internetin zararından kaçınmak ve onlardan yarar sağlamak için, anne babaların yasaklamak yerine yönlendirmek, kısıtlamak yerine seçenekler sunmak şeklinde yaklaşım sergilemelerini bağımlılık riskini azaltabilecektir (Tarhan ve Nurmedov, 2011, s.60).

Ebeveyn Tutumları ile İlgili Yapılmış Olan Araştırmalar

Anne Babaların Ebeveyn Tutumları

Ebeveyn tutumları ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde; anne babaların bazı demografik özelliklerine göre ebeveyn tutumlarının belirlenmesine odaklanıldığı görülmektedir.

Özyürek ve Tezel Şahin (2005) çocuğu 5-6 yaş grubunda olan anne babaların çocuklarına karşı sergiledikleri tutumları incelemişlerdir. 381 ebeveyn ile yapılan çalışmada veri toplama aracı olarak aile bilgi formu ve Aile Hayatı ve Çocuk Yetiştirme Tutum Ölçeği – PARI kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, annelerin demokratik tutumunun babalara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca anne baba tutumlarının, anne babanın öğrenim durumu, mesleği, çocuğun ailedeki sırası, kardeş sayısı ve geniş ya da çekirdek aile olma değişkenlerine göre farklılık gösterdiği saptanmıştır.

Arnott ve Brown (2013) bebeklik dönemindeki ebeveyn tutumlarını ve bu tutumların bebek ve anne özellikleriyle ilişkisini incelemişlerdir. Araştırmada 12 aylıktan küçük bebeği olan 508 anneye anket uygulanmıştır. Çalışmanın sonucunda anne yaşı, eğitimi, bebeğin doğum ağırlığı ve cinsiyetinin erken ebeveynlik tarzı ile ilişkili olduğu belirlenmiştir.

Sak, Şahin Sak, Atli ve Şahin (2015) çalışmalarında okul öncesi dönemde çocuğu olan 258 anne-babaya Ebeveyn Tutum Ölçeği (ETÖ) uygulamış ve aynı zamanda bu anne-babalardan 20'si ile görüşmeler yapılarak benimsedikleri ebeveyn tutumları incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda annelerin babalara göre daha çok demokratik tutum sergiledikleri, ebeveynlerin yaşadıkları bölge ve yaş değişkenine göre demokratik, otoriter, izin verici anne baba tutumlarının farklılaştığı, ebeveynlerin öğrenim

durumlarının otoriter, aşırı koruyucu ve izin verici tutumları üzerinde anlamlı etkiye sahip olduğu, ebeveynlerin evlendikleri yaşa göre otoriter tutumun farklılaştığı ve çocuk sayılarının demokratik ve otoriter tutum üzerinde anlamlı bir etkiye sahip olduğu belirlenmiştir. Ayrıca ebeveynlerin kendilerinin benimsedikleri tutumun bilincinde oldukları ve bu tutumu ifade ederken alan yazın ile benzer ifadeler kullandıkları görülmüştür. Bunun yanı sıra anne-babalar kendi benimsedikleri ebeveyn tutumunun, yetiştirilme tarzları ve psikolojik durumlarından etkilendiğini belirtmişlerdir.

Ebeveyn Tutumları ve Çocuklara Etkisi

Ebeveyn tutumlarının çocuklar üzerindeki etkisinin araştırıldığı çalışmalar incelendiğinde; özgüven, saldırganlık, akademik başarı, davranış problemleri gibi konulara odaklanıldığı görülmektedir.

Thompson, Hollis ve Richards (2003) çalışmalarında annelerin otoriter ebeveyn tutumlarının çocuk davranışları üzerindeki etkisini araştırmışlardır. Araştırmada 1970 British Cohort Study’de incelenen büyük bir popülasyon örneğinden alınan kesitsel ve ileriye dönük veriler kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda otoriter tutumun 5 yıl sonra 10 yaşında sorunlu davranışların gelişimini bağımsız olarak öngördüğü, anneler tarafından ifade edilen otoriter ebeveynlik tutumunun davranış sorunlarının gelişmesinde önemli olabileceği belirtilmiştir.

Günalp (2007) çalışmasında okul öncesi çocukların özgüven duygusunun gelişiminde anne baba tutumlarının etkisini incelemiştir. Çalışmanın sonucunda anne babaların demokratik tutum sergilemelerinin, çocuklardaki özgüven duygusunun gelişimini olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir.

Yılmaz (2007) ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin okul başarısı ve özerkliklerinin gelişimini anne baba tutumları açısından incelemiştir. Araştırmanın sonucunda anne ve babadan algılanan demokratik tutumun davranışsal özerklik, duygusal özerklik ve akademik başarıda ilk sırada yer aldığı belirtilmiştir.

Dursun (2010) okul öncesi dönemdeki çocukların davranış problemlerini anne-baba tutumları açısından incelemiştir. Araştırmanın sonucunda çocuklardaki

kavgacı/saldırgan ve aşırı hareketli/dikkatsiz olma davranışlarının, ebeveyn tarafından sergilenen katı disiplin ile ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Otoriter ebeveyn tutumu ile davranış problemleri arasında zayıf düzeyde olumlu bir ilişkinin olduğu belirlenmiştir.

Baumrind, Larzelere ve Owens (2010) okul öncesi ebeveynlerin otoriter tutumunun ergen yetkinliği ve duygusal sağlığı üzerindeki etkileri hakkında bir çalışma yapmışlardır. Katılımcılar, çocukları okul öncesi öğrencisi iken incelenen 87 aile olup, sonuçları erken ergenlik döneminde değerlendirilmiştir. Ebeveynleri demokratik ve yetkili olarak sınıflandırılan ergenlerin, ebeveynleri otoriter, müsamahakar ve ilgisiz olarak sınıflandırılan ergenlere göre yetkin ve iyi uyum sağladığı; özellikle otoriter ailelerden gelen ergenlerin yetersiz ve uyumsuz olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

H. Wang (2014) çalışmasında ebeveyn tutumlarının ergenlerin davranışları ve akademik başarısı üzerindeki etkisini incelemiştir. 1971 sekizinci sınıf öğrencisine uygulanan anket sonucunda demokratik ebeveyn tutumunu benimseyen anne babaların çocuklarının daha yüksek akademik başarıya sahip olduğu ve daha az suçlu faaliyetlerde bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

İkiz ve Öztürk Samur (2016) okul öncesi dönem çocuklarında fiziksel ve ilişkisel saldırganlığı ebeveyn tutumları yönünden incelemek amacıyla anaokulunda öğrenim gören 36-72 aylık 300 çocuk ve bu çocukların anne babaları ile çalışma yapmışlardır. Çalışmanın sonucunda, anne-babanın otoriter tutumu ile fiziksel ve ilişkisel saldırganlık arasında olumlu yönde bir ilişki bulunurken, annenin izin verici tutumunun fiziksel saldırganlığı azalttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yoleri, Işıkoğlu Erdoğan ve Tetik (2017) ebeveyn tutumları ile çocukların mizaç özellikleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla çalışma yürütmüşlerdir. Çalışmanın verileri 261 okul öncesi dönem çocuğu ve annelerinden toplanmıştır. Araştırma sonucunda demokratik tutumun çocuklardaki “sebatkarlık” ve “ritmiklik” mizaç özelliklerini olumlu yönde etkilediği, otoriter tutumun ise olumsuz olarak etkilediği belirlenmiştir. Ayrıca otoriter ebeveyn tutumu ile çocuklardaki “tepkisellik” mizaç özelliği arasında olumlu yönde anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır.

Kayım ve Ayaz (2019) okul öncesi eğitim kurumunda öğrenim gören 60 çocuk ve ebeveynleri ile yürüttükleri çalışmada, çocuklarda benlik kavramının ebeveyn tutumları ile olan ilişkisini incelemeyi amaçlamışlardır. Çalışmada ebeveynlerin demokratik tutumu benimsemesinin çocuklardaki benlik kavramını olumlu yönde geliştirdiği belirlenmiştir.

Yıldızbaş ve Şahin Sak (2020) çalışmalarında okul öncesi dönemindeki çocukların saldırganlık eğilimleri ile ebeveynlerinin tutumları arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırma grubunu 506 ebeveyn ve 506 çocuk oluşturmuştur. Araştırma sonucunda demokratik tutum ile saldırganlık eğilimleri arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki tespit edilirken, otoriter tutum ve izin verici tutum ile saldırganlık yönelimleri arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Kozan (2020) ebeveyn tutumları ile okul öncesi dönem çocuklarının okul olgunlukları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışma grubu, okul öncesi eğitim kurumunda eğitimini sürdüren 113 çocuk ve bu çocukların anne yada babaları olmak üzere toplam 339 kişiden oluşmaktadır. Çalışmanın sonucunda annelerin aşırı koruyucu tutumlarının, çocukların okuldaki olgunluklarını olumsuz etkilediği; diğer anne baba tutumları ile okul olgunluk durumu arasında anlamlı farklılık bulunmadığı belirlenmiştir.

Ebeveyn Tutumları ve Dijital Teknoloji Kullanımı

Ebeveyn tutumları ile çocukların dijital teknoloji kullanımına ilişkin yapılan çalışmalar incelendiğinde; problemlerli internet kullanımı, oyun bağımlılığı, problemlerli mobil oyun kullanımı gibi konulara odaklanıldığı görülmektedir.

Kim ve Kim (2015) Güney Kore’de internet oyun bağımlılığı, ebeveyne bağlanma ve ebeveyn tutumu arasındaki ilişkiyi belirlemeyi amaçladıkları çalışmalarında 624 ortaokul ve lise öğrencisine anket uygulamışlardır. Çalışmada internet oyun bağımlılığının ebeveyne bağlanma ve ebeveyn tutumu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. İnternet oyun bağımlılığı olan ergenlerin yalnızca internet oyun kullanım modellerinin değil aynı zamanda ebeveynleriyle olan ilişkilerinin de dikkate alınması gerektiği belirtilmiştir.

Jang ve Ryu (2016) çalışmalarında ebeveynlik davranışı ile ergenlerin problemli mobil oyun kullanımı arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırmada 401'i ilkökul, 333'ü ortaokul, 284'ü lise olmak üzere 3 farklı yaş grubundaki toplam 1018 öğrenci ile çalışma yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda sorunlu mobil oyun kullanımı ile ilkökul grubunda ebeveynin sevgi-şefkati arasında ve lise grubunda ise ebeveynin izleme davranışı arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Ebeveyn tarafından aşırı beklenti ve müdahaleciliğin sorunlu mobil oyun kullanımı ile pozitif yönde anlamlı ilişkisi olduğu belirtilmiştir.

Altıntaş ve Öztürk (2016) çalışmalarında ortaokul öğrencilerinin problemli internet kullanımı ile algılanan anne-baba tutumları arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırma 376 ortaokul 8. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Veri toplama aracı olarak; öğrenci bilgi formu, problemli internet kullanım ölçeği ve anne-baba tutum ölçeği uygulanmıştır. Araştırma sonucunda aşırı ve problemli internet kullanımı ile demokratik anne-baba tutumu arasında zayıf düzeyde olumsuz yönde bir ilişki; koruyucu-istekçi anne-baba tutumu ve otoriter anne-baba tutumu arasında orta düzeyde olumlu yönde bir ilişki belirlenmiştir.

Lo, Lai, Ng ve Wang (2020) çocuklardaki endişe ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkiyi ve bu ilişki üzerindeki izin verici ebeveynlik tarzının etkisini araştırmışlardır. Çalışma grubunu Hong Kong'da yaşayan yaş ortalaması 9.55 olan 227 dördüncü ve beşinci sınıf öğrencisi oluşturmuştur. Çalışmanın sonucunda endişenin çocuklarda internet bağımlılığı ile pozitif yönde ilişkili olduğu, ayrıca izin verici ebeveyn tutumunun bağımlılığı daha da arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Chen, Lee, Dong, Gamble ve Feng (2020) ergenlerde internette oyun oynama bozukluğu üzerinde ebeveyn tutumunun ve zaman yönetimi eğiliminin etkisini araştırmışlardır. Çalışmada; internette oyun oynama bozukluğu için önemli bir koruyucu faktör olan zaman yönetiminin teşviki ile öz yeterliliği, öz denetimi ve özerkliği desteklemede ebeveynlerin duygusal sıcaklığının faydalı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynler tarafından aşırı koruma ve reddedilmenin de bağımlılıkla ilgili potansiyel risk faktörleri olarak düşünülmesi gerektiği belirtilmiştir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu çalışmada, okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişki incelenmiştir. Aynı zamanda ebeveynlerin ve çocuklarının bazı özelliklerine göre bilgisayar oyun bağımlılıkları ve ebeveyn tutumları arasında farklılık olup olmadığını tespit etmek hedeflenmiştir. Araştırma bu yönüyle ilişkisel tarama modeli niteliğine sahiptir. Birden fazla değişken arasındaki eşzamanlı değişim ilişkisel tarama modeli ile belirlenmektedir. (Karasar, 2009, s. 81).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni 2020-2021 eğitim öğretim yılında Tokat il merkezinde bulunan MEB'e bağlı okul öncesi eğitim kurumlarında öğrenim gören 2646 çocuk ve bu çocukların ebeveynlerinden oluşmaktadır. Araştırmada kolaylıkla bulunabilen örnekleme yöntemi seçilerek belirlenen örnekleme yer alan çocuklara ulaşılmıştır. Kolaylıkla bulunabilen örnekleme, bir bölge söz konusu değilse, yakın çevrede bulunan ve ulaşılması kolay, elde mevcut ve araştırmaya katılmak isteyen (gönüllü) bireyler üzerinde yapılan örneklemedir (Erkuş, 2013, s. 122). Buna göre 2020-2021 eğitim öğretim yılında Tokat il merkezinde bulunan MEB'e bağlı okul öncesi eğitim kurumlarında öğrenim görmekte olan 359 çocuk ve bu çocukların 359 ebeveyni araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Bu ebeveynlerden ölçekleri 304 anne ve 55 baba yanıtlamıştır. Araştırma örnekleminin belirlenmesinde, bulunması gereken örneklem büyüklüğü Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel (2012) tarafından önerilen;

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0}{N}}$$

sürekli değişkenler için örneklem büyüklüğü tahmini formülüyle hesaplanmıştır.

Bu formülde yer alan $n_0 = (t^2PQ)/d^2$ eşitliği ile hesaplanmaktadır. p anlamlılık değeri 0.05 alındığında, p.q=0,25'dir. Tabloda karşılık gelen t değeri 1.96 olduğundan 0.05 anlamlılık düzeyinde $n_0=384,16$ olarak hesaplanmaktadır. Formülde n_0 yerine konulduğunda;

$$n = \frac{384,16}{1 + \frac{384,16}{2646}} = 335,45 = 336$$

sonucuna ulaşılmıştır. Ulaşılan örneklem hesaplanan örneklem sayısı ile karşılaştırıldığında evreni temsil edebilecek yeterlikte olduğu görülmektedir.

Araştırma örnekleminde yer alan çocuklara ve ebeveynlerine ait demografik özelliklerin dağılımları Tablo 1'de görülmektedir.

Tablo 1. Çocukların Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları

	Kategoriler	F	%
Cinsiyet	Kız	162	45,1
	Erkek	197	54,9
Kardeş Sayısı	0	61	17,0
	1	123	34,3
	2	113	31,5
	3 ve Üstü	62	17,3
Doğum sırası	1	150	41,8
	2	127	35,4
	3 ve Üstü	82	22,8
Oturlan Ev Durumu	Apartman	230	64,1
	Müstakil Ev	31	8,6
	Site	98	27,3
	60-65 Ay	112	31,2
Çocuğun Yaşı	66-72 Ay	150	41,8
	73-78 Ay	64	17,8
	79-84 Ay	33	9,2
	1 Yıl	274	76,3
Çocuğun Eğitim Süresi	2 Yıl	57	15,9
	3 Yıl ve Üstü	28	7,8
Toplam		359	100,0

Araştırmaya katılan çocukların 162'sinin (%45,1) kız, 197'sinin (%54,9) erkek olduğu görülmektedir. Bu çocuklardan 123'ünün (%34,3) bir kardeşe sahip olduğu, 150'sinin (41,8) ilk çocuk olduğu, 230'unun (%64,1) apartmanda yaşadığı, 150'sinin (%41,8) 66-72 aylık olduğu, 274'ünün (%76,3) bir yıldır eğitim aldığı görülmektedir.

Tablo 2. Ebeveynlerin Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans ve Yüzde Dağılımları

	Kategoriler	F	%
Anne Yaş	30 Yaş ve Altı	76	21,2
	31-35	138	38,4
	36-40	96	26,7
	41 Yaş ve Üstü	49	13,6
Anne Meslek	Ev Hanımı	223	62,1
	Öğretmen	42	11,7
	Memur	94	26,2
	İlkokul ve altı	33	9,2
Anne Öğrenim Durumu	Ortaokul	61	17,0
	Lise	91	25,3
	Üniversite	140	39,0
	Lisansüstü	34	9,5
Baba Yaş	30 Yaş ve Altı	32	8,9
	31-35	97	27,0
	36-40	120	33,4
	41 Yaş ve Üstü	110	30,6
Baba Meslek	Öğretmen	39	10,9
	Memur	73	20,3
	Polis	24	6,7
	Esnaf	49	13,6
Baba Öğrenim Durumu	İşçi	147	40,9
	Akademisyen	27	7,5
	İlkokul ve altı	30	8,4
	Ortaokul	37	10,3
Aile Gelir	Lise	88	24,5
	Üniversite	157	43,7
	Lisansüstü	47	13,1
	2000 TL ve Altı	29	8,1
Toplam	2001-4000 TL	102	28,4
	4001-6000 TL	67	18,7
	6001-8000 TL	56	15,6
	8001 TL ve Üstü	105	29,2
		359	100,0

Çocukların annelerinin yaşlarına göre dağılımları incelendiğinde, annesi 30 yaş ve altı seviyesinde olan 76 (%21,2) çocuk, annesi 31-35 yaş düzeyinde olan 138 (%38,4) çocuk, annesi 36-40 yaş düzeyinde olan 96 (%26,7) çocuk, anne yaşı 41 ve üstü seviyede olan 49 (%13,6) çocuk bulunmaktadır. Çocukların annelerinin mesleklerine göre dağılımları incelendiğinde, annesi ev hanımı olan 223 (%62,1) çocuk, annesi öğretmen olan 42 (%11,7) çocuk ve annesi memur olan 94 (%26,2) çocuk bulunmaktadır. Anne öğrenim durumlarına göre dağılımları incelendiğinde annesi ilkököl ve altı seviyesinde mezun olan 33 (%9,2) çocuk, annesi ortaokul mezunu olan 61 (%17,0) çocuk, annesi lise mezunu olan 91 (%25,3) çocuk, annesi üniversite mezunu olan 140 (%39,0) çocuk ve annesi lisansüstü mezunu olan 34 (%9,5) çocuk bulunmaktadır. Çocukların babalarının yaşlarına göre dağılımları incelendiğinde, babası 30 yaş ve altı seviyesinde olan 32 (%8,9)

çocuk, babası 31-35 yaş düzeyinde olan 97 (%27,0) çocuk, babası 36-40 yaş düzeyinde olan 120 (%33,4) çocuk, babası 41 yaş ve üstü seviyesinde olan 110 (%30,6) çocuk bulunmaktadır. Çocukların babalarının mesleklerine göre dağılımları incelendiğinde, babası öğretmen olan 39 (%10,9) çocuk, babası memur olan 73 (%20,3) çocuk, babası polis olan 24 (%6,7) çocuk, babası esnaf olan 49 (%13,6) çocuk, babası işçi olan 147 (%40,9) çocuk ve babası akademisyen olan 27 (%7,5) çocuk bulunmaktadır. Çocukların babalarının öğrenim durumlarına göre dağılımları incelendiğinde, babası ilkokul ve altı seviyesinden mezun olan 30 (%8,4) çocuk, babası ortaokul mezunu olan 37 (%10,3) çocuk, babası lise mezunu olan 88 (%24,5) çocuk, babası üniversite mezunu olan 157 (%43,7) çocuk ve babası lisansüstü mezunu olan 47 (%13,1) çocuk bulunmaktadır. Çocukların aile gelirlerine göre dağılımları incelendiğinde, 2000 TL ve altı aile gelirin sahip olan 29 (%8,1) çocuk, 2001 - 4000 TL aile gelirin sahip olan 102 (%28,4) çocuk, 4001 - 6000 TL aile gelirin sahip olan 67 (%18,7) çocuk, 6001 - 8000 TL aile gelirin sahip olan 56 (%15,6) çocuk, 8001 TL ve daha fazla aile gelirin sahip olan 105 (%29,2) çocuk bulunmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırma verileri “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “Ebeveyn Tutumları Ölçeği” ve araştırmacının hazırladığı “Kişisel Bilgi Formu” kullanılarak toplanmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacının hazırladığı kişisel bilgi formu; çocuğa ve ebeveyne ait demografik sorular içeren bir formdur. Çocuklara ilişkin olarak cinsiyet, kardeş sayısı, doğum sırası, yaş, okul öncesi eğitim alma süresi, oturduğu evin durumu; ebeveynlere ilişkin olarak yaş, meslek, eğitim düzeyi, aylık gelir gibi toplam 20 soru yer almaktadır.

Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Araştırmanın bilgisayar oyun bağımlılığına ilişkin verileri; Horzum, Ayas ve Balta Çakır (2008) tarafından tasarlanan ve Ünsal ve Ulutaş (2019) tarafından okul öncesi dönem çocuklarına uyarlanan “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği”

kullanılarak toplanmıştır. Ünsal ve Ulutaş (2019) ölçeğin 5-6 yaş çocuklarına uygun uyarlamasını yapmıştır. İlk tasarlanan haliyle 5’li likert değerlendirme şekline sahip olan ölçek okul öncesi dönem çocuklarının gelişim düzeyleri de göz önünde bulundurularak üçlü likert “katılmıyorum”, “biraz katılıyorum” ve “çok katılıyorum” şeklinde uyarlanmıştır. Çocukların her soruya nasıl katıldıklarının cevabını belirlemek için “boş bardak”, “yarı dolu bardak”, “tam dolu bardak” şeklinde görsel temsiller oluşturulmuştur. Çocukların maddelere yönelik düşüncelerini “katılmıyorum (boş bardak)”, “biraz katılıyorum (yarı dolu bardak)”, “çok katılıyorum (tam dolu bardak)” şeklinde görsel temsillerden tercih ettiklerini göstererek ifade etmeleri sağlanmıştır. Ölçeğin faktör analizi sonucunda iki faktörlü olduğu bulunmuştur. Birinci faktörün toplam varyansın %53,8’ini, ikinci faktörün %28,7’sini, her iki faktörün ise toplam varyansın %82,5’ini açıkladığı belirlenmiştir. Birinci faktörün 15 maddeden (3, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21) ikinci faktörün ise 5 maddeden (1, 4, 5, 8, 20) oluştuğu belirtilmiştir. Birinci faktörde yer alan soruların yük değerleri .66 - .88 arasında, aynı değerler ikinci faktördeki sorular için .74 - .81 arasında değişmektedir. Faktördeki madde içeriklerine göre birinci faktör “isteklilik”, ikinci faktör “engellenme” olarak adlandırılmıştır. İsteklilik boyutu; sürekli bilgisayar oyunu oynama durumlarını göstermektedir. Engellenme boyutu ise; bilgisayarda oyun oynama davranışının kısıtlanmasını ifade etmektedir. Ölçeğin Cronbach Alfa değeri ölçek toplamında .98, birinci faktör için .98, ikinci faktör için .92 ve iki yarı test korelasyonu .97 olarak belirlenmiştir. Doğrulayıcı Faktör Analizi ile elde edilen DFA uyum değerlerinin $X^2=804,44$; $sd=169$, $p=.00$, $X^2/sd=4.76$ olduğu görülmüştür. X^2/sd değerinin beş veya daha az olmasının kabul edilebilir olduğu ve bu yapıyı desteklediği belirtilmiştir (Ünsal ve Ulutaş, 2019).

Ebeveyn Tutum Ölçeği

Demir Karabulut ve Şendil (2008) tarafından geliştirilen ebeveyn tutum ölçeğinde, 2-6 yaş çocuğa sahip olan ebeveynlerin çocuklarına yönelik sergiledikleri ebeveynlik davranışlarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya katılan katılımcılar 170’i baba, 250’si anne olmak üzere toplam 420 kişidir. Ölçek dört faktör/boyuttan ve 46 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin boyutları şu şekildedir:

Demokratik Boyut: Çocuğun, bağımsız bir kişi olarak kabul edilmesini, kendine özgü bir kişilik geliştirmesini ve fikirlerini özgürce ifade etmesini destekleyen unsurları içermektedir. Ölçekte bu alt boyutu temsil eden madde numaraları; 2, 5, 6, 7, 10, 13, 14, 15, 18, 20, 23, 25, 29, 36, 37, 38, 42 (17 madde).

Otoriter Boyut: Çocuğun anne baba tarafından belirlenen standartlara koşulsuz uyması itaat etmesi beklenmektedir. Çocuk bağımsız bir kişilik sergileyemez. Çocuğun fikirlerine önem verilmez. Baskı ve ceza anlayışı hakimdir. Ölçekte bu alt boyutu temsil eden madde numaraları; 3, 9, 11, 19, 26, 27, 32, 35, 39, 40, 45 (11 madde).

Aşırı Koruyucu Boyut: Çocuk devamlı olarak ebeveyn koruması altında kalır. Aşırı kontrol ve özenle birlikte çocuğa sorumluluk yüklenmez. Ölçekte bu alt boyutu temsil eden madde numaraları; 4, 8, 12, 16, 21, 22, 28, 41, 46 (9 madde).

İzin Verici Boyut: Çocuğu hiçbir şekilde kısıtlamadan özgür bırakma ve aşırı hoşgörölü davranmayı içermektedir. Ölçekte bu alt boyutu temsil eden madde numaraları; 1, 17, 24, 30, 31, 33, 34, 43, 44 (9 madde).

Ölçek 5’li likert tarzında olup, davranış biçimleri maddeler halinde oluşturulmuştur. Her bir davranış biçimi karşısındaki sıklık oranlarıyla temsil edilen 5 seçenekle gösterilmiştir. Bunlar; “Her zaman böyledir”, “Çoğunlukla böyledir”, “Bazen böyledir”, “Nadiren böyledir” ve “Hiçbir zaman böyle değildir” şeklindedir. Seçeneklere ait puanlama ise; “Her zaman böyledir = 5” puan; “Çoğunlukla böyledir = 4” puan; “Bazen böyledir = 3” puan; “Nadiren böyledir = 2” puan; “Hiçbir zaman böyle değildir = 1” puan şeklindedir. Her boyuta ait puanlama ayrı yapılmakta olup genel bir tutum puanı yoktur. Alınan ortalama puan, o boyutun temsil ettiğı davranış biçimini gösterme düzeyini ifade etmektedir.

ETÖ’nün geçerliğini değerlendirmek ve faktör yapısını belirlemek üzere faktör analizi kullanılmıştır. Kaiser–Meyer -Olkin katsayısının (.80) oldukça yüksek ve Bartlett testi sonucunun anlamlı (7302.836, $p=.000$) olması faktör analizinin yapılabileceğini göstermiştir. Temel Bileşenler Analizi ve Varimax döndürmesi sonucu ortaya çıkan 4 faktörlü yapının toplam varyansın %33’ünü açıkladığı görölmüştür.

Geçerlik ve güvenirlik çalışması sonucu Cronbach Alfa değeri Demokratik boyut için “.83”, Otoriter boyut için “.76”, Aşırı Koruyucu boyut için “.75” ve İzin Verici boyut için “.74” olarak bulunmuştur.

Veri Toplama Süreci

Veri toplama sürecinden önce kullanılacak ölçme araçlarını geliştiren araştırmacılardan ve verilerin toplanması için Tokat İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınmıştır. Örnekleme alınan okulların yönetici ve öğretmenleri ile çalışmanın amacı, süresi ve uygulama şekli görüşülerek, uygulama yapılacak günler için randevu alınmıştır. Uygulama, yüz yüze eğitimin başladığı 2021 yılı mart ayında yapılmıştır. Araştırmacı tarafından, araştırmaya katılmayı kabul eden her öğrenci ile sınıf içinde birebir görüşülerek ölçekler uygulanmıştır. Uygulama her öğrenci için ortalama 15 dakika sürmüştür. Ebeveyn tutum ölçeği ve kişisel bilgi formu ise sınıf öğretmenlerinin yardımıyla ebeveynlere ulaştırılarak doldurulması sağlanmıştır. Tüm verilerin toplanması dört haftalık bir süreyi kapsamıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmada toplanan veriler SPSS-25 paket programına uygun bir şekilde işlenmiştir. Ebeveynlerin tutumları ve çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarına ilişkin dağılımlar incelendiğinde uç değer problemi gösteren 3 veri tespit edilmiş ve araştırmadan çıkarılmıştır. Uç değerler incelenirken, gövde yaprak grafiği ve boxplot grafikleri yorumlanmış, çok yüksek ve çok düşük değerler uç değerler olarak tanımlanmıştır (Tan, 2016, s. 100). Ebeveynlerin ve çocukların ölçeklere vermiş oldukları cevaplar dikkate alınarak hesaplanan puanlar üzerinde istatistiksel işlemler yapmadan önce dağılımların parametrik analiz yöntemlerine uygun olup olmadığı test edilmiştir. Normal dağılım varsayımının sınanması için ölçeklerden elde edilen puanların çarpıklık ve basıklık değerlerine bakılmıştır. Tablo 3’te de gösterildiği gibi incelenen çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1 ile +1 arasında değiştiği görülmektedir. Normallik varsayımı için çarpıklık ve basıklık katsayılarının -1 ile +1 aralığında olmasının kabul edilebileceği ifade edilmektedir (Morgan, Leech, Gloeckner ve Barrett, 2004). Test varyanslarının homojenliği yani Levene homojenlik testine ait dağılımda Levene İstatistiği $p>.05$ ’e göre

puan dağılımına ait test varyanslarının homojen dağıldığı görülmüştür. Dolayısıyla homojenlik varsayımının sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Ölçeklere ait elde edilen puan dağılımının sürekli veri olduğu ve eşit aralıklı ölçek düzeyinde olduğu görülmektedir. İki örneklemin (grup) birbirinden bağımsız olması, bağımlı değişkenlerin aralık veya oran ölçek düzeyinde ölçülmüş olması, normallik ve homojenlik varsayımlarının sağlanması parametrik test varsayımlarını karşılamaktadır (Köklü, Çokluk ve Büyüköztürk, 2007, s. 152-161).

Tablo 3. Ölçeklerden Alınan Puanların Normalliğine İlişkin Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

	N=257	Çarpıklık	Basıklık	Levene Homojenlik Testi	
				Levene İstatistiği	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği	İsteklilik	,413	-,913	0,63	,599
	Engelleme	,292	-,759	0,69	,557
	Ölçeğin Geneli	,280	-,832	0,28	,838
	Demokratik	-,703	,280	0,72	,526
Ebeveyn Tutum Ölçeği	Otoriter	,442	-,214	1,45	,229
	Aşırı Koruyucu	-,303	-,399	0,72	,543
	İzin Verici	,327	,058	0,39	,757

Tablo 3 incelendiğinde çarpıklık ve basıklık değerlerinin +1 ile -1 aralığında olması normallik varsayımının sağlandığını göstermektedir. Levene istatistiğine göre de varyansın homojenliği görülmektedir. Çocukların ebeveyn tutumu ölçeğinin alt faktörleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin geneli ve alt faktörleri arasındaki ilişkiye Pearson Korelasyon Analizi ile bakılmıştır. Çocukların ve ailelerinin demografik özelliklerine göre ve çocuklara ait bazı değişkenlere göre bilgisayar oyun bağımlılık ölçeği puanları ile ebeveyn tutum ölçeği puanları arasındaki farklılıklara; değişkenlerden iki kategorili olanlar için Independent-Samples (Bağımsız Örneklemeler) t testi ile bakılmıştır. Değişkenlerden ikiden fazla kategorili özelliklere göre puanlar arasındaki farklılıklara One-Way ANOVA (Tek Yönlü Varyans Analizi) ile bakılmıştır. İkiden fazla grup olan değişkenlerde farklılık çıkması durumunda grupların karşılaştırılması için tek yönlü varyans analizinde çoklu karşılaştırma (Post Hoc) testlerinden Tukey testi seçilmiştir (Can, 2014, s. 152). Yapılan istatistik hesaplamalarda temel anlamlılık düzeyi 0.05 olarak kabul edilmiştir.

Çalışmaya katılan ebeveynlerin çocuklarına karşı sergiledikleri tutumların düzeyini belirlemek üzere beşli likert tipi maddelerden oluşan ölçekten elde edilen sonuçlar, değerlendirme aralıkları belirlenerek çözümlenmiştir. Değerlendirme aralığı beşli likert için $n=5$ olmak üzere $(n-1/n)$ madde sayısı formülünden yararlanılarak iki aralık arası değer 0,80 olarak hesaplanmıştır ($4/5=0,80$). Belirlenen aralıklar ölçekte yer alan boyutlara karşılık gelen madde sayısı ile çarpılmıştır. Ölçeğin her bir boyut açısından değerlendirme aralıkları Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4. Ebeveyn Tutum Ölçeği Değerlendirme Aralıkları

Değerlendirme Aralıkları	Demokratik	Otoriter	Aşırı Korumacı - İzin Verici
Her zaman böyledir	17,00 - 30,60	11,00 - 19,80	09,00 - 16,20
Çoğunlukla böyledir	30,61 - 44,20	19,81 - 28,60	16,21 - 23,40
Bazen böyledir	44,21 - 57,80	28,61 - 37,40	23,41 - 30,60
Nadiren böyledir	57,81 - 71,40	37,41 - 46,20	30,61 - 37,80
Hiçbir zaman böyle değildir	71,41 - 85,00	46,21 - 55,00	37,81 - 45,00

Çalışmaya katılan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek üzere üçlü likert tipi maddelerden oluşan anketten elde edilen sonuçlar değerlendirme aralıkları belirlenerek çözümlenmiştir. İki aralık arası değer 0,66 olarak hesaplanmıştır ($2/3=0,66$). Belirlenen aralıklar ölçekte yer alan boyutlara karşılık gelen madde sayısı ile çarpılmıştır. Her bir boyut açısından değerlendirme aralıkları Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Oyun Bağımlılığı Ölçeği Değerlendirme Aralıkları

Değerlendirme Aralıkları	İsteklilik	Engellenme	Genel
Katılmıyorum	15,00 - 24,90	05,00 - 08,30	20,00 - 33,20
Biraz katılıyorum	24,91 - 34,95	08,31 - 11,65	33,21 - 46,60
Çok katılıyorum	34,96 - 45,00	11,66 - 15,00	46,61 - 60,00

Değişkenler arası ilişkinin yönü ve derecesi korelasyon katsayısı ile gösterilmektedir. Bu katsayı +1 ile -1 aralığında değişen bir değer almaktadır. Katsayının pozitif olması bir değişkende artış meydana geldiği zaman diğer değişkende de artış olduğu, negatif olması ise bir değişkende artış görülürken diğer değişkende azalma meydana geldiğini göstermektedir. Korelasyon katsayısının ± 1 olması mükemmel ilişkiyi, 0 olması ise hiç ilişki olmadığını gösterir. Değişkenler arası ilişkinin yönü ve derecesinin çözümlenmesinde 0.00-0.30 arası 'zayıf', 0.30-0.70 arası 'orta' ve 0.70-1.00 arası ise

‘yüksek’ aralık değerleri olarak dikkate alınmıştır (Köklü, Büyüköztürk ve Çokluk, 2007).



BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde katılımcılardan elde edilen veriler doğrultusunda yapılan analizler sonucu ulaşılan bulgulara yer verilmiştir.

Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığına İlişkin Bulgular

Tablo 6. Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Puan Ortalamalarına Ait Betimsel İstatistik

Ölçek	N	Min.	Maks.	$\bar{X}$	Ss
Engelleme	359	5,00	15,00	8,5738	2,87534
İsteklilik	359	15,00	45,00	24,9304	7,02813
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel	359	20,00	58,00	33,5042	9,42506

Tablo 6 incelendiğinde Tablo 5’te belirtilen değerlendirme aralıklarına göre; araştırmaya katılan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin engellenme boyutundaki bağımlılık puan ortalamalarının ($\bar{X}=8,57$) orta düzeyde olduğu, isteklilik boyutundaki bağımlılık puan ortalamalarının ($\bar{X}=24,93$) orta düzeyde olduğu ve bilgisayar oyun bağımlılığının geneline ilişkin ortalamalarının yine ($\bar{X}=33,50$) orta düzeyde olduğu görülmektedir.

Tablo 7. Çocukların Cinsiyetleri ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	S	t	sd	P
Engellenme	Kız	162	8,19	2,85	2,30	357	,022*
	Erkek	197	8,89	2,86			
İsteklilik	Kız	162	23,45	6,59	3,68	357	,000*
	Erkek	197	26,15	7,16			
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği	Kız	162	31,64	9,02	3,71	357	,000*
	Erkek	197	35,04	9,50			

*p<.05

Tablo 7’de çocukların cinsiyetlerine göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık olup olmadığına bakılmıştır. Engellenme alt boyutunda erkek çocukların oyun bağımlılık düzeylerinin, kız çocukların oyun bağımlılık düzeylerinden yüksek olduğu ve bu farkın ($t_{(357)}=2.30$, $p<.05$) anlamlı olduğu görülmektedir. Yani erkek

çocukların bilgisayar oyunlarında daha çok engellendiği görülmektedir. İsteklilik alt boyutunda erkek çocukların oyun bağımlılık düzeylerinin, kız çocukların oyun bağımlılık düzeylerinden yüksek olduğu ve bu farkın ($t_{(357)}=3.68$, $p<.05$) anlamlı olduğu görülmektedir. Yani erkek çocukların bilgisayar oyunlarında daha çok istekli olduğu görülmektedir. Ölçeğin geneline ilişkin erkek çocukların oyun bağımlılık düzeylerinin, kız çocukların oyun bağımlılık düzeylerinden yüksek olduğu ve bu farkın ($t_{(357)}=3.71$, $p<.05$) anlamlı olduğu görülmektedir. Yani erkek çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin kız çocuklarına göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 8. Çocukların Kardeş Sayısı ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Kardeş Sayısı	N	$\bar{X}$	S	F(3-355)	p	(Tukey)
Engellenme	0	61	8,26	2,68	0,70	,555	
	1	123	8,45	2,09			
	2	113	8,68	2,85			
	3 ve Üstü	62	8,94	3,07			
İsteklilik	0	61	24,77	7,65	0,08	,972	
	1	123	25,08	7,15			
	2	113	24,73	6,60			
	3 ve Üstü	62	25,15	7,11			
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği	0	61	33,03	9,82	0,13	,942	
	1	123	33,53	7,50			
	2	113	33,42	9,03			
	3 ve Üstü	62	34,08	9,78			

* $p<.05$

Tablo 8 incelendiğinde çocukların kardeş sayılarına göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında isteklilik boyutunda, engellenme boyutunda ve ölçeğin geneline ilişkin anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Kardeş sayısının değişmesi çocukların istekli olmasını, engellenmesini ve genel olarak bilgisayar oyun bağımlılık puanlarını anlamlı farklılık yaratacak düzeyde değiştirmediği görülmektedir.

Tablo 9. Çocukların Yaşı ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Çocuğun Yaşı	N	$\bar{X}$	S	F(3-355)	p	Post Hoc (Tukey)
Engellenme	60-65 Ay	112	8,67	3,01	0,95	,419	

İsteklilik	66-72 Ay	150	8,46	2,75	1,30	,274
	73-78 Ay	64	8,31	2,87		
	79-84 Ay	33	9,27	2,98		
	60-65 Ay	112	24,76	7,56		
	30-35 Ay	150	25,39	6,77		
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği	73-78 Ay	64	23,58	6,29	1,10	,350
	79-84 Ay	33	26,03	6,64		
	60-65 Ay	112	33,43	10,06		
	66-72 Ay	150	33,85	7,20		
	73-78 Ay	64	31,89	8,72		
	79-84 Ay	33	35,30	9,10		

*p<.05

Tablo 9 incelendiğinde çocukların yaşına göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında isteklilik boyutunda, engellenme boyutunda ve ölçeğin geneline ilişkin anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir.

Tablo 10. Çocukların Annelerinin Yaşları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Anne Yaşı	N	$\bar{X}$	S	F(3-355)	p	Post Hoc (Tukey)
Engellenme	30 Yaş ve Altı	76	8,91	2,80	0,95	,419	
	31-35	138	8,32	3,05			
	36-40	96	8,52	2,80			
	41 Yaş ve Üstü	49	8,88	2,60			
İsteklilik	30 Yaş ve Altı	76	25,43	7,14	1,30	,274	
	31-35	138	24,26	7,38			
	36-40	96	25,09	6,77			
	41 Yaş ve Üstü	49	25,71	6,35			
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği	30 Yaş ve Altı	76	34,34	9,38	1,10	,350	
	31-35	138	32,58	10,00			
	36-40	96	33,61	9,08			
	41 Yaş ve Üstü	49	34,59	8,48			

*p<.05

Tablo 10 incelendiğinde çocukların annelerinin yaşına göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında isteklilik boyutunda, engellenme boyutunda ve ölçeğin geneline ilişkin anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Çocukların annelerinin yaşına göre bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının anlamlı farklılık yaratacak düzeyde değişmediği görülmektedir.

Tablo 11. Çocukların Babalarının Yaşları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Baba Yaşı	N	$\bar{X}$	S	F(3-355)	p	Post Hoc (Tukey)
Engellenme	30 Yaş ve Altı	32	8,78	2,77	1,78	,152	
	31-35	97	8,09	2,72			
	36-40	120	8,98	3,22			
	41 Yaş ve Üstü	110	8,50	2,59			
İsteklilik	30 Yaş ve Altı	32	26,03	6,97	1,54	,203	
	31-35	97	23,71	7,17			
	36-40	120	25,53	7,47			
	41 Yaş ve Üstü	110	25,03	6,34			
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği	30 Yaş ve Altı	32	34,81	9,24	1,72	,162	
	31-35	97	31,80	9,40			
	36-40	120	34,51	10,24			
	41 Yaş ve Üstü	110	33,53	8,42			

*p<.05

Tablo 11 incelendiğinde çocukların babalarının yaşına göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında isteklilik boyutunda, engellenme boyutunda ve ölçeğin geneline ilişkin anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir.

Tablo 12. Çocukların Annelerinin Öğrenim Durumları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Anne Eğitim Düzeyi	N	$\bar{X}$	S	F(4-354)	p	Post Hoc (Tukey)
Engellenme	İlkokul ve altı	33	9,79	2,96	4,76	,001*	1>4, 1>5
	Ortaokul	61	8,75	2,94			
	Lise	91	9,19	2,81			
	Üniversite	140	7,99	2,77			
	Lisansüstü	34	7,85	2,65			
İsteklilik	İlkokul ve altı	33	26,27	6,50	1,77	,135	
	Ortaokul	61	25,34	6,87			
	Lise	91	26,03	6,77			
	Üniversite	140	23,96	7,07			
	Lisansüstü	34	23,94	7,94			
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği	İlkokul ve altı	33	36,06	9,00	2,71	,030*	1>4, 1>5
	Ortaokul	61	34,10	9,20			
	Lise	91	35,22	9,17			
	Üniversite	140	31,94	9,36			
	Lisansüstü	34	31,79	10,24			

*p<.05 Kategoriler: İlkokul ve altı=1; Ortaokul=2; Lise=3; Üniversite=4; Lisansüstü=5

Tablo 12 incelendiğinde çocukların annelerinin öğrenim durumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında isteklilik boyutunda anlamlı farklılık olmadığı

görülmektedir. Engellenme alt boyutunda çocukların annelerinin öğrenim durumlarına göre engellenme durumları arasında ($F_{(4-354)}=4.76$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Annesi ilkokul ve altı seviyesinde mezun olan çocukların engellenme durumlarının, annesi üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların engellenme durumlarından daha yüksek olduğu söylenebilir. Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin geneline ilişkin çocukların annelerinin öğrenim durumlarına göre bağımlılıkları arasında ($F_{(4-354)}=2.71$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Annesi ilkokul ve altı seviyesinde mezun olan çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin, annesi üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların bağımlılık düzeylerinden daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 13. Çocukların Babalarının Öğrenim Durumları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Baba Eğitim Düzeyi	N	$\bar{X}$	S	$F_{(4-354)}$	p	Post Hoc (Tukey)
Engellenme	İlkokul ve altı	30	8,73	2,92	1,74	,140	
	Ortaokul	37	9,11	3,03			
	Lise	88	9,08	3,01			
	Üniversite	157	8,24	2,72			
	Lisansüstü	47	8,23	2,89			
İsteklilik	İlkokul ve altı	30	24,57	7,65	1,10	,358	
	Ortaokul	37	26,38	6,70			
	Lise	88	25,61	6,95			
	Üniversite	157	24,68	7,04			
	Lisansüstü	47	23,60	6,94			
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği	İlkokul ve altı	30	33,30	9,88	1,29	,272	
	Ortaokul	37	35,49	9,22			
	Lise	88	34,69	9,57			
	Üniversite	157	32,91	9,23			
	Lisansüstü	47	31,83	9,55			

Tablo 13 incelendiğinde çocukların baba öğrenim durumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında isteklilik boyutunda, engellenme boyutunda ve ölçeğin geneline ilişkin anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Çocukların baba öğrenim durumunun çocukların istekli olmasını, engellenmesini ve genel olarak bilgisayar oyun bağımlılık puanlarını anlamlı farklılık yaratacak düzeyde değiştirmedeği görülmektedir.

Tablo 14. Çocukların Aile Gelirleri ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Aile Gelir	N	$\bar{X}$	S	F(4-354)	p	Post Hoc (Tukey)
Engellenme	2000 TL ve Altı	29	9,07	2,94	2,41	,049*	3>4
	2001-4000 TL	102	8,85	2,86			
	4001-6000 TL	67	9,15	3,04			
	6001-8000 TL	56	8,02	2,55			
	8001 TL ve Üstü	105	8,10	2,85			
İsteklilik	2000 TL ve Altı	29	26,38	7,22	1,63	,167	
	2001-4000 TL	102	25,47	6,65			
	4001-6000 TL	67	25,76	6,88			
	6001-8000 TL	56	24,64	7,37			
	8001 TL ve Üstü	105	23,63	7,15			
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği	2000 TL ve Altı	29	35,45	9,48	1,94	,103	
	2001-4000 TL	102	34,32	8,93			
	4001-6000 TL	67	34,91	9,53			
	6001-8000 TL	56	32,66	9,45			
	8001 TL ve Üstü	105	31,72	9,63			

*p<.05 Kategoriler; 2000 TL ve Altı=1; 2001-4000 TL=2; 4001-6000 TL=3; 6001-8000 TL=4; 8001 TL ve Üstü=5

Tablo 14 incelendiğinde aile gelir durumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında isteklilik boyutunda ve ölçeğin geneline ilişkin anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Engellenme alt boyutunda çocukların aile gelirlerine göre engellenme durumları arasında ($F_{(4-354)}=2.41$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Bu bulguya göre 6001-8000 TL aile gelirine sahip olan çocukların engellenme durumlarının, 8001 TL ve üstü seviyesinde aile gelirine sahip olan çocukların engellenme durumlarından daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 15. Çocuğun Evinde Bulunan Teknolojik Aletler ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Evde Bulunan Teknolojik Alet	N	$\bar{X}$	S	F(2-356)	p	Post Hoc (Tukey)
Engellenme	TV-Bilgisayar	93	8,75	3,02	0,31	,736	
	Tablet	138	8,57	2,86			
	Telefon	128	8,45	2,80			
İsteklilik	TV-Bilgisayar	93	25,26	7,02	0,44	,646	
	Tablet	138	24,49	7,06			
	Telefon	128	25,16	7,04			
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği	TV-Bilgisayar	93	34,01	9,43	0,29	,748	
	Tablet	138	33,07	9,50			
	Telefon	128	33,61	9,39			

*p<.05

Tablo 15 incelendiğinde çocuğun evinde bulunan teknolojik aletlere göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında isteklilik boyutunda, engellenme boyutunda ve ölçeğin geneline ilişkin anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Evinde bulunan teknolojik aletlerin değişmesi çocukların istekli olmasını, engellenmesini ve genel olarak bilgisayar oyun bağımlılık puanlarını anlamlı farklılık yaratacak düzeyde değiştirmedeği görülmektedir.

Tablo 16. Çocuğun Bilgisayar ve Tablet Başında Kalma Süresi ile Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Bilgisayar ve Tablet Başında Kalma Süresine	N	$\bar{X}$	S	F(2-356)	p	Post Hoc (Tukey)
Engellenme	1 Saatten Az	136	7,93	2,73	9,33	,000*	3>1, 3>2
	1-3 Saat	156	8,64	2,93			
	3-5 Saat	67	9,73	2,69			
İsteklilik	1 Saatten Az	136	23,86	6,77	5,91	,003*	3>1, 3>2
	1-3 Saat	156	24,80	7,36			
	3-5 Saat	67	27,40	6,21			
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği	1 Saatten Az	136	31,79	9,09	7,49	,001*	3>1, 3>2
	1-3 Saat	156	33,44	9,75			
	3-5 Saat	67	37,13	8,37			

*p<.05 Kategoriler: 1 Saatten Az=1; 1-3 Saat=2; 3-5 Saat=3

Tablo 16’da çocukların bilgisayar ve tablet başında kalma süresine göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık olma durumuna bakılmıştır. Engellenme alt boyutunda çocukların bilgisayar ve tablet başında kalma süresine göre engellenme durumları arasında ($F_{(2-356)}=9.33$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Buna göre 3-5 saat bilgisayar ve tablete zaman ayıran çocukların engellenme durumlarının daha yüksek olduğu söylenebilir. İsteklilik alt boyutunda çocukların bilgisayar ve tablet başında kalma süresine göre isteklilik durumları arasında ($F_{(2-356)}=5.91$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Bu bulguya göre 3-5 saat bilgisayar ve tablete zaman ayıran çocukların isteklilik durumlarının daha yüksek olduğu söylenebilir. Bilgisayar oyun bağımlılık ölçeğinin geneline ilişkin çocukların bilgisayar ve tablet başında kalma süresine göre bağımlılık düzeyleri arasında ($F_{(2-356)}=7.49$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Bu bulguya göre 3-5 saat bilgisayar ve tablete zaman ayıran çocukların bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 17. Çocukların Bilgisayar ve Tableti Kullanma Durumuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Farklılığa İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları

	Bilgisayar ve Tablette Kullanma Durumu	N	$\bar{X}$	S	t	sd	p
Engellenme	Tek Başına Kullanır	130	9,01	2,92	2,17	357	,031*
	Ebeveyn Gözetiminde Kullanır	229	8,33	2,83			
İsteklilik	Tek Başına Kullanır	130	25,68	6,79	1,54	357	,126
	Ebeveyn Gözetiminde Kullanır	229	24,50	7,14			
Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği	Tek Başına Kullanır	130	34,69	9,22	1,81	357	,072
	Ebeveyn Gözetiminde Kullanır	229	32,83	9,49			

*p<.05

Tablo 17’de çocukların bilgisayar ve tableti kullanma durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık olup olmadığına bakılmıştır. Engellenme alt boyutunda tek başına bilgisayar ve tablet kullanan çocukların oyun bağımlılık düzeylerinin, ebeveyn gözetiminde bilgisayar ve tablet kullanan çocukların oyun bağımlılık düzeylerinden yüksek olduğu ve bu farkın ($t_{(357)}=2.17$, $p<.05$) anlamlı olduğu görülmektedir. Yani tek başına bilgisayar ve tablet kullanan çocukların bilgisayar oyunlarında daha çok engellendiği görülmektedir. İsteklilik alt boyutunda ve bilgisayar oyun bağımlılık ölçeğinin genelinde çocukları bilgisayar ve tablet kullanma durumlarına göre bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir.

Ebeveyn Tutumlarına İlişkin Bulgular

Tablo 18. Ebeveyn Tutumlarına Ait Betimsel İstatistik

Ölçek	N	Min.	Maks.	$\bar{X}$	Ss
Demokratik	359	52,00	85,00	75,5627	6,43627
Otoriter	359	11,00	34,00	19,2117	4,69931
Aşırı Koruyucu	359	16,00	45,00	34,0891	6,24078
İzin Verici	359	9,00	36,00	19,9304	4,77050

Tablo 18 incelendiğinde araştırmaya katılan ebeveynlerin demokratik tutum boyutunun ($\bar{X}=75.56$), otoriter tutum boyutunun ($\bar{X}=19.21$), aşırı koruyucu tutum boyutunun ($\bar{X}=34.08$) ve izin verici tutum boyutunun ($\bar{X}=19.93$) ortalama değerlerinde olduğu görülmektedir. Bu ortalamalar dikkate alındığında Tablo 4’te belirlenen değerlendirme aralıklarına göre; demokratik tutum ve aşırı koruyucu tutum boyutlarında katılımcıların ortalamalarının yüksek olduğu ancak otoriter ve izin verici boyutta ebeveynlerin ortalamalarının düşük olduğu görülmektedir.

Tablo 19. Çocukların Cinsiyetleri ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları

	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	S	t	sd	p
Demokratik	Kız	162	75,58	6,28	0,05	357	,963
	Erkek	197	75,55	6,58			
Otoriter	Kız	162	19,21	4,82	0,07	357	,995
	Erkek	197	19,21	4,61			
Aşırı Koruyucu	Kız	162	34,76	6,21	1,85	357	,065
	Erkek	197	33,54	6,23			
İzin Verici	Kız	162	20,25	4,77	1,16	357	,246
	Erkek	197	19,67	4,77			

*p<.05

Tablo 19’da çocukların cinsiyetlerine göre ebeveyn tutumları arasında anlamlı farklılık olup olmadığına bakılmıştır. Demokratik alt boyutunda çocukların cinsiyetlerine göre ebeveyn tutumları arasında ($t_{(357)}=0.05$, $p>.05$) anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Otoriter alt boyutunda çocukların cinsiyetlerine göre ebeveyn tutumları arasında ($t_{(357)}=0.07$, $p>.05$) anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Aşırı koruyucu alt boyutunda çocukların cinsiyetlerine göre ebeveyn tutumları arasında ($t_{(357)}=1.85$, $p>.05$) anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. İzin verici alt boyutunda çocukların cinsiyetlerine göre ebeveyn tutumları arasında ($t_{(357)}=1.16$, $p>.05$) anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir.

Tablo 20. Çocukların Kardeş Sayıları ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Kardeş Sayısı	N	$\bar{X}$	S	F(3-355)	p	Post Hoc (Tukey)
Demokratik	0	61	77,10	5,79	1,52	,209	
	1	123	75,40	6,92			
	2	113	75,32	6,07			
	3 ve Üstü	62	74,82	6,61			
Otoriter	0	61	17,75	4,16	2,39	,068	
	1	123	19,47	4,75			
	2	113	19,51	4,74			
	3 ve Üstü	62	19,58	4,87			
Aşırı Koruyucu	0	61	34,64	5,89	1,97	,119	
	1	123	33,29	6,19			
	2	113	33,88	6,68			

	3 ve Üstü	62	35,52	5,68			
	0	61	22,13	4,59			
İzin Verici	1	123	19,24	4,73	5,69	001*	0>1, 0>2, 0>3
	2	113	19,79	4,39			ve üstü
	3 ve Üstü	62	19,39	5,15			

*p<.05

Tablo 20’de çocukların kardeş sayılarına göre ebeveyn tutumları arasında anlamlı farklılık olup olmadığına bakılmıştır. Çocukların kardeş sayılarına göre ebeveynlerin demokratik, otoriter ve aşırı koruyucu tutumları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. İzin verici alt boyutunda çocukların kardeş sayılarına göre ebeveyn tutumları arasında ($F_{(3-355)}=5.69$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Kardeşi olmayan çocukların ebeveynlerinin izin verici tutumlarının kardeşi olanlara göre daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 21. Çocukların Yaşı ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Çocuğun Yaşı	N	$\bar{X}$	S	F(3-355)	p	Post Hoc (Tukey)
Demokratik	60-65 Ay	112	75,34	6,56	0,33	,802	
	66-72 Ay	150	75,82	6,63			
	73-78 Ay	64	75,78	5,45			
	79-84 Ay	33	74,73	7,04			
Otoriter	60-65 Ay	112	19,12	4,78	0,42	,736	
	66-72 Ay	150	19,00	4,65			
	73-78 Ay	64	19,75	4,87			
	79-84 Ay	33	19,45	4,40			
Aşırı Koruyucu	60-65 Ay	112	33,63	6,50	2,27	,080	
	66-72 Ay	150	33,67	6,43			
	73-78 Ay	64	34,63	5,52			
	79-84 Ay	33	36,52	5,30			
İzin Verici	60-65 Ay	112	20,63	4,65	4,02	,008*	1>4, 2>4
	66-72 Ay	150	19,95	4,85			
	73-78 Ay	64	19,97	4,51			
	79-84 Ay	33	17,39	4,66			

*p<.05 Kategoriler: 60-65 Ay=1; 66-72 Ay=2; 73-78 Ay=3; 79-84 Ay=4

Tablo 21’de çocukların yaşlarına göre ebeveyn tutumları arasında anlamlı farklılık olup olmadığına bakılmıştır. Çocukların yaşlarına göre ebeveynlerin demokratik, otoriter ve aşırı koruyucu tutumları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir.

İzin verici alt boyutunda çocukların yaşlarına göre ebeveyn tutumları arasında ($F_{(3-355)}=4.02$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. İzin verici tutum boyutunda 79-84 aylık çocukların ebeveynlerinin izin verici tutumlarının daha düşük olduğu söylenebilir.

Tablo 22. Çocukların Annelerinin Yaşı ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Annenin Yaşı	N	$\bar{X}$	S	$F_{(3-355)}$	p	Post Hoc (Tukey)
Demokratik	30 Yaş ve Altı 31-35	76	75,25	5,89	4,23	,006*	3>4
	36-40	138	75,82	6,87			
	41 Yaş ve Üstü	96	76,91	6,46			
Otoriter	30 Yaş ve Altı 31-35	49	73,95	5,86	3,78	,011*	2<4, 3<4
	36-40	76	19,19	4,15			
	41 Yaş ve Üstü	138	18,39	4,24			
Aşırı Koruyucu	30 Yaş ve Altı 31-35	96	18,78	4,21	0,78	,498	
	36-40	49	20,41	5,49			
	41 Yaş ve Üstü	76	35,63	4,64			
İzin Verici	30 Yaş ve Altı 31-35	138	34,21	6,74	0,55	,649	
	36-40	96	33,81	6,25			
	41 Yaş ve Üstü	49	33,85	6,18			
	30 Yaş ve Altı 31-35	76	19,94	5,17	0,55	,649	
	36-40	138	20,34	4,99			
	41 Yaş ve Üstü	96	19,52	4,38			
		49	20,02	4,90			

* $p<.05$ Kategoriler: 30 Yaş ve Altı=1; 31-35=2; 36-40=3; 41 Yaş ve Üstü=4

Tablo 22’de çocukların annelerinin yaşına göre ebeveyn tutumları arasında farklılık olup olmadığına bakılmıştır. Aşırı koruyucu tutum boyutunda ve izin verici tutum boyutunda çocukların annelerinin yaşına göre ebeveynlerin tutumları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Demokratik alt boyutunda çocukların annelerinin yaşına göre ebeveynlerin demokratik tutumları arasında ($F_{(3-355)}=4.23$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Demokratik tutum boyutunda annesi 36-40 yaş düzeyine sahip olan çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumlarının, annesi 41 yaş ve üzerine sahip olan çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumlarından daha yüksek olduğu söylenebilir. Otoriter alt boyutunda çocukların annelerinin yaşına göre ebeveynlerin otoriter tutumları arasında ($F_{(3-355)}=3.78$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Annesi 41 yaş ve üzerine sahip olan çocukların ebeveynlerinin otoriter

tutumlarının, annesi 31-35 yaş ve 36-40 yaş düzeyine sahip olan çocukların ebeveynlerinin otoriter tutumlarından daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 23. Çocukların Babalarının Yaşı ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Baba Yaşı	N	$\bar{X}$	S	F(3-355)	p	Post Hoc (Tukey)
Demokratik	30 Yaş ve Altı	32	75,25	5,89	4,23	,006*	3>4
	31-35	97	75,82	6,87			
	36-40	120	76,91	6,46			
	41 Yaş ve Üstü	110	73,95	5,86			
Otoriter	30 Yaş ve Altı	32	19,19	4,15	3,78	,011*	2<4, 3<4
	31-35	97	18,39	4,24			
	36-40	120	18,78	4,21			
	41 Yaş ve Üstü	110	20,41	5,49			
Aşırı Koruyucu	30 Yaş ve Altı	32	35,63	4,64	0,78	,498	
	31-35	97	34,21	6,74			
	36-40	120	33,81	6,25			
	41 Yaş ve Üstü	110	33,85	6,18			
İzin Verici	30 Yaş ve Altı	32	19,94	5,17	0,55	,649	
	31-35	97	20,34	4,99			
	36-40	120	19,52	4,38			
	41 Yaş ve Üstü	110	20,02	4,90			

*p<.05 Kategoriler: 30 Yaş ve Altı=1; 31-35=2; 36-40=3; 41 Yaş ve Üstü=4

Tablo 23 incelendiğinde çocukların babalarının yaşlarına göre ebeveyn tutumları arasında farklılığa bakıldığında aşırı koruyucu tutum boyutunda ve izin verici tutum boyutunda ebeveynlerin tutumları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Demokratik tutum boyutunda çocukların babalarının yaşlarına göre ebeveynlerin demokratik tutumları arasında ($F_{(3-355)}=4.23$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Babası 36-40 yaş düzeyinde olan çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumlarının, babası 41 yaş ve üstü seviyesinde olan çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumlarından daha yüksek olduğu söylenebilir. Otoriter tutum boyutunda çocukların babalarının yaşlarına göre ebeveynlerin otoriter tutumları arasında ($F_{(3-355)}=3.78$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Babası 41 yaş ve üstü seviyesinde olan çocukların ebeveynlerinin otoriter tutumlarının, babası 31-35 yaş düzeyinde ve 36-40 yaş düzeyinde olan çocukların ebeveynlerinin otoriter tutumlarından daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 24. Çocukların Annelerinin Öğrenim Durumları ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Anne Eğitim	N	$\bar{X}$	S	F(4-354)	p	Post Hoc (Tukey)
Demokratik	İlkokul ve altı	33	72,61	7,45	8,31	,000*	1<4, 1<5, 2<4
	Ortaokul	61	72,41	7,04			
	Lise	91	76,00	6,12			
	Üniversite	140	77,04	5,42			
	Lisansüstü	34	76,82	6,39			
Otoriter	İlkokul ve altı	33	22,06	5,98	3,92	,004*	1>2, 1>3, 1>4, 1>5
	Ortaokul	61	18,98	4,30			
	Lise	91	18,98	4,38			
	Üniversite	140	19,11	4,52			
	Lisansüstü	34	17,91	4,76			
Aşırı Koruyucu	İlkokul ve altı	33	37,09	5,59	16,46	,000*	1>4, 1>5, 2>4, 2>5, 3>4, 3>5
	Ortaokul	61	37,82	4,77			
	Lise	91	34,73	5,47			
	Üniversite	140	32,34	5,92			
	Lisansüstü	34	29,97	7,45			
İzin Verici	İlkokul ve altı	33	18,48	5,30	4,38	,002*	1<4, 3<4
	Ortaokul	61	20,59	5,08			
	Lise	91	18,53	4,29			
	Üniversite	140	20,79	4,24			
	Lisansüstü	34	20,38	5,91			

*p<.05 Kategoriler: İlkokul ve altı=1; Ortaokul=2; Lise=3; Üniversite=4; Lisansüstü=5

Tablo 24’te çocukların annelerinin öğrenim durumlarına göre ebeveyn tutumları arasında farklılık olup olmadığına bakılmıştır. Demokratik tutum boyutunda çocukların annelerinin öğrenim durumlarına göre ebeveynlerin demokratik tutumları arasında ($F_{(4-354)}=8.31$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Annesi ilkokul ve altı seviyesinden mezun olan çocukların ebeveynlerin demokratik tutumlarının, annesi üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların ebeveynlerin demokratik tutumlarından daha düşük olduğu ve annesi ortaokul mezunu olan çocukların ebeveynlerin demokratik tutumlarının, annesi üniversite mezunu olan çocukların ebeveynlerin demokratik tutumlarından daha düşük olduğu söylenebilir. Otoriter tutum boyutunda çocukların annelerinin öğrenim durumlarına göre ebeveynlerin otoriter tutumları arasında ($F_{(4-354)}=3.92$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Annesi ilkokul ve altı seviyesinden mezun olan çocukların ebeveynlerin otoriter tutumlarının daha yüksek olduğu söylenebilir. Aşırı koruyucu tutum boyutunda çocukların annelerinin öğrenim durumlarına göre ebeveynlerin aşırı koruyucu tutumları arasında ($F_{(4-354)}=16.46$, $p<.05$)

anlamli farklılık olduđu gör lmektedir. Annesi ilkokul ve altı seviyesinden mezun olan çocukların, annesi ortaokul mezunu olan çocukların ve annesi lise mezunu olan çocukların ebeveynlerinin aşırı koruyucu tutumlarının, annesi üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların ebeveynlerinin aşırı koruyucu tutumlarından daha yüksek olduđu söylenebilir. İzin verici tutum boyutunda çocukların annelerinin öğrenim durumlarına göre ebeveynlerin izin verici tutumları arasında ($F_{(4-354)}=4.38$, $p<.05$) anlamli farklılık olduđu gör lmektedir. Annesi üniversite mezunu olan çocukların ebeveynlerinin izin verici tutumlarının, annesi ilkokul ve altı seviyesinde mezun olan çocukların ve annesi lise mezunu olan çocukların ebeveynlerinin izin verici tutumlarından daha yüksek olduđu söylenebilir.

Tablo 25. Çocukların Babalarının Öğrenim Durumları ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Baba Eğitim D�zeyi	N	$\bar{X}$	S	F(4-354)	p	Post Hoc (Tukey)
Demokratik	İlkokul ve altı	30	75,47	4,30	3,47	,009*	2<4, 2<5
	Ortaokul	37	72,43	8,57			
	Lise	88	74,89	6,34			
	�niversite	157	76,45	6,00			
	Lisans�st�	47	76,38	6,58			
Otoriter	İlkokul ve altı	30	20,10	4,93	1,80	,129	
	Ortaokul	37	19,51	4,37			
	Lise	88	19,16	4,91			
	�niversite	157	19,48	4,63			
	Lisans�st�	47	17,62	4,47			
Aşırı Koruyucu	İlkokul ve altı	30	38,07	5,12	11,83	,000*	1>4, 1>5, 2>4, 2>5
	Ortaokul	37	37,00	4,68			
	Lise	88	35,25	5,60			
	�niversite	157	33,03	6,07			
	Lisans�st�	47	30,64	7,03			
İzin Verici	İlkokul ve altı	30	20,20	6,53	1,40	,233	
	Ortaokul	37	18,68	5,03			
	Lise	88	19,36	4,23			
	�niversite	157	20,35	4,32			
	Lisans�st�	47	20,40	5,53			

* $p<.05$ Kategoriler: İlkokul ve altı=1; Ortaokul=2; Lise=3;  niversite=4; Lisans st =5

Tablo 25 incelendiğinde babanın öğrenim durumu ile ebeveyn tutumları arasında otoriter tutum boyutunda ve izin verici tutum boyutunda anlamli farklılık olmadığı gör lmektedir. Demokratik tutum boyutunda babaların öğrenim durumuna göre

ebeveynlerin demokratik tutumları arasında ($F_{(4-354)}=3.47$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Babası ortaokul mezunu olan çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumlarının, babası üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumlarından daha düşük olduğu söylenebilir. Aşırı koruyucu tutum boyutunda çocukların babalarının öğrenim durumlarına göre ebeveynlerin aşırı koruyucu tutumları arasında ($F_{(4-354)}=11.83$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Babası ilköğretim ve altı seviyesinden mezun olan ve ortaokul mezunu olan çocukların ebeveynlerinin aşırı koruyucu tutumlarının, babası üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların ebeveynlerinin aşırı koruyucu tutumlarından daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 26. Aile Gelirleri ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Aile Gelir	N	$\bar{X}$	S	$F_{(4-354)}$	p	Post Hoc (Tukey)
Demokratik	2000 TL ve Altı	29	75,14	6,28	1,71	,147	
	2001-4000 TL	102	74,25	7,22			
	4001-6000 TL	67	76,31	5,38			
	6001-8000 TL	56	76,45	6,67			
	8001 TL ve Üstü	105	76,00	6,06			
Otoriter	2000 TL ve Altı	29	18,66	4,86	1,33	,259	
	2001-4000 TL	102	19,75	4,44			
	4001-6000 TL	67	19,69	4,87			
	6001-8000 TL	56	19,38	4,40			
	8001 TL ve Üstü	105	18,45	4,91			
Aşırı Koruyucu	2000 TL ve Altı	29	39,07	4,84	20,02	,000*	1>4, 1>5, 2>4, 2>5
	2001-4000 TL	102	36,60	5,00			
	4001-6000 TL	67	34,57	5,93			
	6001-8000 TL	56	32,04	5,91			
	8001 TL ve Üstü	105	31,07	6,16			
İzin Verici	2000 TL ve Altı	29	19,69	5,13	0,95	,433	
	2001-4000 TL	102	19,21	5,02			
	4001-6000 TL	67	20,24	4,88			
	6001-8000 TL	56	20,13	4,54			
	8001 TL ve Üstü	105	20,40	4,46			

* $p<.05$ Kategoriler: 2000 TL ve Altı=1; 2001-4000 TL=2; 4001-6000 TL=3; 6001-8000 TL=4; 8001 TL ve Üstü=5

Tablo 26 incelendiğinde aile gelirlerine göre ebeveyn tutumları arasında demokratik tutum boyutunda, otoriter tutum boyutunda ve izin verici tutum boyutunda ebeveynlerin tutumları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Aşırı koruyucu tutum boyutunda aile gelirleri ile ebeveynlerin aşırı koruyucu tutumları arasında ($F_{(4-354)}=20.02$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Bu bulguya göre 2000 TL ve

altı aile gelirine sahip olan ve 2001-4000 TL aile gelirine sahip olan çocukların ebeveynlerinin aşırı koruyucu tutumlarının, 6001-8000 TL aile gelirine sahip olan çocukların ve 8001 TL ve üstü seviyesinde aile gelirine sahip olan çocukların ebeveynlerinin aşırı koruyucu tutumlarından daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 27. Çocuğun Evinde Bulunan Teknolojik Aletlere Göre Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Evde Bulunan Teknolojik Alet	N	$\bar{X}$	S	F(2-356)	p	Post Hoc (Tukey)
Demokratik	TV-Bilgisayar	93	75,14	6,92	0,30	,744	
	Tablet	138	75,80	6,32			
	Telefon	128	75,62	6,22			
Otoriter	TV-Bilgisayar	93	19,94	4,64	1,73	,179	
	Tablet	138	18,77	4,82			
	Telefon	128	19,16	4,58			
Aşırı Koruyucu	TV-Bilgisayar	93	37,09	5,51	18,02	,000*	1>2, 1>3
	Tablet	138	33,78	6,18			
	Telefon	128	32,25	6,04			
İzin Verici	TV-Bilgisayar	93	19,72	4,58	0,12	,886	
	Tablet	138	20,01	4,94			
	Telefon	128	20,00	4,75			

*p<.05 Kategoriler: TV-Bilgisayar=1; Tablet=2; Telefon=3

Tablo 27 incelendiğinde çocukların evlerinde bulunan teknolojik alet durumlarına göre ebeveyn tutumları arasında demokratik tutum boyutunda, otoriter tutum boyutunda ve izin verici tutum boyutunda ebeveynlerin tutumları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Aşırı koruyucu tutum boyutunda çocukların evlerinde bulunan teknolojik alet durumlarına göre ebeveynlerin aşırı koruyucu tutumları arasında ($F_{(2-356)}=18.02$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Evinde TV-bilgisayar bulunduran çocukların ebeveynlerinin aşırı koruyucu tutumlarının daha yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 28. Çocuğun Bilgisayar ve Tablet Başında Kalma Süresi ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

	Bilgisayar ve Tablet Başında Kalma Süresine	N	$\bar{X}$	S	F(2-356)	p	Post Hoc (Tukey)
Demokratik	1 Saatten Az	136	76,15	5,84	2,30	,102	
	1-3 Saat	156	75,67	6,62			
	3-5 Saat	67	74,12	7,01			
Otoriter	1 Saatten Az	136	19,34	4,48	1,55	,255	
	1-3 Saat	156	18,78	4,74			

Aşırı Koruyucu	3-5 Saat	67	19,96	4,99	2,48	,085
	1 Saatten Az	136	33,16	7,10		
	1-3 Saat	156	34,58	6,03		
	3-5 Saat	67	34,84	4,44		
İzin Verici	1 Saatten Az	136	19,89	4,38	0,46	,634
	1-3 Saat	156	20,15	5,16		
	3-5 Saat	67	19,49	4,62		

*p<.05

Tablo 28 incelendiğinde çocuğun bilgisayar ve tablet başında kalma süresine göre ebeveyn tutumları arasında farklılıklara bakıldığında bütün boyutlarda ebeveyn tutumları arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Çocuğun bilgisayar ve tablet başında kalma süresinin değişmesi ebeveynlerin tutum düzeyleri arasında anlamlı bir fark yaratmadığı birbirine denk olduğu görülmektedir.

Tablo 29. Çocukların Bilgisayar ve Tablet Kullanım Durumuna Göre Ebeveyn Tutumları Arasındaki Farklılığa İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları

Bilgisayar ve Tablette Kalma Durumu		N	$\bar{X}$	S	t	sd	p
Demokratik	Tek Başına Kullanır	130	73,99	6,53	3,54	357	,000*
	Ebeveyn Gözetiminde Kullanır	229	76,45	6,22			
Otoriter	Tek Başına Kullanır	130	20,40	4,63	3,67	357	,000*
	Ebeveyn Gözetiminde Kullanır	229	18,54	4,61			
Aşırı Koruyucu	Tek Başına Kullanır	130	35,00	5,95	2,09	357	,037*
	Ebeveyn Gözetiminde Kullanır	229	33,57	6,35			
İzin Verici	Tek Başına Kullanır	130	20,26	4,63	0,99	357	,322
	Ebeveyn Gözetiminde Kullanır	229	19,74	4,85			

*p<.05

Tablo 29’da çocukların bilgisayar ve tableti kullanma durumuna göre ebeveyn tutumları arasında anlamlı farklılık olup olmadığına bakılmıştır. Demokratik tutum boyutunda çocukların bilgisayar ve tableti kullanma durumuna göre ebeveyn tutumları arasında ($t_{(357)}=3.54$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Ebeveyn gözetiminde bilgisayar ve tablet kullanan çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumlarının daha yüksek olduğu söylenebilir. Otoriter tutum boyutunda çocukların bilgisayar ve tableti kullanma durumuna göre ebeveyn tutumları arasında ($t_{(357)}=3.67$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Ebeveyn gözetiminde bilgisayar ve tablet kullanan çocukların ebeveynlerinin otoriter tutumlarının daha düşük olduğu görülmektedir. Aşırı koruyucu tutum boyutunda çocukların bilgisayar ve tableti kullanma

durumuna göre ebeveyn tutumları arasında ($t_{(357)}=2.09$, $p<.05$) anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Ebeveyn gözetiminde bilgisayar ve tablet kullanan çocukların ebeveynlerinin aşırı koruyucu tutumlarının daha düşük olduğu söylenebilir. İzin verici tutum boyutunda çocukların bilgisayar ve tableti kullanma durumuna göre ebeveyn tutumları arasında ($t_{(357)}=0.99$, $p>.05$) anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir.

Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Tablo 30. Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişkiye ait Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları

		Engelleme	İsteklilik	Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği
Demokratik Tutum	r	,108*	,118*	,121*
	p	,021	,013	,011
	N	359	359	359
Otoriter Tutum	r	,086	,036	,053
	p	,052	,247	,158
	N	359	359	359
Aşırı Koruyucu Tutum	r	0,15*	0,12*	0,13*
	p	,002	,013	,006
	N	359	359	359
İzin Verici Tutum	r	-,06	-,10*	-,09*
	p	,121	,031	,041
	N	359	359	359

* $p<.05$

Tablo 30 incelendiğinde ebeveynlerin çocuklarına yönelik demokratik tutumları ile çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında $p<.05$ 'e göre engelleme, isteklilik ve bilgisayar oyun bağımlılık ölçeğinin geneli ile pozitif yönde anlamlı ve zayıf bir ilişki olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin çocuklarına yönelik otoriter tutumları ile çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında $p>.05$ 'e göre engelleme, isteklilik ve bilgisayar oyun bağımlılık ölçeğinin genelinde anlamlı ilişki olmadığı görülmektedir. Ebeveynlerin çocuklarına yönelik aşırı koruyucu tutumları ile çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında $p<.05$ 'e göre engelleme, isteklilik ve bilgisayar oyun bağımlılık ölçeğinin genelinde pozitif yönde zayıf düzeyde anlamlı ilişki olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin çocuklarına yönelik izin verici tutumları ile çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasındaki $p>.05$ 'e göre engelleme alt boyutu ile anlamlı ilişki olmadığı görülürken, $p<.05$ 'e göre isteklilik ve bilgisayar oyun bağımlılık ölçeğinin genelinde negatif yönde zayıf düzeyde anlamlı ilişki olduğu görülmektedir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin yapılan analiz sonucunda araştırmaya katılan çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının; engellenme alt boyutunda, isteklilik alt boyutunda ve bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin geneline ilişkin ortalamalarının orta düzeyde olduğu belirlenmiştir. Benzer şekilde Talan ve Kalıncara (2020) ve Ulum (2016) yaptıkları çalışmada çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin orta düzeyde olduğunu belirtmişlerdir. Bu bulgunun aksine Budak (2020), Ö. Korkmaz ve Ö. Korkmaz (2019), Küçük ve Çakır (2020), Oh (2004) ve Şahin ve Tuğrul (2012) çocukların oyun bağımlılık düzeylerinin düşük olduğunu ifade etmişlerdir. Ancak Ünsal (2019) erken çocukluk döneminde çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarını incelediği çalışmasında çocukların bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Benzer şekilde Can Bilgin (2015) ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının yüksek olduğunu belirtmiştir. Öztürk Eyimaya, Uğur, Sezer ve Tezel (2020) ilkokul dördüncü sınıf öğrencileri ile yaptığı çalışmada çocukların %61,7'sinin az riskli grupta yer aldığını; Özdemir (2021) ortaokul öğrencilerinin %51,4'ünün dijital oyun bağımlılığında riskli grupta yer aldığını belirtmişlerdir. Güzen (2021) ise 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin pandemi öncesine göre artış gösterdiğini saptamıştır. Literatür incelendiğinde yapılan çalışmalarda farklı sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir. Bu durum çalışmaların farklı yaş grupları üzerinde yapılmış olması ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeyini etkileyen ekonomik, psikolojik, demografik gibi birçok faktörün bulunması ile açıklanabilir.

Araştırmada okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerinin genel olarak hangi ebeveyn tutumlarını benimsedikleri incelenmiştir. Araştırmaya katılan ebeveynlerin demokratik tutum ve aşırı koruyucu tutum boyutunda ortalamalarının yüksek olduğu; otoriter tutum ve izin verici tutum boyutunda ise ortalamalarının düşük olduğu görülmüştür. Literatürde benzer sonuca sahip çalışmalar bulunmaktadır. Uygun ve Kozikoğlu (2020) çalışmalarında okul öncesi eğitim kurumlarında eğitimleri aktif olarak süren çocukların ebeveynleri, demokratik ve aşırı koruyucu tutumlarını daha çok

benimsediklerini; izin verici ve otoriter ebeveyn tutumlarını ise daha az benimsediklerini ifade etmişlerdir. Günap ve Kabadayı (2017) 5- 6 yaş okul öncesi dönem çocukları ile yaptıkları çalışmalarında ebeveynlerinin %72 ile genelinin demokratik tutum sergilediklerini belirtmişlerdir. Alabay (2017) çalışmasında araştırmaya katılan 48-72 ay çocuğu olan anne babaların %83'ünün demokratik tutum sergiledikleri sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Sicim Sevim ve Bapoğlu (2020) ailelerin en çok demokratik tutum sergilediklerini ifade etmişlerdir. Ancak bu bulguların aksine Bağçeli Kahraman ve Çubukçu (2019) 5-6 yaş grubu 208 çocuk ve annesi ile yaptığı araştırmada ebeveynlerin %84,6'sının otoriter tutumu, %12'sinin demokratik tutumu, %3,4'ünün izin verici tutumu benimsediklerini belirtmişlerdir.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin yapılan analiz sonucunda erkek çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının kız çocuklarına göre daha üst seviyede olduğu bulunmuştur. Literatürde farklı yaş grupları üzerinde yapılan çalışmalarda da benzer şekilde bilgisayar oyun bağımlılıkları erkek öğrencilerde kız öğrencilere göre daha üst düzeylerde olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Can Bilgin, 2015; Göldağ, 2018; Güllü, Arslan, Dünder ve Murathan, 2012; Güvendi, Demir ve Keskin, 2019; K. Hazar, Özpolat ve Z. Hazar, 2020; Hong ve Do, 2020; Horzum, 2011; Keser ve Esgi, 2012; Lermi ve Afat, 2020; C. Şahin ve Tuğrul, 2012; D. Şahin ve Gözün Kahraman, 2021). Bilgisayar oyun bağımlılığında cinsiyete göre erkeklerin daha yüksek risk taşıdıkları görülebilmektedir (Şahin ve Tuğrul, 2012). Kızlara göre daha hareketli oyunlar oynamayı tercih eden erkek çocukların bilgisayar oyunu oynamasının aileler tarafından hoş karşılanması; erkek çocukların akran grupları arasında sosyalleşme ve kabul görme isteği; yine erkek çocukların kız çocuklara göre aksiyon-macera, strateji ve çevrimiçi oyunlar gibi bağımlılık yapma potansiyeli yüksek oyunları tercih etmeleri sonucu bilgisayar oyunlarında daha uzun süreler harcaması bağımlılık seviyelerini arttıran bazı etmenler olarak gösterilmektedir (Ayhan, Çavuş ve Tuncer, 2016; Karacaoğlu, 2019). Öte yandan Ulum (2016) bu bulguların aksine kız çocukların daha yüksek bağımlılık oranına sahip olduğunu belirtirken, Bekar (2018) cinsiyet açısından herhangi bir farklılığın olmadığını bildiren sınırlı çalışmalar olduğunu söylemiştir.

Çalışmada, ebeveyn tutumlarının çocukların cinsiyet değişkenine göre farklılaşmadığı belirlenmiştir. Yani kız ve erkek çocukları arasında cinsiyet açısından herhangi bir farklılık bulunamamıştır. Bu bulguya paralel olarak Arabacıoğlu (2019), Demir Karabulut ve Şendil (2008) ve Gökmen Korbek (2019) tarafından yapılan çalışmalarda da çocuğun cinsiyetinin ebeveyn tutumları üzerinde farklılık oluşturmadığı ifade edilmiştir. Bununla beraber Alabay (2017) tarafından yapılan çalışmada erkek çocuk sahibi ebeveynler, kız çocuğa sahip olan ebeveynlere göre daha otoriter oldukları; Yıldızbaş ve Şahin Sak (2020) tarafından yapılan çalışmada ise kız çocuğa sahip ebeveynlerin beklenilenin üstünde aşırı koruyucu oldukları ortaya çıkmıştır.

Çocukların kardeş sayısına göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı bir farklılaşma olmadığı görülmüştür. Benzer sonuçların elde edildiği çalışmalar bulunmaktadır. Aydoğdu (2018), Hazar, Demir Tekkurşun ve Dalkıran (2017) ve Keskin (2019) tarafından yapılan çalışmalarda da bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin kardeş sayısından etkilenmediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum üzerinde gelişen teknolojinin ucuzlayıp yaygınlaşması sonucu her çocuğun kendisine ait kişisel dijital aracının olması ya da yetişkinlere ait dijital araçları kullanabilmelerinin etkili olduğu düşünülebilir. Kardeşlerin birbirleriyle vakit geçirmek yerine bilgisayar oyunlarında sanal ortamdaki bireylerle paylaşımda bulundukları düşünülebilir.

Çocukların kardeş sayılarına göre ebeveynlerin demokratik, otoriter ve aşırı koruyucu tutumları arasında anlamlı bir fark bulunmazken; izin verici tutum boyutunda anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur. Kardeşi olmayan çocukların ebeveynlerinin izin verici tutumlarının, kardeşi olan çocukların ebeveynlerine göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Benzer şekilde izin verici tutum boyutunda Yıldızbaş ve Şahin Sak (2020) çalışmasında tek çocuk sahibi ebeveynler, birden fazla çocuğa sahip ebeveynlere göre daha izin verici oldukları sonucuna ulaşmıştır. Bu durum tek çocuğa sahip ebeveynlerin, çocuklarının her istediğini yapma eğiliminde olmaları ile açıklanabilir. Kardeş sayısı değişkeni ile ebeveynin demokratik, otoriter ve aşırı koruyucu tutumları arasında anlamlı farklılığın olduğu çalışmalar da bulunmaktadır. Örneğin; Sak, Şahin Sak, Atli ve Şahin (2015) ebeveynlerde sahip olunan çocuk sayısı demokratik ve otoriter tutumlarını etkilediğini, çocuk sayısı arttıkça anne baba tarafından daha otoriter bir tutum

sergilendiğini belirtmişlerdir. Benzer şekilde Ergin (2020) bir ya da iki çocuğu olan annelerin demokratik tutumlarının, üç çocuğu olanlara göre daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Aydoğdu ve Dilekmen (2016) kardeş sayısına göre ebeveynlerin demokratik, otoriter ve izin verici tutum puanları arasında anlamlı farklılığın olmadığını ancak aşırı koruyucu tutum düzeyinde kardeşi olmayan çocukların ebeveynlerinin, kardeşi olanlara göre aşırı koruyucu tutumlarının yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Çalışmada çocukların yaşına göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı belirlenmiştir. Literatürde bu bulguya paralel nitelikte çalışmalar bulunmaktadır. Can Bilgin (2015), Ulum (2016) ve Ulusoy (2019) çocukların bilgisayar oyunlarına olan bağımlılıklarının yaşlarına göre anlamlı bir şekilde değişmediğini belirtmişlerdir. Bu bulgunun aksine Aydın Özgür (2019) ve K. Hazar, Özpolat ve Z. Hazar (2020) çocukların yaşı arttıkça oyun bağımlılığının da arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Keser ve Esgi (2012) ise yaş seviyesi düştükçe bilgisayar oyun bağımlılığının arttığını belirtmişlerdir.

Çocukların yaş değişkenine göre ebeveyn tutumları sadece izin verici tutum boyutunda anlamlı farklılık göstermiştir. Yaşı küçük olan çocukların ebeveynlerinin izin verici tutumlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Benzer şekilde Kozan (2020) çocuğun yaşı ilerledikçe babaların izin verici tutumlarının azaldığı sonucuna ulaşmıştır. Burada, çocukların yaşı büyüdükçe isteklerinin de buna göre farklılaştığı, sorumluluklarının arttığı ve buna bağlı olarak ebeveynlerin izin verici tutumlarının azaldığı düşünülebilir. Diğer yandan, Demir Karabulut ve Şendil (2008) ve Gökmen Korbek (2019) çocuğun yaş değişkeni ile ebeveyn tutumu arasında anlamlı bir ilişki olmadığını belirtmişlerdir.

Çocukların annelerinin yaşlarına göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Yani annenin yaşı, çocuğun bilgisayar oyun bağımlılık düzeyini etkilememektedir. Bu bulgunun aksine, Sayıcı (2019) 35 yaş ve üzerindeki annelerin çocuklarının, daha genç yaştaki annelerin çocuklarına göre bilgisayar oyunlarından vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma, görevlerini aksatma boyutlarında daha yüksek puan aldıklarını belirtmiştir.

Çocukların annelerinin yaşına göre ebeveyn tutumları arasında demokratik ve otoriter tutum boyutunda anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Annesi 36-40 yaş düzeyine sahip olan çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumlarının, annesi 41 yaş ve üzerinde olan çocukların ebeveynlerine göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Otoriter tutum boyutunda ise annesi 41 yaş ve üzeri olan çocukların ebeveynleri, annesi 31-35 yaş ve 36-40 yaş düzeyine sahip olan çocukların ebeveynlerinden daha otoriter olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bir başka ifade ile genç annelerin ebeveyn tutumlarının daha demokratik olduğu, yaş ilerledikçe otoriter tutumun daha çok benimsendiği söylenebilir. Literatürde farklı sonuçlar gösteren çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin, Demir Karabulut ve Şendil (2008) çalışmasında annenin yaşı ilerledikçe aşırı koruyucu tutumunda da artış olduğunu belirtmiştir. Bu çalışmanın bulgusundan farklı olarak Ergin (2020) ve Yıldızbaş ve Şahin Sak (2020) annenin yaşına göre ebeveyn tutumları arasında anlamlı farklılığın olmadığını belirtmişlerdir. Her yaştan annenin benzer tutum sergilediği ifade edilmiştir.

Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile babalarının yaşları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı belirlenmiştir. Başka bir ifadeyle babanın yaşı çocuğun bilgisayar oyun bağımlılık düzeyini etkilememektedir. Çocukları büyütme ve eğitme görev ve sorumluluğunun daha çok anneye bırakılmış olduğu şeklinde düşünülebilir. Baba genellikle evin geçimini sağlayan kişi olması itibarıyla ya çok çalıştığı için, ya da çok yorgun olduğu için çocuklarla ilgilenememektedir (Yavuzer, 2003, s. 25). Bu bulgudan farklı olarak Aydın Özgür (2019) 10-14 yaş arası ortaokul öğrencileri ile yaptığı çalışmada babanın yaşı ile çocuğun bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı farklılığın olduğunu, genç yaştaki babaların çocuklarının oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu belirtmiştir.

Ebeveynlerin anne baba tutumlarının babanın yaşına göre farklılaşma durumuna bakıldığında demokratik ve otoriter boyutta anlamlı farklılık olduğu, izin verici ve aşırı koruyucu boyutta ise anlamlı farklılığın bulunmadığı belirlenmiştir. Buna göre 36-40 yaş düzeyinde olan babaların demokratik tutumları, 41 yaş ve üstü olan babalara göre daha yüksek bulunmuştur. Otoriter tutum boyutunda ise 41 yaş ve üstü olan babaların otoriter tutumları; 31-35 yaş ve 36-40 yaş düzeyinde olan babalara göre daha yüksek bulunmuştur. Genç babalar için, çocuklarına oldukça olumlu tutum sergiledikleri

söylenbilir. Çalışmanın sonucundan farklı olarak Demir Karabulut ve Şendil (2008) babanın yaşı ile ebeveyn tutumu arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığını belirtmişlerdir.

Çalışmada çocuğun bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin anne öğrenim düzeyi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığına bakılmıştır. İsteklilik alt boyutunda anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Engellenme alt boyutunda ise öğrenim durumu ilkokul ve altı seviyesinde olan annelerin çocuklarının, öğrenim durumu üniversite ve lisansüstü olan annelerin çocuklarına göre engellenme durumlarının yüksek olduğu bulunmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılığı genel ölçeğine göre ise annesi ilkokul ve altı seviyesinde mezun olan çocukların bağımlılık düzeyleri, annesi üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların bağımlılık düzeylerinden yüksek bulunmuştur. Bu durum annelerin eğitim seviyesi yükseldikçe bilgisayar oyunlarına karşı daha bilinçli bir tavır sergiledikleri ve çocuklarına belirli kurallar çerçevesinde bilgisayar oyunu oynamalarına izin verdikleri şeklinde düşünülebilir. Bu bulguya paralel olarak Ulum (2016) çalışmasında annelerin öğrenim seviyesi yükseldikçe, çocukların bilgisayar oyunlarına olan bağımlılıklarının azaldığı sonucuna ulaşmıştır. Akçay (2020) araştırmasında eğitim düzeyi yüksek olan ailelerde, kararlaştırılan belirli günlerde teknolojik aletlerden uzaklaşılarak ailece etkinliklerin yapıldığı ve bu şekilde ebeveynlerin çocuklarına yönelik dijital oyun bağımlılığı konusunda bilinçli hareket ettiklerini belirtmiştir. Bu bulgunun aksine Arslan (2019), Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) ve Şahin ve Tuğrul (2012) annelerin öğrenim düzeylerinin artması çocuklarının da bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin arttığı sonucunu ortaya koymuştur. K. Hazar, Özpolat ve Z. Hazar (2020) ve Keskin (2019) ise annelerin eğitim düzeyine göre çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarında anlamlı bir farklılığın oluşmadığını belirtmişlerdir.

Ebeveyn tutumları, anne öğrenim düzeyi açısından incelendiğinde tüm seviyelerde farklılık göstermiştir. Demokratik tutum boyutunda ilkokul ve altı seviyesinde mezun olan annelerin, üniversite ve lisansüstü mezun olan annelere göre demokratik tutumlarının düşük olduğu belirlenmiştir. Ayrıca ortaokul mezunu annelerin demokratik tutumlarının, üniversite mezunu annelere göre daha düşük olduğu bulunmuştur. Otoriter tutum boyutunda ilkokul ve altı seviyesinde öğrenim durumuna sahip annelerin otoriter tutumlarının diğer tüm seviyelere göre yüksek olduğu

belirlenmiştir. Aşırı koruyucu tutum boyutunda ilkokul ve altı seviyesi öğrenim durumuna sahip anneler ile ortaokul mezunu ve lise mezunu annelerin, üniversite mezunu ve lisansüstü mezunu annelere göre aşırı koruyucu tutumlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. İzin verici tutum boyutunda ise üniversite mezunu annelerin izin verici tutumlarının, ilkokul ve altı öğrenim seviyesine sahip anneler ile lise mezunu annelerden daha yüksek olduğu saptanmıştır. Bu sonuçlar doğrultusunda annelerin eğitim seviyesi yükseldikçe daha olumlu tutumlar sergiledikleri söylenebilir. Bu bulgulara paralel olarak Arabacıoğlu (2019) ve Uygun ve Kozikoğlu (2020) çalışmalarında otoriter ve aşırı koruyucu ebeveyn tutumunda eğitim seviyesi düşük olanlar lehine anlamlı farklılık olduğunu belirtmişlerdir. Aydoğdu ve Dilekmen (2016) eğitim düzeyi yükseldikçe demokratik tutumun arttığını belirtmiştir. Bülbül ve Akkaynak (2019) ilkokul mezunu veya okuryazar olmayan annelerin aşırı koruyucu tutumlarının üniversite mezunu annelere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Kozan (2020) ise anne eğitim durumuna göre ebeveyn tutumunun farklılaşmadığını belirtmiştir.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıklarının babanın öğrenim düzeyi açısından anlamlı farklılık göstermediği belirlenmiştir. Çalışmanın bulgusuna paralel olarak Arslan (2019), Aydoğdu (2018), Şahin ve Tuğrul (2012) ve Şahin Öztürk (2019) baba eğitim durumuna göre çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde bir değişikliğin olmadığı sonuçlarına ulaşmışlardır. Bu sonuçlardan farklı olarak Göldağ (2018) baba eğitim düzeyi üniversite olan çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının; babası lise, ortaokul ve ilkokul mezunu olan çocuklara göre daha yüksek olduğu sonucuna varmıştır. Benzer şekilde, Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) babası doktora mezunu olan çocukların babası ilkokul, lise ve üniversite/yüksekokul mezunu olanlara göre daha yüksek bağımlılığa sahip olduğunu belirlemişlerdir. Babanın eğitim seviyesi yükseldikçe çocuklardaki bağımlılık düzeylerinin de arttığı görülmektedir. Çalışmada ise herhangi bir farklılığın olmadığı sonucuna varılmış olup bu durum çocukların daha çok annelerinin ilgi ve gözetimi altında olması ile açıklanabileceği düşünülmektedir.

Ebeveyn tutumları ile babanın öğrenim düzeyi arasında demokratik tutum boyutu ve aşırı koruyucu tutum boyutunda anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Buna göre

üniversite ve lisansüstü mezunu olan babaların demokratik tutumları; ortaokul mezunu olan babalara göre daha yüksek bulunmuştur. Aşırı koruyucu tutum boyutunda ise üniversite ve lisansüstü mezunu olan babaların aşırı koruyucu tutumları; ilkokul ve altı seviyesi ile ortaokul mezunu olan babalara göre daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Otoriter tutum ve izin verici tutum boyutunda ise herhangi bir farklılık tespit edilememiştir. Literatürde farklı sonuçlar gösteren çalışmalar bulunmaktadır. Demir Karabulut ve Şendil (2008) babanın eğitim düzeyi arttıkça demokratiklik ve aşırı koruyuculuğun arttığı, izin verici tutumun ise azaldığı, otoriter tutum boyutu ile de anlamlı bir ilişkinin bulunmadığı sonucuna ulaşmıştır. Kozan (2020) çalışmasında lise mezunu babaların demokratik tutumlarının, lisansüstü mezunu olanlara göre daha düşük olduğunu; lisans mezunu babaların aşırı koruyucu ve izin verici tutumlarının ortaokul ve altı mezunu olanlara göre daha düşük olduğunu; otoriter boyutta ise anlamlı farklılığın bulunmadığını belirtmiştir. Bu sonuçlara göre babaların eğitim seviyesi yükseldikçe demokratik tutumlarının arttığı görülmektedir.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıklarının aile geliri değişkeni açısından değerlendirildiğinde engellenme boyutunda anlamlı farklılığın olduğu; isteklilik ve oyun bağımlılık ölçeğinin genelinde herhangi bir farklılığın bulunmadığı tespit edilmiştir. Engellenme boyutunda aile gelir seviyesi 6001-8000TL olan çocukların engellenme durumlarının; gelir seviyesi 8001TL ve üstü olan çocuklara göre daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Bu durumda yüksek gelir seviyesine sahip çocukların bilgisayar oyunu oynamalarında engellenmediği görülmektedir. Benzer şekilde Can Bilgin (2015) çalışmasında sosyoekonomik düzeyi düşük ve orta olan çocukların, sosyoekonomik düzeyi yüksek olanlara göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu bulgusunu elde etmiştir. Bu bulgudan farklı olarak Çelik ve Ulusoy (2018), Güllü, Arslan, Dünder ve Murathan (2012) ve Keser ve Esgi (2012) çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin ailenin gelir seviyesine göre farklılaşmadığını ortaya koymuşlardır. Horzum (2011) ve Talan ve Kalinkara (2020) ise sosyoekonomik düzeyi yüksek olan çocukların, düşük ve orta seviye olan çocuklara göre daha bağımlı olduğunu belirtmiştir.

Ebeveynlerin anne baba tutumlarının aile geliri değişkeni açısından demokratik tutum, otoriter tutum ve izin verici tutum boyutunda farklılaşmadığı ancak aşırı koruyucu tutum boyutunda anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir. Buna göre 2000 TL ve altı ile 2001- 4000TL aile gelirine sahip olan ebeveynlerin aşırı koruyucu tutumları; gelir seviyesi 6001-8000 TL olan ve 8001 TL ve üstü olan ebeveynlere göre daha yüksek bulunmuştur. Gelir seviyesi yükseldikçe aşırı koruyucu tutumun azaldığı görülmektedir. Çalışmanın bulgusuna paralel olarak Aydoğdu ve Dilekmen (2016) aylık gelire göre ebeveyn tutumlarının demokratik, otoriter ve izin verici tutum boyutlarında farklılaşmadığını ancak aşırı koruyucu tutum boyutunda aylık geliri düşük olan grupların yüksek olan gruplara göre daha aşırı koruyucu tutum sergilediklerini belirtmiştir. Benzer şekilde Alabay (2017) ve Yıldızbaşı ve Şahin Sak (2020) ebeveynlerin anne baba tutumlarının aylık gelir değişkenine göre yalnızca aşırı koruyucu tutum boyutunda farklılaştığını; düşük gelir seviyesine sahip ebeveynlerin daha koruyucu oldukları sonucuna varmışlardır. Ergin (2020) ise orta ve üst gelir seviyesine sahip ebeveynlerin demokratik tutumlarının düşük gelir seviyesine sahip olanlardan anlamlı derece yüksek olduğunu; diğer lat boyutlarda ise farklılığın bulunmadığını belirtmiştir.

Çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıklarının evde bulunan teknolojik aletlere göre farklılaşmadığı belirlenmiştir. Literatürde bu bulguya paralel çalışmalar bulunmaktadır (Can Bilgin, 2015; Çelik ve Ulusoy, 2018; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Horzum, 2011). Bu durum günümüzde teknolojik aletlerin çeşitlenmesi, yaygınlaşması ve ucuzlaması sonucu artık çoğu evde bulunması ile açıklanabileceği düşünülmektedir. Ancak, Güllü, Arslan, Dündar ve Murathan (2012) evinde bilgisayarı olan çocukların bilgisayarda oyun oynamayı bırakamama ve engellendiğinde rahatsız olma durumlarının yüksek olduğunu ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih ettiklerini belirtmiştir.

Ebeveynin anne baba tutumunun evde bulunan teknolojik aletlere göre farklılık gösterme durumuna bakıldığında yalnızca aşırı koruyucu tutum boyutunda anlamlı farklılığın olduğu görülmüştür. Buna göre evinde TV-bilgisayar bulunan ebeveynlerin aşırı koruyucu tutumları, evinde tablet, telefon bulunan ebeveynlere göre daha yüksek bulunmuştur.

Çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıkları ile bilgisayar ve tablet başında kalma süresi arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Buna göre 3-5 saat bilgisayar ve tablet başında zaman geçiren çocukların engellenme boyutunda, isteklilik boyutunda ve bilgisayar oyun bağımlılık ölçeğinin genelinde bağımlılık düzeyleri, 1-3 saat ve 1 saatten az bilgisayar ve tablete zaman ayıran çocuklardan yüksek bulunmuştur. Bu bulguya paralel olarak Şahin Öztürk (2019) bilgisayar kullanım süresinin artmasıyla bağımlılık düzeyinin de arttığını belirtmiştir. Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) çalışmalarında günde üç saatten fazla oyun oynayanların, diğerlerine göre daha yüksek oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğunu belirtmişlerdir. Bu bulguların aksine Aras ve Gültekin (2019) ise çocuğun bilgisayar oyun oynama süresi azaldıkça bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin arttığı sonucuna ulaşmışlardır.

Araştırmaya katılan ebeveynlerin ebeveynlik tutumları, çocuğun bilgisayar ve tablet başında kalma süresine göre incelendiğinde anlamlı bir farklılığın oluşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgudan farklı olarak Kuzu Jafari (2021) çalışmasında ebeveyn tutumlarının çocukların teknolojik aletleri kullanma süresi açısından yalnızca otoriter tutum boyutunda anlamlı bir farklılık oluşturduğunu; çocuğu 2 saat ve üstü dijital araç kullanan ebeveynlerin otoriter tutumlarının, 0-15 dakika dijital araç kullanan çocukların ebeveynlerine göre daha yüksek olduğunu belirtmiştir.

Araştırma kapsamında okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çocukların bilgisayar ve tableti kullanma durumlarına göre engellenme boyutunda anlamlı farklılığın olduğu; isteklilik alt boyutunda ve ölçeğin genelinde anlamlı farklılığın olmadığı belirlenmiştir. Buna göre tek başına bilgisayar ve tablet kullanan çocukların, ebeveyn gözetimde kullanan çocuklara göre bilgisayar oyunlarında daha fazla engellendikleri görülmektedir. Benzer şekilde Aras ve Gültekin (2019) bilgisayar kullanımı ebeveyn gözetimde olmayan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin, ebeveyn kontrolünde bilgisayar kullanan çocuklara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Gökel (2020) araştırmasında çocuklarda görülen teknoloji bağımlılığında ebeveynlerin önemli etkilerinin olduğunu; ebeveynlerin teknolojik araç

kullanımında zamanlama ve içerik konusunda çocuklarını takip etmelerinin gerekliliğini vurgulamıştır.

Araştırmaya katılan ebeveynlerin ebeveyn tutumları, çocukların bilgisayar ve tableti kullanma durumuna göre incelendiğinde demokratik tutum, otoriter tutum ve aşırı koruyucu tutum boyutunda anlamlı farklılığın olduğu, izin verici tutum boyutunda ise anlamlı bir farklılığın bulunmadığı belirlenmiştir. Buna göre ebeveyn gözetiminde bilgisayar ve tablet kullanan çocukların ebeveynlerinin, tek başına bilgisayar ve tablet kullanan çocukların ebeveynlerine göre demokratik tutumlarının daha yüksek, otoriter ve aşırı koruyucu tutumlarının ise daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde Cengiz Saltuk ve Erciyes (2020) 4-5 yaş dönemi çocuklar ile yaptığı çalışmalarında baskıcı tutum ve gevşek tutum sergileyen ebeveynlerin çocuklarının televizyon, tablet ve akıllı telefon kullanım durumlarının; demokratik tutum sergileyen ebeveynlerin çocuklarına göre yüksek olduğunu belirtmişlerdir.

Araştırmada okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma sonucunda çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile demokratik tutum arasında pozitif yönde düşük düzeyde; aşırı koyucu tutum arasında pozitif yönde düşük düzeyde; izin verici tutum arasında ise negatif yönde düşük düzeyde ilişki olduğu belirlenmiştir. Otoriter tutum ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında ilişki bulunamamıştır. Buna göre ebeveynlerin demokratik tutumu ve aşırı koruyucu tutumu arttıkça çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri de artmaktadır. Ancak izin verici tutum arttıkça çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının azaldığı görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde bu bulgunun aksine Karacaoğlu (2019) yaptığı çalışmada destekleyici aile ilişkilerinin çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılığını negatif şekilde yordadığını; engelleyici aile ilişkilerinin ise çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılığını pozitif yönde yordadığını belirtmiştir. Budak (2020) ve Güzen (2021) ebeveynlerin dijital yönlendiren ve serbest ebeveynlik stratejini benimsemesinin, çocuklarda dijital oyun bağımlılık eğilimini arttırdığını ortaya koymuşlardır. Lo, Lai, Ng ve Wang (2020) ise çalışmada izin verici ebeveyn tutumunun çocuklardaki internet bağımlılığını arttırdığını belirtmiştir. Deniz (2021) ihmalkar tutum sergileyen ebeveynlerin çocuklarında dijital oyun bağımlılığının daha

yüksek olduğunu ifade etmiştir. Benzer şekilde çocukların internet bağımlılık düzeylerinin dijital ihmal ile pozitif yönde ilişkili olduğu; ebeveynlerin ihmalkar internet tutumuna sahip olması, çocuklarda internet bağımlılığına yol açan önemli bir etken olduğu belirlenmiştir (Ayas ve Horzum, 2013; Manap ve Durmuş, 2021).



BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sonuçlar

Çalışma sonucunda araştırmaya katılan çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının; engellenme alt boyutunda, isteklilik alt boyutunda ve bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin geneline ilişkin ortalamalarının orta düzeyde olduğu belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan ebeveynlerin demokratik tutum ve aşırı koruyucu tutumlarının yüksek düzeyde olduğu, otoriter tutum ve izin verici tutumlarının ise düşük düzeyde olduğu bulunmuştur.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyete göre farklılaştığı; bilgisayar oyun bağımlılıklarının erkek çocuklarda kız çocuklara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Çalışmada araştırmaya katılan ebeveynlerin anne baba tutumlarının çocukların cinsiyetine göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıklarının çocukların kardeş sayısına göre farklılaşmadığı bulunmuştur.

Ebeveynlerin anne baba tutumlarının çocukların kardeş sayıları değişkeni açısından yalnızca izin verici tutum boyutunda farklılaştığı; kardeşi olmayan çocukların ebeveynlerinin, kardeşi olanlara göre izin verici tutumlarının yüksek olduğu görülmüştür.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çocuğun yaşına göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Ebeveyn tutumlarının çocuğun yaşı değişkeni açısından yalnızca izin verici tutum boyutunda anlamlı farklılık göstermiştir. 60-65 aylık ve 66-72 aylık çocukların ebeveynlerinin izin verici tutumları, 79-84 aylık çocukların ebeveynlerine göre daha yüksek bulunmuştur.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıklarının annelerinin yaşına göre anlamlı olarak farklılaşmadığı belirlenmiştir.

Ebeveynlerin anne baba tutumları anne yaşı değişkeni açısından demokratik tutum ve otoriter tutum boyutunda anlamlı bir farklılık göstermiştir. 36-40 yaş düzeyine sahip olan annelerin demokratik tutumları, 41 yaş ve üstü ebeveynlere göre daha yüksek bulunmuştur. 31-35 yaş ve 36- 40 yaş düzeyine sahip ebeveynlerin otoriter tutumları, 41 yaş ve üstü ebeveynlere göre düşük olduğu belirlenmiştir.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin babanın yaş değişkeni açısından anlamlı olarak farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Ebeveynlerin anne baba tutumlarının babanın yaşına göre demokratik tutum ve otoriter tutum boyutunda farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Demokratik tutum boyutunda babası 36-40 yaş seviyesine sahip çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumları, babası 41 yaş ve üstü olan çocukların ebeveynlerine göre daha yüksek bulunmuştur. Otoriter tutum boyutunda ise babası 31-35 yaş ve 36-40 yaş seviyesinde olan çocukların ebeveynlerinin otoriter tutumları, babası 41 yaş ve üstü olan çocukların ebeveynlerine göre daha düşük bulunmuştur.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıkları annelerinin öğrenim düzeyine göre engellenme boyutunda ve bilgisayar oyun bağımlılık ölçeğinin genelinde anlamlı olarak farklılaşmaktadır. Engellenme boyutunda ilkokul ve altı seviyesi mezun olan annelerin çocukları, üniversite ve lisansüstü seviye mezunu olan annelerin çocuklarına göre daha fazla engellenmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin geneline ilişkin ilkokul ve altı seviyesi mezun olan annelerin çocuklarının bağımlılık düzeyleri; annesi üniversite ve lisansüstü mezun olan çocuklara göre daha yüksek bulunmuştur.

Ebeveynlerin anne baba tutumlarının annenin öğrenim düzeyine göre tüm alt boyutlarda farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Demokratik tutum boyutunda; annesi ilkokul ve altı seviye mezunu olan çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumları, annesi üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların ebeveynlerine göre daha düşük

bulunmuştur. Annesi ortaokul mezunu olan çocukların ebeveynlerinin, annesi üniversite mezunu olan çocukların ebeveynlerine göre daha düşük düzeyde demokratik tutum sergiledikleri belirlenmiştir. Otoriter tutum boyutunda ise annesi ilkokul ve altı seviye mezunu olan çocukların ebeveynlerinin otoriter tutumları; annesi ortaokul, lise, üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların ebeveynlerine göre daha yüksek bulunmuştur. Aşırı koruyucu tutum boyutunda annesi ilkokul ve altı, ortaokul, lise mezunu olan çocukların ebeveynlerinin aşırı koruyucu tutumları; annesi üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların ebeveynlerine göre daha yüksek bulunmuştur. İzin verici tutum boyutunda ise annesi ilkokul ve altı seviye mezunu olan ve annesi lise mezunu olan çocukların ebeveynlerinin izin verici tutumlarının, annesi üniversite mezunu olan çocukların ebeveynlerine göre daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin babanın öğrenim düzeyine göre anlamlı olarak farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır.

Ebeveynlerin anne baba tutumlarının babaların öğrenim düzeyine göre demokratik tutum ve aşırı koruyucu tutum boyutunda farklılaştığı belirlenmiştir. Babası ortaokul mezunu olan çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumları, babası üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların ebeveynlerine göre daha düşük bulunmuştur. Babası ilkokul ve altı seviye ve ortaokul mezunu olan çocukların ebeveynlerinin aşırı koruyucu tutumlarının; babası üniversite ve lisansüstü mezunu olan çocukların ebeveynlerine göre yüksek olduğu belirlenmiştir.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıklarının aile gelirine göre engellenme boyutunda farklılık gösterdiği, diğer boyutlarda ise farklılık göstermediği belirlenmiştir. Engellenme boyutunda 4001-6000TL aile gelirine sahip çocukların engellenme durumları, 8001TL ve üstü aile gelirine sahip çocukların engellenme durumlarından daha yüksek bulunmuştur.

Ebeveynlerin anne baba tutumları aile geliri değişkeni açısından yalnızca aşırı koruyucu tutum boyutunda anlamlı farklılık göstermiştir. Aşırı koruyucu tutum boyutunda 2000TL ve altı ile 2001-4000TL aile gelirine sahip çocukların ebeveynlerinin

aşırı koruyucu tutumlarının; 6001-8000TL ile 8001TL ve üstü aile gelirine sahip çocukların ebeveynlerine göre daha yüksek olduğu görülmüştür.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin evde bulunan teknolojik aletlere göre farklılaşmadığı belirlenmiştir.

Ebeveynlerin anne baba tutumlarının evde bulunan teknolojik alet değişkenine göre aşırı koruyucu tutum boyutunda farklılık gösterdiği; demokratik tutum, otoriter tutum ve izin verici tutum boyutunda farklılık göstermediği bulunmuştur. Aşırı koruyucu tutum boyutunda evinde TV- bilgisayar bulunan çocukların ebeveynlerinin aşırı koruyucu tutumlarının; evinde tablet, telefon bulunan çocukların ebeveynlerine göre daha yüksek olduğu görülmüştür.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıklarının bilgisayar ve tablet başında kalma süresine göre engellenme, isteklilik ve bilgisayar oyun bağımlılık ölçeği boyutlarında anlamlı olarak farklılık gösterdiği bulunmuştur. 3-5 saat bilgisayar ve tablete zaman ayıran çocukların engellenme durumlarının, isteklilik durumlarının ve genel bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin; 1 saatten az ve 1-3 saat bilgisayar ve tablet başında kalan çocuklara göre yüksek olduğu belirlenmiştir.

Ebeveynlerin anne baba tutumlarının çocuğun tablet ve bilgisayar başında kalma süresine göre farklılaşmadığı bulunmuştur.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar ve tableti kullanımlarına göre bilgisayar oyun bağımlılık seviyelerinin engellenme boyutunda farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Tek başına tablet bilgisayar kullanan çocukların engellenme durumları; ebeveyn gözetiminde tablet bilgisayar kullanan çocuklara göre daha yüksek bulunmuştur.

Ebeveynlerin anne baba tutumlarının çocukların tablet bilgisayar kullanma değişkeni açısından demokratik tutum, otoriter tutum ve aşırı koruyucu tutum boyutunda farklılaştığı, izin verici tutum boyutunda ise farklılık göstermediği belirlenmiştir. Demokratik tutum boyutunda ebeveyn gözetiminde tablet bilgisayar kullanan çocukların ebeveynlerinin demokratik tutumları yüksek bulunmuştur. Otoriter tutum boyutunda tek başına tablet bilgisayar kullanan çocukların ebeveynlerinin otoriter tutumları yüksek

bulunmuştur. Aşırı koruyucu tutum boyutunda tek başına tablet bilgisayar kullanan çocukların ebeveynleri daha koruyucu bulunmuştur.

Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ile ebeveyn tutumları arasında, demokratik ve aşırı koruyucu tutum ile pozitif yönde düşük düzeyde; izin verici tutum ile negatif yönde düşük düzeyde ilişki bulunmuştur. Otoriter tutum ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında ilişki olmadığı belirlenmiştir.

Öneriler

Araştırmada ortaya çıkan sonuçlar doğrultusunda aşağıdaki önerilerde bulunulabilir:

Ebeveynlere Yönelik Öneriler

Okul öncesi dönem çocuğun gelişimde anne ve baba önemli rol oynar. Dolayısıyla ebeveynlerin bilgisayar oyunlarına yönelik süre ve içerik hususunda çocuklarına rehberlik etmeleri ile çocukların bilgisayar oyunlarının olası zararlarından korunmaları sağlanabilir.

Ebeveynlerin koyduğu kurallar konusunda kararlı olmaları, anne ve babaların birbirleriyle tutarlı davranışları sergilemeleri, en başında koyulan kuralların esnetilmeden devam ettirilmesi sağlanmalıdır.

Eğitimcilere Yönelik Öneriler

Araştırma sonuçlarına göre bilgisayar oyun bağımlılığı ile ebeveyn tutumları arasında ilişki bulunmaktadır. Bu nedenle eğitimciler ebeveynleri bu konuda bilinçlendirmeli oyun bağımlılığına karşı ebeveynlere farkındalık kazandırılmalıdır. Öğretmenler ebeveynler ile iletişim ve iş birliği içinde olmalıdır.

Arařtırmacılara Yönelik Öneriler

Okul öncesı dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıklarına ilişkin yapılan çalışmalar oldukça sınırlıdır. Bu nedenle okul öncesı dönem çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları başka deęişkenler açısından incelenebilir.

Bilgisayar oyun bağımlısı olduęu belirlenen bir grup öğrenci ile nitel yöntemlerle derinlemesine araştırma yapılabilir.



KAYNAKÇA

- Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı (2017). *Bağımlılık ile mücadele*. Ankara: Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı
- Akçay, D. (2017). Çocuk ve adölesanların elektronik medya kullanımının obezite ve uyku sorunlarına etkisi. *Güncel Pediatri*, 15(2), 73-84.
- Akçay, D. (2020). Ebeveynlerin çocukların dijital video oyunları bağımlılığı karşısında tutum ve davranışları. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 5(2), 65-71.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akın, D. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının bilgi iletişim teknolojilerini kullanma durumlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uşak.
- Aksoy, A. B. ve Dere Çiftçi, H. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pegem Akademi.
- Aksoy, P. (2017). Okul öncesi eğitimde ailenin önemi ve okul aile işbirliği. Z. Seçer (Ed.), *Okul öncesi eğitime giriş* içinde (s. 225-249). Ankara: Eğiten Kitap.
- Aksoy, S. (2020). Akıllı cihazların ebeveynler tarafından çocuk bakımında bir bakıcı olarak kullanılması: Nitel bir araştırma. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(11), 231-243.
- Alabay, E. (2017). Okul öncesi dönem çocuğu olan ebeveynlerin ebeveynlik tutumlarının incelenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1(2), 156-174.
- Alacahan, O. (2010). Aile birliğini oluşturan faktörler ve işlevleri. *CÜ İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 11(1), 289-298.

- Alper, K., Aytan, N. ve Ünlü, S. (2015). Görsel medya çağında çocukların video oyun bağımlılıkları. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 98-106.
- Altıntaş, S. ve Öztürk, M. (2016). Ortaokul öğrencilerinin problemleri internet kullanımları ile anne baba tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Eğitim Ve İnsani Bilimler Dergisi: Teori Ve Uygulama*, 7(13), 109-128.
- American Psychiatric Association, A. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5 ed.). A.B.D.: American Psychiatric Publishing.
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *CyberPsychology & behavior*, 10(4), 552-559.
- Anandari, D. R. (2016). *Permissive parenting style and its risks to trigger online game addiction among children*. Paper presented at the Asian Conference 2nd Psychology & Humanity sunuldu, Endonezya.
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), 353-359.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151.
- Arabacıoğlu, B. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının okula uyum düzeyleri ile ebeveyn tutumları ve çocuğun mizaç özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.

- Aral, N. ve Doğan Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 317-348.
- Aras, S. ve Gültekin, M. (2019). Bilgisayar oyun bağımlılığının ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(3), 1508-1520.
- Arnott, B. ve Brown, A. (2013). An exploration of parenting behaviours and attitudes during early infancy: Association with maternal and infant characteristics. *Infant and Child Development*, 22(4), 349-361.
- Arslan, A. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas ili örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 63-80.
- Asghar, M. ve Noor, M. (2016). Relationship between temperament and video game addiction among youth. *Peshawar Journal of Psychology and Behavioral Sciences (PJPBS)*, 2(2), 285-298.
- Ayan, S. ve Memiş, U. A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), 143-149.
- Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 4(39), 46-57.
- Aydın Özgür, E. (2019). 2018 yılında Edirne merkez ilçe ve merkeze bağlı köylerde 10-14 yaş arası ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, buna etki eden faktörler ve sağlıkla ilişkili yaşam kalitesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Trakya Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Edirne.

- Aydođdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(31), 1-18.
- Aydođdu, F. ve Dilekmen, M. (2016). Ebeveyn tutumlarının çeşitli değişkenler açısından değerlendirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2), 0-0.
- Ayhan, B., Çavuş, S. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*(43), 265-289.
- Ayhan, B. ve Köseliören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Ayhan Bostancı, G. (2020). 9-12 yaş arasındaki özel yetenekli çocukların bilgisayar bağımlılıkları ile sosyal beceri düzeyleri arasındaki ilişki. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Babaroğlu, A. (2014). *Çocuk psikolojisi ve ruh sağlığı*. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Bağçeli Kahraman, P. ve Çubukçu, A. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının annelerinin istismar düzeyleri, ebeveyn tutumları ve çocuklarının davranış problemleri arasındaki ilişki. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10(17), 1304-1331.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35), 27-37.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Bassiouni, D. H. ve Hackley, C. (2014). 'Generation Z' children's adaptation to digital consumer culture: A critical literature review. *Journal of Customer Behaviour*, 13(2), 113-133.
- Başaran, N. (2006). *Erken öğrenme becerilerini değerlendirme aracının tokat örnekleminde 48-66 aylık Türk çocuklarına uyarlanması*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Baumrind, D. (1966). Effects of authoritative parental control on child behavior. *Child development*, 37(4), 887-907.
- Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. *Developmental psychology*, 4(1p2), 1-103.
- Baumrind, D. (2013). Authoritative parenting revisited: History and current status. R. E. Larzelere, A. S. Morris ve A. W. Harrist (Eds.), *Authoritative parenting: Synthesizing nurturance and discipline for optimal child development* içinde (s. 11-34). A.B.D.: American Psychological Association.
- Baumrind, D., Larzelere, R. E. ve Owens, E. B. (2010). Effects of preschool parents' power assertive patterns and practices on adolescent development. *Parenting: Science and practice*, 10(3), 157-201.
- Bayer, A. (2020). Modernleşme sürecinde aile: Değişen annelik ve babalık. *Tevilat*, 1(1), 35-60.
- Bekar, B. (2018). *Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olan ve olmayan çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Berk, L. E. (2013). *Çocuk gelişimi*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Beyazıt, U. ve Bütün Ayhan, A. (2019). The relationship between digital game addiction and being neglected by parents in adolescence. *Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi*, 8(2), 86-95.

- Bluemke, M., Friedrich, M. ve Zumbach, J. (2010). The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 36(1), 1-13.
- Boutelle, K., Eisenberg, M. E., Gregory, M. L. ve Neumark-Sztainer, D. (2009). The reciprocal relationship between parent-child connectedness and adolescent emotional functioning over 5 years. *Journal of Psychosomatic Research*, 66(4), 309-316.
- Browne, M. W. ve Cudeck, R. (1993). Alternative ways of assessing model fit. K. A. Bollen ve J. S. Long (Eds.), *Testing structural equation models* içinde (s. 136-162). A.B.D.: Sage Publications.
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Bulut, A. (2018). Okul öncesi öğrencilerinin teknoloji kullanımlarına ilişkin alışkanlıklarının gelişim özellikleri üzerindeki etkileri. *Eğitimde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 1(1), 52-69.
- Bülbül, N. ve Akkaynak, M. (2019). Okul öncesi eğitime devam eden 48-72 aylık çocukların rekabet stilleri ile çocuklara yönelik ebeveyn tutumları arasındaki ilişki düzeyi. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 8(1), 32-66.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2018). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.

- Can, A. (2014). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Can Bilgin, H. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Can Yaşar, M. ve Kaya, Ü. Ü. (2018). Türkiye'de 37-72 aylık çocuk profili. A. Köksal Akyol (Ed.), *Erken çocukluk döneminde gelişim II* içinde (s. 10-40). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Canatan, K., Yıldırım, E. (2011). *Aile sosyolojisi*. İstanbul: Açılım Kitap
- Carlisle, K. L. (2017). *Personality, motivation, and Internet gaming disorder: Understanding the addiction*. Yayımlanmamış doktora tezi. Old Dominion University, Norfolk, Virginia, A.B.D.
- Carnagey, N. L. ve Anderson, C. A. (2004). Violent video game exposure and aggression. *Minerva psichiatria*, 45(1), 1-18.
- Castle, C. J. (2015). *Personality traits and motivations for playing video games as predictors of video game addiction*. (M.A.). Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, North Carolina Central University, Ann Arbor, ABD.
- Cengiz Saltuk, M. ve Erciyes, C. (2020). Okul öncesi çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin ebeveyn tutumlarına dair bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(2), 106-120.
- Cesarone, B. (1994). Video games and children. *ERIC Digest*, 1(1), 1-6.
- Ceylan, Ö. (2017). *Anne baba tutumları ile çocuğun sosyalleşme süreci arasındaki ilişki: Okul öncesi örneği*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Ceylaner, S. ve Yanpar Yelken, T. (2017). Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 346-364.
- Chang, E. ve Kim, B. (2020). School and individual factors on game addiction: A multilevel analysis. *International Journal of Psychology*, 55(5), 822-831.
- Chen, I.-H., Lee, Z.-H., Dong, X.-Y., Gamble, J. H. ve Feng, H.-W. (2020). The influence of parenting style and time management tendency on internet gaming disorder among adolescents. *International journal of environmental research and public health*, 17(23), 9120.
- Chiu, S.-I., Lee, J.-Z. ve Huang, D.-H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & behavior*, 7(5), 571-581.
- Couse, L. J. ve Chen, D. W. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of research on technology in education*, 43(1), 75-96.
- Cömert, S. ve Güven, G. (2017). Çocukların bilgisayarda ve internette en çok oynadıkları oyunların incelenmesi. *Journal of International Management, Educational and Economics Perspectives*, 5(1), 1-8.
- Çelik, S. ve Ulusoy, B. (2018). Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ile bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden etkenlere ilişkin veli ve öğretmen görüşleri. 9. Uluslararası Eğitim Yönetimi Forumu sunuldu, Antalya.
- Darga, H. (2021). Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evde oynadıkları dijital oyunlar ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 447-479.
- Darling, N. ve Steinberg, L. (1993). Parenting style as context: An integrative model. *Psychological bulletin*, 113(3), 487.

- Demir Karabulut, E. ve Şendil, G. (2008). Ebeveyn Tutum Ölçeği (ETÖ). *Türk Psikoloji Yazıları*, 11(21), 15-25.
- Demircioğlu, Z. ve Yılmaz, A. (2017). Sağlık iletişimde dijital medya kullanımının çocuk sağlığı üzerine etkileri: sosyal medya ve çevrimiçi oyunlar üzerine bir inceleme. *Atatürk İletişim Dergisi*(14), 173-186.
- Deniz, G. (2021). *Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dereli, E. ve Dereli, B. M. (2017). Ebeveyn-çocuk ilişkisinin okul öncesi dönem çocukların psikososyal gelişimlerini yordaması. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(1), 227-258.
- Didin, E. ve Köksal Akyol, A. (2018). Bilişsel gelişim. A. Köksal Akyol (Ed.), *Erken çocukluk döneminde gelişim II* içinde (s. 109-142). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Dursun, A. (2010). *Okul öncesi dönemdeki çocukların davranış problemleriyle anne-baba tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Erboy, E. ve Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Erdoğan, N. I. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46(46), 1-17.

- Ergin, D. G. (2020). *Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile çocuğun prososyal davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Erginbay, Ş. (2014). *Ortaokul 5. ve 8. sınıflarda algılanan anne baba tutumları ve ailelerin çocuk yetiştirme stillerinin akademik başarıya etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erkuş, A. (2013). *Davranış bilimleri için bilimsel araştırma süreci*. Ankara: Seçkin Kitabevi.
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S. ve Smith, S. M. (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311-332.
- Fırat, S. (2011). *Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen matematik öğretiminin kavramsal öğrenmeye etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Adıyaman Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Adıyaman.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G. ve Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62.
- Gizir, Z. (2018). Motor gelişim. A. Köksal Akyol (Ed.), *Erken çocukluk döneminde gelişim II* içinde (s. 85-108). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Gottfried, A. E., Fleming, J. S. ve Gottfried, A. W. (1994). Role of parental motivational practices in children's academic intrinsic motivation and achievement. *Journal of Educational Psychology*, 86(1), 104.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.

- Gökel, Ö. (2020). Teknoloji bağımlılığının çeşitli yaş gruplarındaki çocuklara etkileri hakkındaki ebeveyn görüşleri. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 2(1), 41-47.
- Gökkaya, Z. ve Deniz, L. (2014). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: Marmara Üniversitesi örneği. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1(6), 58-73.
- Gökmen Korbek, E. (2019). *Okul öncesi dönemdeki çocukların ebeveyn tutumları ile sosyal yetkinlik ve davranış durumları arasındaki ilişki*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Gözübüyük, N. (2016). *Okul öncesi dönem çocuklarında davranış sorunlarının anne-baba tutumu ve öz-kontrol ile ilişkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Gözüm, A. İ. C. ve Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (41), 82-100.
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80, 216-219.
- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.

- Griffiths, M. (2008a). Diagnosis and management of video game addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*, 12, 27-41.
- Griffiths, M. (2008b). Videogame Addiction: Fact or fiction? E. Wood ve T. Willoughby (Eds.), *Children's learning in a digital world* içinde (s. 85-103). A.B.D.: Blackwell Publishing.
- Griffiths, M. (2010). Online video gaming: what should educational psychologists know? *Educational psychology in practice*, 26(1), 35-40.
- Grishina, A. V. ve Volkova, E. N. (2017). Features of the subjectivity structure of teenagers with different level of computer game addiction. *Journal of Pharmaceutical Sciences and Research*, 9(7), 1108.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R. ve Griffiths, M. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290-292.
- Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(9).
- Günalp, A. (2007). *Farklı anne baba tutumlarının okul öncesi eğitim çağındaki çocukların özgüven duygusunun gelişimine etkisi (Aksaray ili örneği)*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Günap, A. ve Kabadayı, A. (2017). Anne-baba tutumlarının okulöncesi eğitim çağındaki çocukların özgüven duygusunun gelişimine etkisi. *Journal of Human Sciences*, 14(3), 2762-2776.
- Günay, G. (2011). *Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.

- Gündoğdu, Z. , Seytepe, Ö. , Pelit, B. M. , Doğru, H. , Güner, B. , Arıkız, E. , Akçomak, Z. , Kale, E. B. , Moran, İ. , Aydoğdu, G. ve Kaya, E. (2016). Okul öncesi çocuklarda medya kullanımı. *Kocaeli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(2), 6-10.
- Gürsoy, F. ve Özaslan, H. (2018). Fiziksel gelişim. A. Köksal Akyol (Ed.), *Erken çocukluk döneminde gelişim II* içinde (s. 69-80). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Güvendi, B., Demir, G. T. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- 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*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Hale, R. (2008). *Baumrind's parenting styles and their relationship to the parent developmental theory*. Yayımlanmamış doktora tezi. Pace University Department of Psychology New York.
- Hallaç, S. ve Öz, F. (2014). Aile kavramına kuramsal bir bakış. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 6(2), 142-153.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A. ve Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in mental health nursing*, 30(10), 638-649.
- Hazar, K., Özpolat, Z. ve Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1), 225-234.

- Hazar, Z., Demir Tekkurşun, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Hidayah, R., Safri ve Indriati, G. (2018). *The correlation between parenting styles and online gaming addiction in junior high school students*. Paper presented at the Riau International Nursing Conference sunuldu, Endonezya.
- Hollen, K. H. (2009). *Encyclopedia of addictions*.
- Hong, Y. R. ve Do, E. Y. (2020). Factors Influencing on-line Game Addiction of Children. *Medico Legal Update*, 20(1), 2173-2178.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta Çakır, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- İkiz, S. ve Öztürk Samur, A. (2016). Okul öncesi dönem çocuklarında fiziksel ve ilişkisel saldırganlığın ebeveyn tutumları açısından incelenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(35).
- İnal, Y. ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? Eğitsel ve ticari oyunlara bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-544.
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Işıtan, S. (2017). Okul öncesi eğitim ortamlarında oyun. A. B. Aksoy (Ed.), *Okul öncesi eğitimde oyun içinde* (s. 81-108). Ankara: Hedef CS Basın Yayın.

- Jacobs, K., Hudak, S. ve McGiffert, J. (2009). Computer-related posture and musculoskeletal discomfort in middle school students. *Work*, 32(3), 275-283.
- Jang, Y. ve Ryu, S. (2016). The role of parenting behavior in adolescents' problematic mobile game use. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 44(2), 269-282.
- Jeong, E. J. ve Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Johnson, J. E. (2015). Play development from ages four to eight years. D. P. Fromberg ve D. Bergen (Eds.), *Play from birth to twelve içinde* (s. 21-29). London: Routledge.
- Kandır, A. ve Alpan, Y. (2008). Okul öncesi dönemde sosyal-duygusal gelişime anne-baba davranışlarının etkisi. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 14(14), 33-38.
- Karaboğa, M. T. (2019). Dijital medya okuryazarlığında anne ve baba eğitimi. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 14(20), 2040-2073.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karaman, M. K. ve Kurtoğlu, M. (2009). *Öğretmen adaylarının internet bağımlılığı hakkındaki görüşleri*. Akademik Bilişim sunuldu, Şanlıurfa.
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kasatura, İ. (2002). Ana Baba davranışlarının duygusal gelişimdeki rolü. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Dergisi*.

- Kayım, F. ve Ayaz, M. (2019). 3-4 yaş grubu çocuklarda benlik kavramı ve ebeveyn tutumlarının cinsiyetler açısından karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 11(3), 241-254.
- Keleş, E. ve Çepni, S. (2006). Beyin ve öğrenme. *Journal of Turkish Science Education*, 3(2), 66-82.
- Keser, H. ve Esgü, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46, 247-251.
- Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Bursa Uludağ Üniversitesi,
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T. ve Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031.
- Kim, K. ve Kim, K. (2015). Internet game addiction, parental attachment, and parenting of adolescents in South Korea. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 24(6), 366-371.
- Kır, İ. (2006). Toplumsal bir kurum olarak ailenin işlevleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(36), 381-404.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine*, 8(2), 7.
- Kiselev, S. (2020). Computer game addiction has negative effect on visuospatial abilities in 8-year-old children. *Biological Psychiatry*, 87(9), S156.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*(16), 324-342.

- Kordi, A. ve Baharudin, R. (2010). Parenting attitude and style and its effect on children's school achievements. *International journal of psychological studies*, 2(2), 217.
- Korkmaz, Ö. ve Ö. Korkmaz. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812.
- Kozan, D. (2020). *Ebeveyn tutumları ile okul öncesi dönem çocukların okul olgunlukları arasındaki ilişki*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Köklü, N., Çokluk, Ö. ve Büyüköztürk, Ş. (2007). *Sosyal bilimler için istatistik*. Ankara: Pegem Akademi.
- Kurtbeyoğlu, E. (2018). *Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ve obezite arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kuzgun, H. ve Özdiñç, F. (2017). Okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımına yönelik öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(ERTE Özel Sayısı), 83-102.
- Kuzu Jafari, K. (2021). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların zeka düzeyleri ve sosyal becerileri ile ailelerin ebeveynlik ve dijital ebeveynlik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış doktora tezi. Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Küçük, Y. ve Çakır, R. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Turkish Journal of Primary Education*, 5(2), 133-154.

- Küçükturan, G. ve Keleş, S. (2018). Sosyal duygusal gelişim. A. Köksal Akyol (Ed.), *Erken çocukluk döneminde gelişim II* içinde (s. 199-241). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Langley, A. (2010). *Correlates of video game addiction*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, University of North Texas, Denton, Texas, A.B.D.
- Lee, G.-L. ve Morgan, H. (2018). Understanding children's attraction toward digital games and preventing their gaming addiction. *US-China Education Review A*, 8(1), 11-17.
- Lermi, U. ve Afat, N. (2020). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının ebeveyn davranışları açısından incelenmesi. *İZÜ Eğitim Dergisi*, 2(3), 122-136.
- Lieberman, D. A., Fisk, M. C. ve Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: From research to design. *Computers in the Schools*, 26(4), 299-313.
- Lin, G. H. C., Tsai, T. K. W. ve Chien, P. S. C. (2011). *Computer games functioning as motivation stimulants*. Paper presented at the Online Submission, Paper presented at the International Conference on Computer Assisted Language Learning (CALL)(Yunlin, Taiwan.
- Lo, B. C. Y., Lai, R. N. M., Ng, T. K. ve Wang, H. (2020). Worry and permissive parenting in association with the development of internet addiction in children. *International journal of environmental research and public health*, 17(21), 7722.
- Lowe, K. ve Dotterer, A. M. (2013). Parental monitoring, parental warmth, and minority youths' academic outcomes: Exploring the integrative model of parenting. *Journal of youth and adolescence*, 42(9), 1413-1425.
- Madran, D. ve Çakılcı, F. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107.

- Manap, A. ve Durmuş, E. (2021). Dijital ebeveynlik farkındalığının çeşitli değişkenler, aile içi roller ve çocukta internet bağımlılığı açısından incelenmesi. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12(1), 141-156.
- Marufoğlu, S. ve Kutlutürk, S. (2021). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının fiziksel aktivite ve uyku alışkanlıklarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 114-122.
- Meydanlıoğlu, A. (2015). Çocuklarda fiziksel aktivitenin biyopsikososyal yararları. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 7(2), 125-135.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2013). *Okul öncesi eğitimi kitabı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Morgan, G. A., Leech, N. L., Gloeckner, G. W. ve Barrett, K. C. (2004). *SPSS for introductory statistics: Use and interpretation*. New Jersey, A.B.D.: Psychology Press.
- Muslu, M. ve Gökçay, G. F. (2019). Teknoloji bağımlısı çocuklarda obeziteye neden olan risk faktörleri. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 8(2), 72-79.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21.
- Oğuz, B. N. ve Kutluca, A. Y. (2020). Okul öncesi dönemde çocukları olan ebeveynlerin teknoloji kullanımına yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(2), 252-268.
- Oh, W-O. (2004). Computer game addiction and it's predictors of Korean elementary school children. *Child Health Nursing Research*, 10(3), 282-290.

- Onay Durdu, P., Hotamaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2004). Türkiye’deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim*, 97-101.
- Oral Paksoy, S. A. (2017). *Okul öncesi dönem çocuklarının televizyon izleme ve bilgisayar oynama sürelerinin görsel-motor entegrasyonu açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Öncel, M. ve Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Öngider, N. (2013). Anne-baba ile okul öncesi çocuk arasındaki ilişki. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 5(4), 420-440.
- Öz, M. (2009). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel performansına etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özdemir, M. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal eğilimleri*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Özmen, M. (2019). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yordanması*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Öztürk Eyimaya, A., Uğur, S., Sezer, T. A. ve Tezel, A. (2020). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının uyku ve diğer bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 2, 83-90.

- Özyürek, A. ve Tezel Şahin, F. (2005). 5-6 yaş grubunda çocuğu olan ebeveynlerin tutumlarının incelenmesi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(2), 19-34.
- Pehlivan, H. (2011). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pepe, K. (2011). A study on the playing of computer games, class success and attitudes of parents to primary school students. *Educational Research and Reviews*, 6(9), 657-663.
- Popov, L. M. ve Ilesanmi, R. A. (2015). Parent-child relationship: Peculiarities and outcome. *Review of European Studies*, 7(5), 253.
- Poyraz, H. (2003). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Roe, K. ve Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. *European Journal of communication*, 13(2), 181-200.
- Sağlık Bakanlığı (2018). *Dijital oyun bağımlılığı çalıştayı*. Ankara: Sağlık Bakanlığı
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Atli, S. ve Şahin, B. K. (2015). Okul öncesi dönem: Anne baba tutumları. *Mersin University Journal of the Faculty of Education*, 11(3).
- Sayıcı, H. (2019). *İlkokula devam eden çocukların anne tutumları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişki*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Sayın, K. B. (2010). *İlköğretim birinci kademe öğrencilerinin empati becerileri ile anne-baba tutumları arasındaki ilişki*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Selçuk, A. B. (2020). *İnsan her koşulda*. İstanbul: Destek Yayınları.
- Sezal, İ. (2012). *Sosyolojiye giriş*. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Sharma, R. (2013). The family and family structure classification redefined for the current times. *Journal of family medicine and primary care*, 2(4), 306.

- Sicim Sevim, B. ve Bapoğlu, S. (2020). Çocukların riskli oyunla ilgili algıları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 5(1), 1-15.
- Squire, K. (2006). From content to context: Videogames as designed experience. *Educational researcher*, 35(8), 19-29.
- Steinberg, L. (2001). We know some things: Parent–adolescent relationships in retrospect and prospect. *Journal of research on adolescence*, 11(1), 1-19.
- Straker, L. M., Coleman, J., Skoss, R., Maslen, B. A., Burgess-Limerick, R. ve Pollock, C. M. (2008). A comparison of posture and muscle activity during tablet computer, desktop computer and paper use by young children. *Ergonomics*, 51(4), 540-555. doi:10.1080/00140130701711000
- Sümer, N., Gündoğdu Aktürk, E. ve Helvacı, E. (2010). Anne-baba tutum ve davranışlarının psikolojik etkileri: Türkiye’de yapılan çalışmalara toplu bakış. *Türk Psikoloji Yazıları*, 13(25), 42-59.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şahin, D. ve Gözün Kahraman, Ö. (2021). Okul dönemi çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(230), 13-28.
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel bilgisayar oyunları ile destekli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Şahin Öztürk, İ. (2019). *İlkokul öğrencilerinin bilgisayar kullanım amaçları ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*.

Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

- Şelimen, M. ve Ceylan, H. (2018). Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışı üzerindeki etkileri. *Journal of International Social Research*, 11(60).
- Talan, T. ve Kalınkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 9(1), 1-13.
- Tan, Ş. (2016). *SPSS ve Excel uygulamalı temel istatistik-1*. Ankara: Pegem Akademi.
- Taneri, P. O. ve Tiryakioğlu, Ö. (2015). Ortaokul 7 ve 8 sınıf öğrencilerinin sorunlu internet kullanımı ve anne baba tutumları ilişkisinin incelenmesi. *The Journal of Academic Social Science Studies*(40), 205-223.
- Tarhan, N. ve Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık sanal veya gerçek*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Taş, İ. ve Güneş, Z. (2019). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*(22), 83-92.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Tekin Epik, M., Çiçek, Ö. ve Altay, S. (2017). Bir sosyal politika aracı olarak tarihsel süreçte ailenin değişen/değişmeyen rolleri. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 17(38), 35-58.
- Terlemez, C. (2019). *Dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Tezcan, M. (1995). *Sosyolojiye giriş: Temel kavramlar*, Ankara: Gelişim Dizgi.
- Thompson, A., Hollis, C. ve Richards, D. (2003). Authoritarian parenting attitudes as a risk for conduct problems. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 12(2), 84-91.
- Topan, A., Kuzlu Ayyıldız, T., Özsavran, M. ve Mutlu, B. (2020). İlkokul öğrencilerinin bilgisayar, internet kullanımı ve bilgisayar oyunları hakkındaki düşünceleri. *Çocuk Dergisi*, 20(1), 20-26.
- Topçu Bilir, Z. ve Sop, A. (2016). Okul öncesi dönemindeki çocukların aile ilişkileri ve çocuklarda görülen davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(40).
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Tosun, İ. (2019). *Okul öncesi dönemde bilgisayar oyunları oynama alışkanlıklarının öğretmen ve veli açısından incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.
- Türk Dil Kurumu. (2021). Aile. <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alınmıştır.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2013). 06-15 yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=06-15-Yas-Grubu-Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanimi-Ve-Medya-2013-15866> adresinden alınmıştır.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2021). Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132> adresinden alınmıştır.

- Ucur, Z. E. (2005). *Farklı aile tutumlarının okul öncesi dönem 5 yaş çocuklarının bilişsel performans düzeylerine etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ulum, H. (2016). *Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Çag Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Ulusoy, B. (2019). *Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerine, bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerine etki eden etkenlere ve bilgisayar oyunlarına ilişkin veli ve öğretmen görüşleri*. Yayınlanmamış doktora tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Uygun, N. ve Kozikoğlu, İ. (2020). Çocukları okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden ebeveynlerin tutumlarının incelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(3), 1494-1507.
- Uykan, E. ve Akkaynak, M. (2019). Ebeveyn tutumları ile çocukların öz düzenlemeleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 6(3), 1620-1644.
- Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ünsal, A. ve Ulutaş, İ. (2019). Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin okul öncesi dönem çocuklarına uyarlanması. *Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(2), 324-342.
- Üstündağ, A. (2019). 4-6 yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 1-19.

- Vatandaş, S. (2021). Şiddet ve dijital oyunlar (şiddetin dijital oyunlar üzerinden deneyimlenmesi). *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* 9(1), 399-424. doi:10.19145/e-gifder.820571
- Ventura, M., Shute, V. ve Kim, Y. J. (2012). Video gameplay, personality and academic performance. *Computers & Education*, 58(4), 1260-1266.
- Wan, C.-S. ve Chiou, W.-B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 762-766.
- Wang, H. (2014). The relationship between parenting styles and academic and behavioral adjustment among urban Chinese adolescents. *Chinese Sociological Review*, 46(4), 19-40.
- Wang, J-L., Sheng, J-R. ve Wang, H-Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in public health*, 7, 247.
- Weaver, J., Kim, P., Metzger, R. L. ve Szendrey, J. M. (2013). The impact of video games on student GPA, study habits, and time management skills: What's the big deal. *Issues in Information Systems*, 14(1), 122-128.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Yavuzer, H. (2003). *Ana-baba ve çocuk*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2005). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.
- Yiğit Açıkgöz, F. ve Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: Gta 5 oyunu örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*(29. Özel Sayısı), 163-180.

- Yiğit, E. ve Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.
- Yiğit, N. (2019). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüş ve uygulamaları*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Yıldız, E. ve Erci, B. (2011). Anne baba tutumları ile adölesan saldırganlığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 1(3), 6-11.
- Yıldızbaş, C. ve Şahin Sak, İ. T. (2020). Okul öncesi dönem çocuklarının saldırganlık yönelimleri ile ebeveynlerinin anne baba tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sakarya University Journal of Education Faculty*, 20(1), 60-88.
- Yılmazer, Y. (2007). *Anne-baba tutumları ile ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin okul başarıları ve özerkliklerinin gelişimi arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yoleri, S., Işıkoğlu Erdoğan, N. ve Tetik, G. (2017). Ebeveyn tutumlarının okul öncesi dönemdeki çocukların mizaç özellikleri ile ilişkisinin incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*(42), 226-239.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Yörükoğlu, A. (1996). *Çocuk ruh sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Yüksel, A. (2009). İlköğretim 5. sınıf öğrencilerinin empatik becerileriyle aile işlevleri ve benlik kavramları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(25), 153-165.

Zehir, H., Zehir, K., Ağgöl Yalçın, F. ve Yalçın, M. (2019). Okul öncesi dönemde çocukların teknolojik araç kullanımı ve ailelerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada kullandığı stratejiler. *Current Research in Education*, 5(2), 88-103.

Zeybekoğlu, Ö. ve Doğan, T. (2015). *Değişen oyun ve oyuncak kültürü*. I. Dil, Kültür ve Edebiyat Çalıştayı'nda sunuldu, Antalya.

Zhang, X. (2011). Parent–child and teacher–child relationships in Chinese preschoolers: The moderating role of preschool experiences and the mediating role of social competence. *Early Childhood Research Quarterly*, 26(2), 192-204.

EKLER

Ek 2: Lisansüstü Enstitüsü izin yazısı

Evrak Tarih ve Sayısı: 16.12.2020-E.56296

 T.C.
TOKAT GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü

Ek-2

Sayı :91742949-044/
Konu :Araştırma İzni Uzatma (Meltem
ESMERAY)

REKTÖRLÜK MAKAMINA
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi : a) Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı Başkanlığı; 16/12/2020
Tarihli, 56147 sayılı yazı,
b) Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Rektörlüğü > Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Müdürlüğü, 13/10/2020 Tarihli, 46538 sayılı yazı.

Enstitümüz Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, 189912014
numaralı yüksek lisans öğrencisi Meltem ESMERAY'ın Dr. Öğr.Üyesi Nuran TUNCER
danışmanlığında hazırlamış olduğu tez çalışması kapsamında Tokat İl Milli Eğitim
Müdürlüğünden 01.10.2020-31.12.2020 tarihler arası araştırma yapmak üzere verilen izinin
süresi içinde pandemi nedeniyle tamamlayamadığından 01.01.2021-15.05.2021 olarak
uzatılmasına ilişkin evrakları ekte sunulmuştur.

Gereğini bilgilerinize arz ederim

e-imzalıdır
Prof. Dr. Mehmet GÜNEŞ
Enstitü Müdürü

EK :
10 Sayfa

Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Taşlıçiftlik Kampüsü Mühendislik ve Doğa
Bilimleri Fakültesi Binası A Blok 3. Kat 60150 Tokat
Tel: 0 (356) 2521395 Faks: 0 (356) 2521148
E-Posta: gensek@gop.edu.tr Elektronik ağı: www.gop.edu.tr

Aynıntı ilgi için iribut: M.Erdoğan Veri Hazırlama ve
Kontrol İşletmeni

Ek 3: Milli Eğitim Müdürlüğü izin yazısı



T.C.
TOKAT VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-27001677-44-21413729
Konu : Araştırma İzni Verilmesi

01/03/2021

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a) Milli Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzni ve Uygulama Yönergesi.
b) 14/10/2020 tarihli ve 27001677/44-E.14761436 sayılı Valilik Makam Onayı.
c) Araştırma İzni İnceleme Komisyonunun 02/2021 tarihli tutanağı.
d) Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Rektörlüğünün 24/12/2020 tarih ve 14576 sayılı yazısı.

Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi'nin ilgi (d) talebi gereği Üniversitenin Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Meltem ESMERAY 01.01.2021-15.06.2021 tarihleri arasında ekli listede belirtilen anaokulu ve ilkokullarda öğrenim gören öğrenci ve öğrenci velilerine yönelik "Okul Öncesi Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Ebeveyn Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi" konu başlıklı bilimsel çalışmasını uygulamak istenmektedir.

Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Meltem ESMERAY'ın hazırlamış olduğu "Okul Öncesi Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Ebeveyn Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi" konulu bilimsel çalışmasını 01.01.2021-15.06.2021 tarihleri arasında ekli listede belirtilen anaokulu ve ilkokullarda öğrenim gören öğrenci ve öğrenci velilerine uygulama yapılması Müdürlüğümüzce de uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde Olur'unuza arz ederim.

Abdullah TAŞTAN
İl Milli Eğitim Müdür V.

OLUR

Osman SARI
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:
1-Tutanak
2-Anket
3-Tokat GOP Ün. Rektörlüğü yazı ve yazı ekleri

Adres : GOP Bulvarı 60100 Tokat/Merkez

Telefon No : 0 (356) 214 10 17
E-Posta : stratejigelistirme60@meh.gov.tr
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

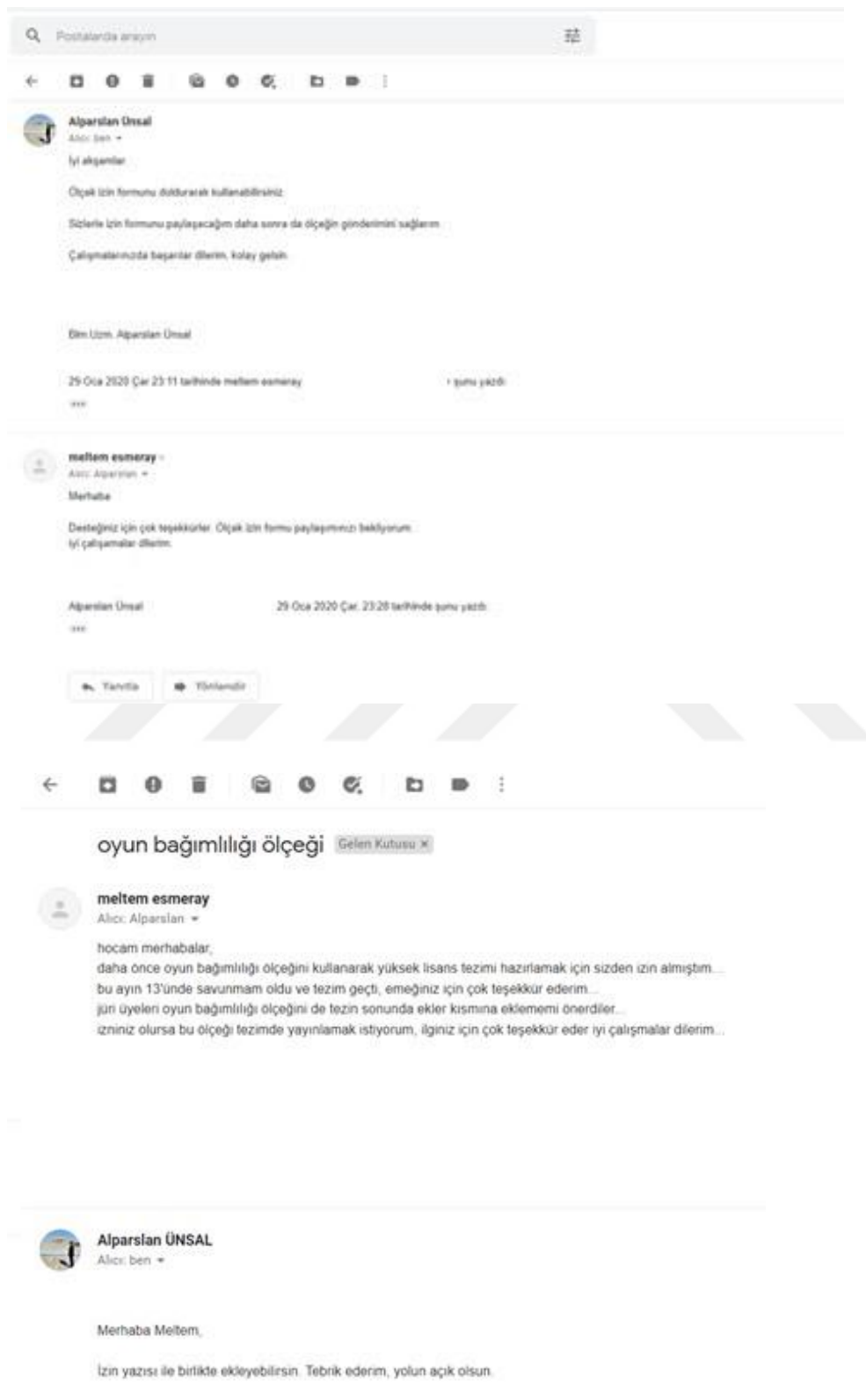
Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>
Bilgi için: Adnan YÜCE Memur
Unvan : Memur
Faks: 3562141186

İnternet Adresi: www.meb.gov.tr

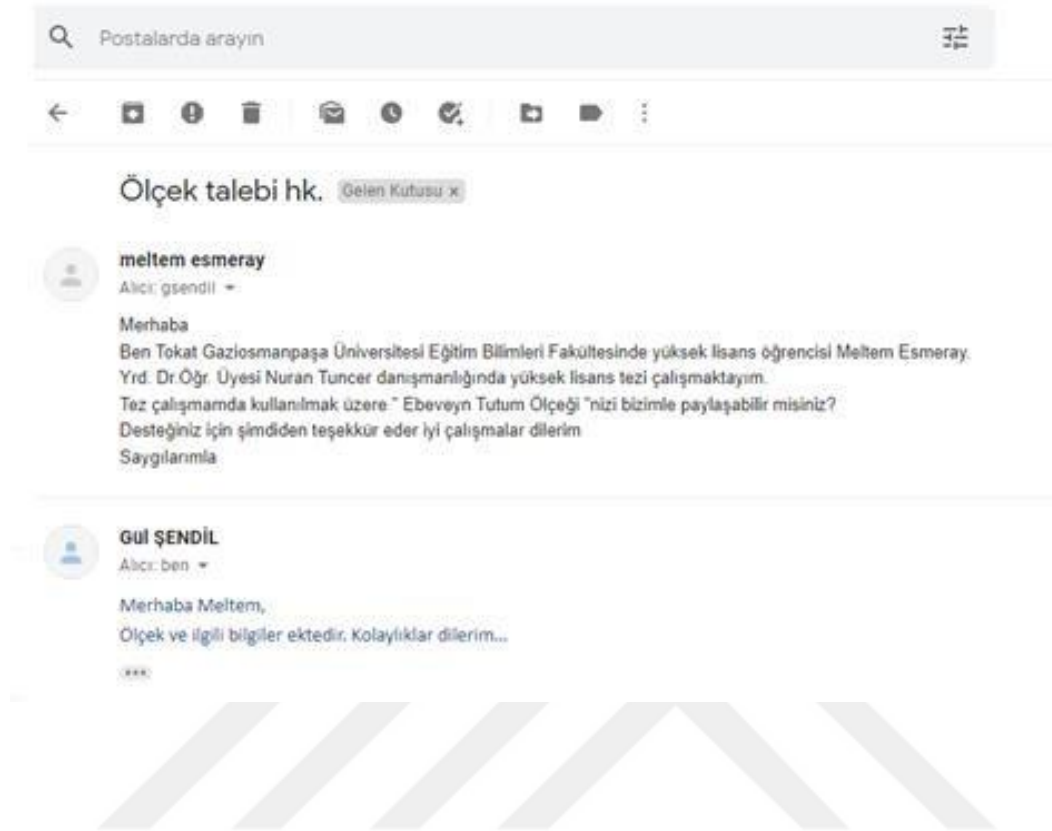


Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden d2a1-7876-3ce2-a57d-fbb8 kodu ile teyit edilebilir.

Ek 4: Oyun Bağımlılığı izin yazışmaları



Ek 5: Ebeveyn tutum ölçeği izin yazışmaları



Ek 6: Ebeveyn tutum ölçeği

		5	4	3	2	1
	CÜMLELER	Her zaman böyledir	Çoğu zaman böyledir	Bazen böyledir	Nadiren böyledir	Hiçbir zaman böyle değildir
1	Ben bir başkasıyla konuşurken çocuğumun araya girmesine izin veririm.					
2	Çocuğumun kendine özgü bir bakış açısı olduğunu kabul ederim.					
3	Çocuğumla aynı fikirde olmadığımız zaman, benim fikirlerimi kabul etmesi için onu zorlarım.					
4	Çocuğumu, hayatın ufak tefek güçlüklerinden korurum.					
5	Çocuğuma bağımsız olmayı öğrenmesi konusunda yardımcı olurum.					
6	Çocuğuma, kurallara neden uyması gerektiğini açıklarım.					
7	Çocuğuma yaptığı şeyin önemli olduğunu hissettiririm.					
8	Çocuğumu, kendisi için yorucu olabilecek işlerden korurum.					
9	Çocuğum söz dinlemediğinde ona vururum.					
10	Çocuğumun iyi ve kötü davranışı karşısında neler hissettiğimi ona açıklarım.					
11	Çocuğumu yola getirmek için onu azarlarım.					
12	Çocuğuma karşı koruyucu davranırım.					
13	Çocuğum iyi davrandığında onu överim.					
14	Çocuğumun kişisel görüşlerine saygı gösteririm.					
15	Çocuğumu bir şeyleri kendi başına yapması konusunda cesaretlendiririm.					
16	Arkadaşları çocuğuma sataştığı zaman onu korurum.					
17	Çocuğumun başkaları konuşurken araya girmesine izin veririm.					
18	Çocuğumun cinsel konularda sorduğu soruları anlayacağı bir dilde doğru olarak cevaplarım.					
19	Çocuğum yanlış bir şekilde davrandığında ona bağırırım.					
20	Ebeveynlik konusunda bir yanlış yaptığımda çocuğumdan özür dilerim.					
21	Çocuğumu, kendisi için zor olabilecek işlerden korurum.					
22	Çocuğumun hastalanmasından endişe ederim.					
23	Çocuğumun duygularını serbestçe ifade etmesine izin veririm.					
24	Çocuğumun istediği saatte uyumasına izin veririm.					

25	Çocuğum yanlış davrandığında, bunun neden yanlış olduğunu ona açıklarım.					
26	Çocuğuma kızdığında çocuğumu cezalandırırım.					
27	Fiziksel cezayı, çocuğumu disipline sokmanın bir yolu olarak kullanırım.					
28	Çocuğumun hayal kırıklığına uğramaması için elimden geleni yaparım.					
29	Çocuğumun büyüdükçe yeni şeyler denemeyi göze alması gerektiğine inanırım.					
30	Çocuğumun her şeyi yapmasına izin veririm.					
31	Çocuğumun yanlış davranışını görmezden gelirim.					
32	Çocuğumu başka çocuklarla kıyaslarım.					
33	Çocuğumun şımarıklıklarına göz yumarım.					
34	Çocuğumu şımartırım.					
35	Çocuğuma karşı çabuk öfkelenirim.					
36	Çocuğum bana bir şey anlatırken sözünü kesmeden dinlerim.					
37	Çocuğuma bir şey alırken onun da fikrini alırım.					
38	Çocuğumla her konuyu konuşabilirim.					
39	Çocuğuma karşı sabırsızım.					
40	En ufak bir hatasında, çocuğumu cezalandırırım.					
41	Çocuğum için hemen hemen bütün eğlencelerimden fedakarlık ederim.					
42	Çocuğumun kendi başına becerebileceği şeyleri denemesi için ona fırsat tanırım.					
43	Çocuğuma bana sormaksızın şahsi eşyalarımın herhangi birini alıp kullanmasına izin veririm.					
44	Evimizde hangi televizyon programının izleneceği, çocuğumun isteğine göre belirlenir.					
45	Çocuğumu yapabileceğinden fazlasını yapması için zorlarım.					
46	Çocuğumu, onun cesaretini kırabilecek zor işlerden uzak tutarım.					

Ek 7: Oyun Bağımlılığı ölçeği izin formu

Sayın Meltem ESMERAY;

"Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" isimli ölçme aracı

"Okul öncesi dönem çocuklarına bilgisayar oyun bağımlılığı ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi"

konulu çalışmanızda kullanmanız tarafımızdan ilgili yerlerde kaynak gösterilme şartıyla uygun bulunmuştur. Adı geçen ölçek sadece belirtilen çalışma amaçlı kullanılabilir ve başkalarına verilemez.

Ölçekle ilgili aşağıdaki kaynağı referans gösteriniz.

Ünsal, A., & Ulutaş, İ. (2019). Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin okul öncesi dönem çocuklarına uyarlanması. *Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(2), 324-342. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ased/issue/51229/572655> sayfasından erişilmiştir.

Blm. Uzm. Alparstan ÜNSAL

Prof. Dr. İlkay ULUTAŞ

Gazi Üniversitesi
Gazi Eğitim Fakültesi
Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı
Öğretim Üyesi

Sayın Ünsal ve Ulutaş;

"Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" isimli ölçme aracı

"Okul öncesi dönem çocuklarına bilgisayar oyun bağımlılığı ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi"

konulu çalışmamda yukarıdaki kaynaklar gösterilerek kullanacak, bu çalışmam dışında başka bir araştırmada izin alınmadan kullanılmayacak ve tarafımdan elektronik ortamda veya baskıyla başkalarına verilmeyecek veya paylaşılmayacaktır.

İmza

18/02/2020

Meltem ESMERAY

Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü / T.Yüksek Lisans Öğrencisi

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Nuran TUNCER

Ek 8: Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)

Merhaba Deniz;

Şimdi sana bilgisayar oyunu oynamakla ilgili bazı ifadeler söyleyeceğim. Senden söylediğim ifadeye ne kadar katıldığını “Katılmıyorum” (Boş bardak), “Biraz katılıyorum” (Yarısı su dolu bardak), “Çok katılıyorum” (Tamamen su dolu bardak) şeklinde resimli karttan senin için uygun olanını göstererek cevaplamamı istiyorum. Şimdi bir örnek yapalım;

“Bilgisayar oynamak için anne babamdan izin alırım” (Resimli kart çocuğun önüne konulur, göstermesi beklenir). Hazırsan diğer ifadelere geçebiliriz.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)				
(Çocuğun cevaplarını form üzerine işaretleyiniz)				
1	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.			
2	Bilgisayar oyunu oynama zamanının gelmesini dört gözle beklerim.			
3	Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.			
4	Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım.			
5	Bilgisayar oyunu oynamaya doyamam.			
6	Bilgisayarda kaybetmiş bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.			
7	Bilgisayarda oyun oynamama izin vermedikleri için aileme kızarım.			
8	Bilgisayar oyunu oynamayınca kendimi yalnız hissederim.			
9	Bilgisayar oyunu oynarken kendi kendime konuşurum.			
10	Arkadaşlık kurmak için arkadaşlarımla oynadığım bilgisayar oyunlarını oynarım.			
11	Bilgisayar oyunu oynamak için hep hayal kurarım.			
12	Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.			
13	Bilgisayardaki oyun karakterleri gibi davranırım.			
14	Bilgisayarda oyun oynamak için sorumluluklarımı aksatırım.			
15	Bilgisayar oyunu yüzünden okuluma hep geç kalırım.			
16	Okul dışındaki bütün vaktimi bilgisayar oyununda geçiririm.			
17	Parkta oyun oynamak yerine evde bilgisayar oyunu oynarım.			
18	Arkadaşlarımla oyun oynamak yerine bilgisayarı tercih ederim.			
19	Bilgisayarda çok oyun oynadığım söylendiğinde az oyun oynadığımı iddia ederim.			
20	Evde başka bir oyun oynamaktansa bilgisayarda oyun oynarım.			

Ek 9: Çocuk onam formu örneği

ÇOCUK KATILIM ONAM FORMU

Merhaba ..

Benim adım Meltem Esmeray. Ben de senin gibi bir öğrenciyim. Öğretmenim bana bir ödev verdi. Bu ödevimle ilgili yapacağım çalışmamda senin yardımına ihtiyacım var. Çalışmama katılmayı kabul edersen 15 dakika kadar bir süre sana bazı sorular soracağım. Bu araştırmaya katılmak senin isteğine bağlı ve istemezsen katılmazsın. Bu nedenle hiç kimse sana kızmaz ya da küsmez. Çalışmaya başladığımızda eğer devam etmek istemezsen istediğin zaman etkinliği sonlandırabiliriz. İsmi ve sana ait bilgileri başka kimseyle paylaşmayacağım. Benimle çalışmayı kabul ediyorsan buraya bir resim çizerek başlamayı istiyorum.



Ek 10: Veli onam formu

Ek-1

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI İLE EBEVEYN TUTUMLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ” adıyla, 01.01.2021-15.06.2021 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Tokat ili merkez ilçesinde Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 5-6 yaş arası çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile onların ebeveynlerinin tutumları arasındaki ilişkiyi incelemek hedeflenmiştir.

Araştırma Uygulaması: Anket / Görüşme / Gözlem şeklindedir.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı tamamen sizin istegınıza bağlıdır, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Meltem ESMERAY

İletişim bilgileri :

e-posta:

*Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi
.....'ın yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına için veriyorum.
(Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).*

.../.../.....

İsim-Soyisim İmza:

Veli Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :