



AKSARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIK EĞİLİMLERİ İLE YARATICILIKLARI
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

NURHAN KIŞLA

PROF. DR. YUNUS GÜNİNDİ

AKSARAY-2025

AKSARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIK EĞİLİMLERİ İLE YARATICILIKLARI
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

NURHAN KIŞLA

DANIŞMAN : PROF. DR. YUNUS GÜNİNDİ

JÜRİ ÜYESİ : DOÇ. DR. ÖZLEM YURT TARAKÇI

JÜRİ ÜYESİ : DR. ÖĞR. ÜYESİ REMZİ KILIÇ

AKSARAY-2025

TELİF HAKLARI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren (....) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Nurhan

Soyadı : KIŞLA

Bölümü : Okul Öncesi Eğitimi

İmza :

Teslim Tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı: Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Yaratıcılıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

İngilizce Adı: Examining the Relationship Between Digital Game Addiction Tendencies and Creativity of Preschool Children

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Nurhan KIŞLA

İmza:

T.C.
AKSARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
JÜRİ ONAY SAYFASI

Nurhan KIŞLA tarafından hazırlanan “Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Yaratıcılıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	<u>Kabul</u>	<u>Ret</u>	<u>İmza</u>
Danışman: Prof. Dr. Yunus GÜNİNDİ (Temel Eğitim, Aksaray Üniversitesi)	☐	☐	
Üye: Doç. Dr. Özlem YURT TARAKÇI (Temel Eğitim, İstanbul Medeniyet Üniversitesi)	☐	☐	
Üye: Dr. Öğr. Üyesi Remzi KILIÇ (Temel Eğitim, Aksaray Üniversitesi)	☐	☐	

Tez Savunma Tarihi: 12/06/2025

Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulunun tarih ve sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü
Prof. Dr. Aybala ÇAYIR
İmza

TEŞEKKÜR SAYFASI

Danışman hocam olmasından onur duyduğum, çalışmam boyunca desteklerini esirgemeyen, çok yoğun olduğu dönemlerde bile tüm anlayışıyla değerli zamanını bana ayıran, tüm sorularımı donanımıyla, nezaketiyle ve sabrıyla her defasında cevaplayan, öğrencisi olduğum için mutluluk duyduğum ve kendimi çok şanslı hissettiğim değerli hocam Prof. Dr. Yunus GÜNİNDİ'ye saygılarımı ve teşekkürlerimi sunuyorum.

Kıymetli zamanından feragat edip yardımlarını ve desteklerini esirgemeyen değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Remzi KILIÇ'a teşekkür ediyorum.

Çalışmam için kıymetli zamanını ayıran değerli hocam Doç. Dr. Özlem YURT TARAKÇI'ya destekleri için teşekkür ediyorum.

Kendi çıktığı bu yolculuğa benim de adım atmam için bana cesaret veren ve elinden gelen desteği gösteren, yürüdüğümüz bu yolda çok zorlandığımız zamanları bile birlikte eğlenceli hale getirebildiğimiz, birlikte sıkılıp, birlikte yorulup, birlikte güldüğüm canım dostum Mehtap ÇİL'e teşekkür ediyorum.

Bu süreçte desteklerini ve dostluklarını hiç esirgemeyen, her yorulduğumda beni motive etmek için ellerinden geleni yapan, her aşamasında beni bıkmadan usanmadan dinleyen canım dostum Selin ÇAKIR'a ve canım hocam Nesrin TERZİOĞLU'na teşekkür ediyorum.

Yüksek lisans yolculuğunda pek çok şeyi birlikte dayanışma içerisinde başardığımız, hep yardımlaşarak yol aldığımız, destek ve yardımlarını hiç unutmayacağım, bu yolculuğun bana ve hayatıma kazandırdığı değerli arkadaşım Selvi BAŞTUĞ'a teşekkür ediyorum.

Beni hayatımın her aşamasında destekleyen, hep yanımda olduklarını ve hayatımın her aşamasında olduğu gibi lisansüstü eğitim yolculuğumda da desteklerini hep hissettirdikleri, bana hep güvendikleri ve koşulsuz sevgilerini sonsuz hissettirdikleri için, bugünümde en büyük ve ödenmez hakkı olan canım aileme sonsuz teşekkür ediyorum.

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaratıcılıkları arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda, okul öncesi çocuklarının velileri ve öğretmenlerinin algılarına göre bu iki değişken arasındaki ilişki ortaya konulmuş olup, bu iki değişkenin bazı demografik değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığı saptanmıştır. İlişkisel tarama modelinde tasarlanan bu araştırmanın evrenini 2023-2024 eğitim öğretim yılında Aksaray il merkezindeki resmi anasınıfı ve anaokullarına devam eden 60 ay üstü okul öncesi dönem çocukları oluşturmaktadır. Bu çalışmanın örneklemini ise Aksaray il merkezindeki resmi anasınıfı ve anaokullarına devam eden 60 ay üstü okul öncesi dönem çocukları arasından uygun örneklem yoluyla seçilen 333 okul öncesi çocuğu oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında çocukların dijital oyun bağımlılığına eğilimlerini ve çocukların yaratıcılık düzeylerini tespit etmek üzere Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ve Erken Çocukluk Yaratıcılık ölçekleri kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaratıcılıkları arasında negatif yönde düşük düzeyde anlamlı bir ilişkinin var olduğu saptanmıştır. Bu ilişkiye istinaden çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin çocukların yaratıcılıklarını yordayıp yordamadığını tespit amaçlı basit ve çoklu regresyon analizi gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ve ölçeğin sürekli çatışma alt boyutunun yaratıcılıklarını anlamlı olarak yordadığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler : Dijital Oyun Bağımlılığı, Okul Öncesi, Yaratıcılık.

Bilim Kodu : 11007

Sayfa Adedi : 86

Yazar : Nurhan KIŞLA

Danışman : Prof. Dr. Yunus GÜNİNDİ

ABSTRACT

The aim of this study is to reveal the relationship between preschool children's digital game addiction tendencies and their creativity. In line with this purpose, the relationship between these two variables was revealed according to the perceptions of preschool children's parents and teachers, and it was determined whether these two variables differed according to some demographic variables. The population of this study, which was designed in the relational survey model, consists of preschool children over 60 months of age attending official kindergartens and preschools in Aksaray province center in the 2023-2024 academic year. The sample of this study consists of 333 preschool children over 60 months of age attending the official kindergartens and preschools in Aksaray province center, selected through convenience sampling. Within the scope of the study, Digital Game Addiction Tendency Scale and Early Childhood Creativity Scales were used to determine children's tendency towards digital game addiction and children's creativity levels. As a result of the research, it was determined that there was a negative and low-level significant relationship between children's digital game addiction tendencies and their creativity. Based on this relationship, simple and multiple regression analysis was conducted to determine whether children's digital game addiction tendencies predict children's creativity. As a result of the research, it was determined that children's digital game addiction tendencies and the continuous conflict sub-dimension of the scale significantly predicted their creativity.

Keywords : Digital Game Addiction, Preschool, Creativity.
Science Code : 11007
Number of Pages : 86
Author : Nurhan KIŞLA
Supervisor : Prof. Dr. Yunus GÜNİNDİ

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKLARI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI	iii
TEŞEKKÜR SAYFASI	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ.....	x
ŞEKİLLER LİSTESİ	xi
KISALTMALAR	xii
BİRİNCİ BÖLÜM	1
GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	2
1.2. Araştırmanın Önemi	2
1.3. Araştırmanın Problemi ve Alt Problemler	3
1.4. Araştırmanın Varsayımları	4
1.5. Araştırmanın Sınırlıkları	4
1.6. Tanımlar	5
İKİNCİ BÖLÜM.....	6
KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	6
2.1. Oyun Kavramı	6
2.1.1. Dijital Oyun Kavramı	8
2.1.2. Dijital Oyun Çeşitleri	9
2.1.2.1. Aksiyon Oyunları.....	10
2.1.2.2. Strateji Oyunları.....	10
2.1.2.3. Rol Yapma Oyunları.....	10
2.1.2.4. Spor Oyunları.....	11
2.1.2.5. Macera Oyunları	11
2.1.2.6. Simülasyon Oyunları	11
2.1.3. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri	12
2.1.4. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri	12

2.1.5. Dijital Oyunlar ve Bağımlılık.....	13
2.1.6. Dijital Oyun Bağımlılığının Belirtileri	14
2.1.7. Dijital Oyun Bağımlılığının Sonuçları	15
2.1.8. Dijital Oyun Bağımlılığına Yönelik Alınması Gereken Tedbirler	17
2.2. Yaratıcılık.....	17
2.2.1. Yaratıcılığın Boyutları.....	18
2.2.1.1. Akıcılık	18
2.2.1.2. Esneklik	19
2.2.1.3. Orijinallik (Özgünlük)	19
2.2.1.4. Detaylara Girme (Geliştirme).....	19
2.2.2. Yaratıcı Bireyin Özellikleri	20
2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yaratıcılık.....	20
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	22
YÖNTEM.....	22
3.1. Araştırma Deseni.....	22
3.2. Evren ve Örneklem	23
3.3. Veri Toplama Araçları	24
3.3.1. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	24
3.3.2. Erken Çocuk Yaratıcılık Ölçeği	26
3.4. Verilerin Toplanması	26
3.5. Verilerin Analizi.....	27
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	29
BULGULAR.....	29
4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	29
4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular.....	30
4.3. Üçüncü alt Probleme İlişkin Bulgular.....	31
4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular	32
4.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	36
4.6. Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular	38
4.7. Yedinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	40
4.8. Sekizinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	42
4.9. Dokuzuncu Alt Probleme İlişkin Bulgular.....	43
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	45
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	45
5.1. Sonuçlar.....	45

5.2. Öneriler	55
5.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler	55
5.2.2. Ebeveynlere Yönelik Öneriler	56
5.2.3. Araştırmaya Yönelik Öneriler	57
KAYNAKÇA	58
EKLER.....	66
AKSARAY ÜNİVERSİTESİ TEZ DEĞERLENDİRME FORMU	71



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Verilerine İlişkin Dağılımlar	23
Tablo 2. Dağılımın Basıklık ve Çarpıklığına İlişkin Değerler	27
Tablo 3. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa Yönelik Bulgular	29
Tablo 4. Çocukların Cinsiyetine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa İlişkin t-Testi Sonuçları	30
Tablo 5. Çocukların Yaşına Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa İlişkin t-Testi Sonuçları	31
Tablo 6. Annenin Eğitim Düzeyine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	33
Tablo 7. Babanın Eğitim Düzeyine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	35
Tablo 8. Annenin Çalışma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa İlişkin t-Testi Sonuçları.....	37
Tablo 9. Ailenin Gelir Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	38
Tablo 10. Kardeş Sayısına Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa Yönelik Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	40
Tablo 11. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılık Düzeyi Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular.....	42
Tablo 12. Regresyon Analizine Yönelik Bulgular	43
Tablo 13. Yaratıcılığın Yordanmasına İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizine Yönelik Bulgular.....	44

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Araştırma Modeli.....	22
--------------------------------	----



KISALTMALAR

Akt.	: Aktaran
f	: Frekans
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
n	: Örneklem Sayısı
p	: Manidarlık Düzeyi
Sd	: Serbestlik Derecesi
SPSS	: Sosyal Bilimler İçin İstatistik Paketi
Ss	: Standart Sapma
vd.	: ve diğerleri
$\bar{X}$	: Örneklem Aritmetik Ortalaması
%	: Yüzde

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

İnternetin hayatın bütün alanlarında yoğun bir şekilde kullanılmaya başlanmasıyla birlikte, internet, bilgisayar, akıllı telefonlar ve diğer teknolojik bütün donanımlar hayatımızın önemli bir parçası haline gelmiştir. İnsanlar birçok gereksinimini online platformlar aracılığıyla gidermektedir. İnsanlar, online platformlarda alışveriş yapmakta, eğitimler almakta, arkadaş edinmekte ve daha birçok ihtiyacını online platformlarda gidermektedir. Bunlardan birisi de online platformlarda oyun oynamaktır. Çocuklardan yetişkinlere kadar birçok birey online platformlarda oyun oynamaktadır.

Oyun, bir veya daha fazla oyuncu tarafından oynanan, her zaman bir kontrol aracılığıyla kararlar alan ve daha sonra belirli bir hedefe ulaşılması amaçlanan nesneye odaklanan bir eğlence sistemidir. Giderek daha karmaşık hale gelen bu teknolojiyle, insanlar oyun oynamak istediğinde artık yüz yüze buluşmamakta ve çevrimiçi platformlarda tanıdıklarıyla ya da hiç tanımadıkları kişilerle değişik oyunlar oynamaktadır (Johan, 2019; Oktavianti, 2020, akt; Sulaiman vd., 2023). Bu bireyler oyun oynamak istediğinde arkadaşları ile fiziki olarak bir araya gelme gereği duymadan, bilgisayar, tablet, akıllı telefon vb. teknolojik cihazların başına geçerek sanal ortamlarda birbirleriyle karşılıklı etkileşim ve iletişim kurarak birlikte oyun oynayabilmektedir. Bireylerin sanal ortamlarda oyun ihtiyaçlarını karşılayabileceği birçok çevrimiçi oyun platformu olmakla birlikte, çevrimdışı platformlarda, bilgisayar, tablet, akıllı telefon vb. teknolojik aygıtlara indirilerek uygulamalarla da çevrimdışı bir şekilde oyun oynayabilecekleri imkanlar da bulunmaktadır.

Oyun, belirli zaman ve mekan sınırları içinde, özgürce kabul edilen ancak kesinlikle bağlayıcı kurallara göre gerçekleştirilen, kendi amacı olan, bir gerilim ve neşe duygusu ile gündelik yaşamdan farklı olan gönüllü bir etkinlik veya uğraştır (Huizinga, 1949). Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyun kavramı tamamen değişmiş, geleneksel oyun anlayışının yerini sanal ortamda oynanan oyunlar almaya başlamıştır. Çocukların geçmişin geleneksel oyunlarına dayalı dünyası yerini bilgisayar dünyasına bırakmakta ve

teknoloji tabanlı sanal oyunlar çocukları dört bir yandan kuşatmaktadır. Bu durum, çeşitli risk faktörlerinden dolayı çocukları oyun bağımlısı haline getirebilmektedir (Hazar, 2019).

Erken çocukluk dönemi eğitiminde, teknoloji kullanımının yaygınlaşmaya başlaması, dijital oyun, teknolojik oyun gibi olguların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Dijital oyunu, teknolojinin oyun oynamak için kullanımı şeklinde tanımlamak mümkündür (Marsh, Plowman, Yamada Rice, Bishop ve Scott, 2016). Dijital oyunların aşırı derecede oynanmasının, çocuklarda bağımlılık yaratabileceği belirlenmiştir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016'den aktaran Budak, 2020).

Işıkoğlu Erdoğan (2019) araştırmasında, ebeveynlerin çoğunluğunun çocukları için tercih ettiği dijital oyunların yapı inşa oyunları olduğunu ve bu tercihleriyle de üretken birer birey olmaları ve yaratıcılıkları bakımından çocukları destekleyici olduklarını belirtmiştir. Fakat bununla birlikte çocukların ekran başında harcadıkları süre uzadıkça eğitici oyunlardan ve de hayali oyunlardan uzaklaştıklarını belirtmiştir. Yaratıcılık, okul öncesi çağıdaki çocuklarda geliştirilmesi kaçınılmaz olan becerilerdendir. Yaratıcılık, doğuştan doğal olarak gelen bir yetenek olarak bilinmektedir fakat her bireyde farklı seviyede olması yaratıcılık becerisini etkileyen etmenlerin olduğu gerçeğini ortaya koymaktadır (Özer ve Yıldırım Polat, 2019).

Bu bağlamda, bu çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaratıcılıkları arasında nasıl bir ilişki olduğu incelenmiştir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaratıcılıkları arasındaki ilişkiyi ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilmiştir.

1.2. Araştırmanın Önemi

Oyun oynamak her çocuk için en temel eğlence aktivitelerinin başında gelmektedir. Oyun oynamak çocuklara eğlenceyle birlikte kendisini ifade etme, sosyalleşme gibi kazanımları da beraberinde sunmaktadır. Ayrıca alan yazını incelendiğinde (Topşar, 2015; Ulusoy, 2019) oyun oynamanın çocukların bilişsel gelişimi üzerinde de etkilerinin olduğu görülmektedir. Erken çocukluk çağı, yaşamın en önemli dönemlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Bu evrede çocuklar, belirli öğrenme türlerine daha hassas eğilim gösterebilmekle birlikte

çevrelerine karşı da oldukça hassasiyet içerisindedirler. Çocukların, uygun bir şekilde kaliteli olarak tasarlanmış bir çevrede gelişen öğrenme deneyimleri ile pek çok şeyi daha kolay ve sağlam temellerle öğrenmeleri mümkündür. Tam aksi bir şekilde bu evrede gerekli ilgi ve özen gösterilmeyen çocuklar, pek çok dezavantajla karşı karşıya kalmakla birlikte, bu dezavantajlar çocuklarda kalıcı izli hasarlar yaratabilmektedir (Senemoğlu, 2011'den aktaran Budak, 2020). Oyun, çocukluk döneminin, göz ardı edilemeyecek ölçüde önem teşkil eden parçasıdır ve çocukların oyun seçimleri, onların gelişimlerini etkileyen önemli bir faktördür. Çocukların oyun anlayışları ve oyuncak çeşitleri de dünyadaki yaşamsal döngüde gelişen değişimlerin paralelinde değişim göstermektedir (Toran vd., 2016). Günümüzde çocukların oyun algısı, giderek ekran karşısında kalarak dijital oyunlarla zaman geçirmek olarak evrilmeye başlamaktadır (Yiğit ve Mercan Uzun, 2022). Dijital oyun, günümüzde çocukların hayatlarına ve yaşadıkları evlere girmiş olmakla birlikte birçok tartışmaya neden olmaktadır. Dijital oyunların okul öncesi çağıdaki çocuklar tarafından kullanımı ve çocuklar üzerinde yarattığı etkileri hakkında pek çok tartışma olmasına karşın, ilgili konuda araştırmalar kısıtlıdır (Işıkoğlu Erdoğan, 2019). Okul öncesi dönem çocuklarının yaratıcılıklarının gelişiminde, kendisi ile alakalı faktörler, okul ile alakalı faktörler, ailesi ile alakalı faktörler ve de çevresel faktörler rol oynamaktadır (Kara, 2007).

Bu bağlamda, okul öncesi dönemde çocukların dijital oyunlara olan bağımlılık eğilimleri ve bu değişkenlerin çocukların yaratıcılıkları ile nasıl bir ilişki içerisinde olduğunun ortaya konulmasının, ebeveynlerin, dijital oyun bağımlılık eğilimi ve içerisinde barındırdığı tehlikeler ile alakalı bilinçlenmesine katkı sağlaması ve ebeveynlere yol göstermesi açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Ayrıca bu çalışmanın, eğitim yöneticilerinin, eğitim alanında sosyal politikalar geliştirenlerin ve öğretmenlerin dijital oyun bağımlılık eğilimi ve olumsuz sonuçları ile ilgili toplum genelinde çözüm üretebilmeleri, bu anlamda etkili müdahale programları oluşturarak tedbirler alınması yönünde katkı sağlamaları açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

1.3. Araştırmanın Problemi ve Alt Problemler

Okul öncesi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaratıcılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmada 'Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaratıcılıkları arasında nasıl bir

ilişki vardır?’ sorusuna cevap aranmıştır. Araştırma kapsamında bu soruya cevap aranırken aşağıdaki alt problemlere de cevaplar aranmıştır.

1. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları ne düzeydedir?
2. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
3. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları yaş değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
4. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları anne ve babanın eğitim düzeyi değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
5. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları annenin çalışma durumu değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
6. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları ailenin gelir durumu değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
7. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları kardeş sayısı değişkenine göre farklılık göstermekte midir?
8. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaratıcılıkları arasında nasıl bir ilişki mevcuttur?
9. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri yaratıcılıklarını yordamakta mıdır?

1.4. Araştırmanın Varsayımları

1. Araştırmada kullanılmak üzere tercih edilen ölçeklerin, araştırmanın amacına en doğru biçimde hizmet ettiği ve ulaşılması hedeflenen tüm bulguların elde edilmesi adına elverişli olduğu,
2. Araştırmaya dahil edilen örneklem grubunun, gerek büyüklük gerekse nitelik bağlamında evreni temsil edebilir özellikte olduğu,
3. Ölçekleri dolduran olan ebeveyn ve öğretmenlerin, ölçek maddelerini samimiyetle ve doğru cevapları seçerek doldurdıkları varsayılmıştır.

1.5. Araştırmanın Sınırlıkları

1. Bu çalışma, 2023-2024 eğitim öğretim yılında Aksaray İli merkez ilçedeki MEB’e bağlı resmi anaokulu ve anasınıflarında eğitim öğretim gören 60 ay ve üstü çocuklar, öğretmenler ve veliler ile sınırlıdır.

2. Araştırmaya katılan veli ve öğretmenlerin çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılık düzeylerine ilişkin görüşleri "*Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği*" ve "*Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği*" ile sınırlıdır.
3. Bu çalışmada sınınan bireysel değişkenler, cinsiyet, yaş, eğitim durumu gibi değişkenler ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Oyun: Oyun, belirli zaman ve mekân sınırları içinde, özgürce kabul edilen ancak kesinlikle bağlayıcı kurallara göre gerçekleştirilen, kendi amacı olan, bir gerilim ve neşe duygusu ile gündelik yaşamdan farklı olan gönüllü bir etkinlik veya uğraştır (Huizinga, 1949).

Dijital Oyun: Dijital oyun, kullanıcılarını ve de izleyicilerini eğlendirmek amacıyla kurgulanmış ve uygulanması için bilgisayar teknolojisine dayalı bir makine kullanan etkileşimli görsel-işitsel bir çalışmayı ifade etmektedir (Natkin, 2006).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Dijital oyun bağımlılığı, kişinin dijital oyunlar söz konusu olduğunda kontrolünü kaybetmesi ve dijital oyunlarla karşı aşırı derecede ilgili olması durumudur (Arğın, 2023).

Yaratıcılık: Yaratıcılık, bir birey veya grubun orijinal ve uyarlanabilir yorumları ve fikirler üretebildiği yeteneğin, süreç ya da çevre ile olan etkileşimi olarak tanımlanabilir (Salkind ve Rasmussen, 2008).

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun Kavramı

Herkesin bir oyunu gördüğünde tanıyabilmesine ve gezegendeki hemen hemen her insanın hayatının bir noktasında oyun oynamış olmasına rağmen oyun kavramı kesin olarak tanımlanması zor kelimelerden biridir. Bununla birlikte, tam ve herkesin üzerinde hemfikir olabileceği bir tanım bulmaya çalışan tartışmalar çoğu zaman felsefi tartışmalara varmaktadır (Becker, 2017).

Oyun, salt fizyolojik bir olgu ya da psikolojik bir refleksden daha fazlasıdır. Tamamen fiziksel veya tamamen biyolojik aktivitenin sınırlarının ötesine geçmektedir. Oyunun bir anlamı olup, oyunda yaşamın acil ihtiyaçlarını aşan ve eyleme anlam katan bir şeyler vardır. Her oyunun bir anlamı vardır ve oyunun özünü oluşturan etken ilkeye "içgüdü" demek eksik olur. Bazıları oyunun kökenini ve temellerini aşırı yaşamsal enerjinin boşaltılması olarak tanımlarken, bazıları içgüdünün tatmini veya rahatlama gereksiniminin tatmini olarak tanımlamaktadır. Oyunun bir başka tarifinin ise, boşalma, dürtülerin açığa çıkması, kaybedilen enerjinin canlandırılması, arzuların tatmini, kişisel değer duygusunu ayakta tutmak için tasarlanmış bir kurgu, vb. şeklinde olduğu görülmektedir (Huizinga, 1949).

Oyunun biçimsel özelliklerine bakacak olursak, "sıradan" hayatın oldukça bilinçli bir şekilde dışında duran, "ciddi olmayan" ama aynı zamanda oyuncuyu yoğun ve bütünüyle içine alan özgür bir aktivite diyebiliriz. Hiçbir maddi çıkarla bağlantısı olmayan ve kendisinden hiçbir kazanç elde edilemeyen bir faaliyettir. Oyun sabit kuralara göre ve düzenli işleyen bir yapısı olan ve de kendine özgü zaman ve mekanı olan bir olgudur (Caillois, 2001).

Oyunla ilgili farklı bakış açılarına ve başkaları tarafından sunulan çeşitli oyun tanımlarına baktığımızda, bir oyunun şu özellikleri taşıdığını söyleyebiliriz (Becker, 2017):

- Bir oyun etkileşimlidir.
- Bir oyunun kendine özgü kuralları vardır.

- Bir oyunun bir veya daha fazla hedefi vardır.
- Bir oyunda ilerlemenin (veya başarının) ölçülebilir bir ölçüsü vardır.
- Bir oyunun genellikle tanınabilir bir sonu vardır.

Caillois (2001) oyunu tanımlarken bir aktivitenin oyun olarak tanımlanabilmesi için esas olarak aşağıdaki özelliklere sahip olması gerektiğini belirtmektedir:

- Oyun zorunluluk içermez; bireyin özgür iradesi ile serbestçe yapılan bir aktivitedir. Eğer oyun, mecburi bir aktivite olsaydı, oyun çekiciliğini ve neşeli niteliğini kaybederdi.
- Oyun, önceden tanımlanmış ve sabitlenmiş, zaman ve mekan sınırlarıyla sınırlandırılmış bir aktivitedir.
- Oyun, gidişatı belirlenemeyen, sonucu önceden kestirilemeyen ve yenilikler konusunda oyuncuya bir miktar serbestlik ve inisiyatif sunan gidişatı ve sonucu belirsiz bir etkinliktir.
- Oyun, katılımcılara ne mal, ne zenginlik, ne de herhangi bir türden yeni unsur kazandırmaz ve kazanım açısından oyuncular arasındaki değiş tokuş dışında çıkar açısından kar getirmeyen bir etkinliktir.
- Oyunun kendine has kuralları olup, oyun esnasında genel kurallar askıya alınır ve oyuna ait yeni düzenlemeler ve kurallar geçerli olur.
- Oyun bir hayal ürünü olup, gerçek yaşamın tersine serbestçe kurulmuş hayaller ve gerçek dışı unsurlar içermektedir.

Bateson ve Martin (2013) ise oyuna ilişkin özellikleri sıralarken şu karakteristik 6 özellik üzerinde durmaktadır:

- Oyun, katılımcı için ödüllendirici öğeler içeren, doğası gereği katılımcıların kişisel isteği dahilinde kendiliğinden gerçekleşen, kendisine özgü bir hedefi olan eğlenceli bir etkinliktir.
- Oyuncu, bir dereceye kadar ciddi davranışların olağan sonuçlarından korunmaktadır. Oyuncunun bu eyleminin doğrudan pratik bir amacı ya da yararı olmayabilir. Oyuncunun oyundaki sosyal davranış biçimleri, davranışın ciddi olmadığını gösteren belirli sinyaller veya yüz ifadelerini içermektedir. Oyun ciddi davranışların ya da çalışmanın tersi bir özelliğe sahiptir.
- Davranış, eylemlerden veya insanların değişik düşünce kombinasyonlarından meydana gelmektedir. Oyuncunun sosyal davranışları, bireyin oyun sırasında geçici

olarak bağımlı hale gelebileceği rol değişimleri gibi sosyal ilişkilerde geçici değişiklikleri kapsar veya bunun tersi de geçerli olabilir.

- Oyun esnasında, oyuncu, yetişkinlerdeki oyun dışı davranışlara göre eksik yahut daha abartılı olabilen eylem yahut fikirleri tekrar tekrar sergileyebilir. Oyun, oyun dışı davranışlardan oldukça farklıdır.
- Davranış, mevcut koşullara duyarlıdır ve yalnızca oyuncu hastalık yahut stresten uzak olduğu vakit ortaya çıkmaktadır. Oyun, esenlik ve refahın bir göstergesidir.

Oyuna ilişik tüm bu farklı özellikler ışığında, oyunu tanımlamak gerekirse, oyun kendine özgü sınırlar ve kurallar barındıran, belli bir amacı içerisinde olan ve içinde eğlence, heyecan unsurlarını barındıran, eğlenme maksatlı icra edilen boş vakit etkinliği olarak tanım edilebilir (Kuş, 2023).

2.1.1. Dijital Oyun Kavramı

Dijital şeyler şu ya da bu şekilde ikili rakamlarla temsil edilen şeylerdir. Bu, bir yazarın bilgisayarına girilen bir kitabın metninden jpeg olarak saklanan bir görüntüye, mp3 dosyası olarak saklanan bir şarkıya veya DVD'de saklanan bir 3D filme kadar her şeyi içerir. Tüm dijital varlıklar zorunlu olarak ayrıktır. Her değer veya örnek bir sayıyla temsil edilebilir ve bu sayı bir bakıma o varlığın belirli bir yerdeki ve belirli bir zamandaki anlık görüntüsünü temsil eder. Dijital oyun ise bilgisayar teknolojisinin devreye girdiği bir oyundur (Becker, 2017).

Yeni medya olarak dijital oyunlar, okuma sisteminin kodlanması yoluyla, konuşmanın da eklenmesiyle yazılı sistem aracılığıyla oluşturulan ve iletilen gerçekliğin yeniden yapılandırılmasıdır. Genel olarak atari, video, bilgisayar, konsol ve çeşitli oyun ortamlarına sahip mobil oyunlar gibi oyunlar, dijital oyun adı altında gruplandırılmaktadır. Bu çerçevede dijital oyun, bünyesinde, yeni medyanın sanallık, değişkenlik, dijitallik, modülerlik ve etkileşim özelliklerini barındıran ve söz konusu özellikleri oyun aktivitesinin içine dahil eden şahsi bir medyadır (Yengin, 2011).

Dijital oyun, kullanıcılarını yahut izleyicilerini eğlendirmek amacıyla kurgulanmış ve uygulanması için bilgisayar teknolojisine dayalı bir makine kullanan etkileşimli görsel-işitsel bir çalışmayı ifade etmektedir. Dijital bir oyununu karakterize eden unsur bilgisayarın devreye girmesidir. Dijital oyunlarda oyunun evrenini yöneten, gerçek zamanlı olarak oyun tasarımı ve oyuncuların eylemleri tarafından belirlenen görsel ve işitsel bir evreni yaratan,

her zaman makinedir. Oyunun kurallarını uygulayan da bilgisayardır. Belirli durumlarda ve özellikle tüm tek oyunculu oyunlarda bilgisayar aynı zamanda oyuncunun da düşmanıdır (Natkin, 2006).

Başka bir ifade ile oyuncuların bilgisayar veya bilgisayar benzeri elektronik bir cihaz kullanarak çeşitli elektronik mekanizmaların bir araya getirilmesiyle birbirleriyle iletişim kurmak suretiyle oluşturdukları ve daha sonra dijital bir ekran, televizyon, telefon vb. aracılığıyla ekranda sergiledikleri oyunlardır. Bu oyunların, Amerika, Japonya vb. ülkelerde video oyunu olarak adlandırılmasının temeldeki nedeni, görüntünün ekrana yansıtılıyor olmasıdır (Sağıncı, 2021).

Dijital oyunların kapsamını tam olarak belirleyebilmek için, oyun kavramı ile birlikte dijital kavramının da ele alınması daha faydalı olacaktır. Dijital kavramı, çevrimiçi ya da bağımsız bir tür elektronik cihaz kullanmayı içermekte olup, masaüstü bilgisayarlar, dizüstü bilgisayarlar, oyun konsolları, el cihazları, cep telefonları, dijital ses oynatıcıları, mobil oyun konsolları vb. teknolojik unsurları kapsamaktadır. Bu bağlamda dijital oyun, temelde oyun oynayabilen mikro çipli bütün teknolojik cihazları kapsamaktadır. Eğer bir çamaşır makinesi ile oyun oynanabilseydi onu da bu kapsamda ele almak gerekirdi (Whitton, 2009).

2.1.2. Dijital Oyun Çeşitleri

Dijital oyunları taşınabilir cihazlarla oynanan oyunlar ve taşınamayan cihazlarla oynanan oyunlar olmak üzere iki ana kategoride ele almak mümkündür. Kişisel bilgisayarlar ve oyun konsolları taşınamayan platformlar olup, bu platformlarda oyun oynarken ayrıca klavye, fare, trackball, joystick ve oyun kumandaları gibi ilave oyun giriş cihazlarına da ihtiyaç duyulmaktadır. Taşınabilir platformlar ise, boyutu daha küçük olan, yanında taşınabilen ve bazı pil türleri ile çalıştırılabilen el bilgisayarları, cep telefonları veya mobil cihazları ifade etmektedir (Rapeepisarn vd., 2008).

Ayrıca gerek taşınabilir gerekse taşınamayan platformlarda oynanan dijital oyunları, genel olarak, aksiyon oyunları, macera oyunları, eğitsel oyunlar, yarış oyunları, rol yapma oyunları, simülasyonlar, spor oyunları ve strateji oyunları olmak üzere şu yedi kategoride toplamak mümkündür (Arsenault, 2009).

2.1.2.1. Aksiyon Oyunları

Bir aksiyon oyunu, sunulan zorlukların çoğunluğunun oyuncunun fiziksel becerilerini ve koordinasyonunu test ettiği bir oyundur. Aksiyon oyunları iyi bir el-göz koordinasyonu gerektirmekte olup, genellikle hızlı tepkiler de gerektirmektedir. En hızlı aksiyon oyunlarına bazen seğirme oyunları da denir, bu da aksiyonun neredeyse refleks düzeyinde gerçekleştiğini ima eder. Bu tür oyunlarda oyuncunun strateji veya planlama için zamanı yoktur, bu nedenle stres seviyesi yavaş tempolu oyunlara göre daha yüksek olsa da, her mücadele için gereken içsel beceri daha düşüktür. Ancak tüm aksiyon oyunları ham hıza bağlı değildir. Bazıları, doğru nişan alma, ritim veya zamanlama veya kombo hareketleri (karmaşık komut dizileri) yürütme yeteneği gibi başka fiziksel beceriler gerektirir. Aksiyon oyunları, bir dizi alt türe ayrılmaktadır. En bilindik ve popüler aksiyon oyunları atış oyunları olup, aksiyon oyunları aynı zamanda platform oyunlarını, dövüş oyunlarını, hızlı bulmaca oyunlarını ve çok çeşitli diğer oyunları da kapsamaktadır (Adams, 2010).

2.1.2.2. Strateji Oyunları

Strateji oyunlarında, sunulan zorlukların çoğunluğu stratejik çatışma zorluklarından meydana gelmekte olup, oyuncunun oyunun çoğu noktasında çok çeşitli potansiyel eylem veya hareket arasından seçim yapabileceği oyunlardır. Zafer, üstün planlama ve optimum aksiyonların alınmasıyla elde edilmekte olup oyunda şans unsuru çok etkili değildir. Strateji oyunlarında, taktik, lojistik, ekonomik ve keşif zorlukları gibi başka zorluklar da mevcut olup, fiziksel koordinasyon zorlukları yok denilecek kadar azdır (Adams, 2010).

2.1.2.3. Rol Yapma Oyunları

Rol yapma oyunları, oyuncunun genellikle oyuncu tarafından tasarlanan bir veya daha fazla karakteri kontrol ettiği ve bilgisayar tarafından yönetilen bir dizi görev boyunca onlara rehberlik ettiği oyundur. Zafer bu görevleri tamamlamaktan ibarettir. Güç ve yeteneklerdeki karakter gelişimi türün önemli bir özelliğidir. Tipik zorluklar arasında taktik savaş, lojistik, ekonomik büyüme, keşif ve bulmaca çözme yer almaktadır (Adams, 2010).

Rol yapma oyunları, oyuncuların diğer oyun türlerinin çoğunun yaptığından daha çeşitli şekillerde etkileşime girmesine ve birçok oyunun izin verdiğinden daha zengin bir rol oynamasına olanak tanımaktadır. Çoğu rol yapma oyunu aynı zamanda oyuncuya sıradan

bir insandan inanılmaz güçlere sahip bir süper kahramana dönüşme duygusu gibi gerçek dünyada gerçekleştirilmesi imkansız deneyimler sunmaktadır. Diğer türler genellikle oyunculara bu güçleri anında sağlar, ancak rol yapma oyununda oyuncu bunları başarılı bir oyunla kazanır ve hangi belirli yetenekleri geliştirmek istediğini seçer (Adams, 2010).

2.1.2.4. Spor Oyunları

Spor oyunları, ister maçlarda oynamak, ister bir takımı veya kariyeri yönetmek veya her ikisini birden yapmak olsun, gerçek veya hayali bir atletik sporun bazı yönlerini simüle etmektedir. Spor oyunları, oyuncunun hakkında çok az şey bildiği bir dünyada geçen diğer birçok oyunun aksine, oyuncunun hakkında çok şey bildiği bir dünyayı simüle etmektedir.

Hiç kimse gerçek anlamda bir elf ordusunu savaşa sokmamış, az sayıda insan F-16 savaş uçağını uçurmanın nasıl bir his olduğunu bilmektedir. Ancak çok sayıda insan profesyonel futbolun neye benzediğini ve oyunun nasıl oynandığını bilir. Spor oyunları gerçek dünyayla doğrudan ilişkili ve diğer tüm oyunlara kıyasla daha gerçekçidir (Adams, 2010).

2.1.2.5. Macera Oyunları

Macera oyunları, yalnızca bir hikayeyi değil, içinde bir hikayenin geçtiği bir dünyayı hayata geçiren, uçmakla, ateş etmekle ya da savaşta birliklere komuta etmekle sınırlı olmayan, aslında herhangi bir etkileşim moduna bağlı olmadığından, tüm türler arasında en büyük yaratıcılık potansiyeline sahip oyun türüdür. Bir macera oyunu, oyuncu tarafından canlandırılan bir baş karakter hakkındaki etkileşimli bir hikâyedir. Hikâye anlatımı ve keşif oyunun temel unsurlarıdır. Bulmaca çözme ve kavramsal zorluklar oyunun çoğunluğunu oluşturmaktadır (Adams, 2010).

2.1.2.6. Simülasyon Oyunları

Bir oyunun amaç ve kurallara sahip olması gibi temel özellikleri vardır. Simülasyon ise genellikle eğitim amacıyla kullanılmakta olup bir şeyi önemli ölçüde taklit etmek için kullanılır. Simülasyon oyunları bu ikisinin birleşimidir. Yani, bir dizi hedef ve kurala sahip olarak bir şeyi esaslı şekilde taklit etmek için kullanılan ve eğitim amacıyla kullanılabilecek oyunlardır (Wiseli, Tanusetiawan ve Purnomo, 2017).

2.1.3. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Dijital oyunlarla ilgili yapılan akademik çalışmalar, dijital oyunların çocuğun gelişimine bazı olumlu katkılarının olduğunu göstermektedir. Bu oyunların, bireyin dil gelişimi, bilişsel gelişimi, motor gelişimi ve sosyal gelişimine olumlu yönde katkıda bulunduğunu göstermektedir. Bu tarz oyunların bireyin gelişimindeki olumlu yönlerinden bahsederken oynanan oyunun içeriği, oyunun çocuğun yaşına uygun olup olmaması, çocuğun oyun karşısında geçirdiği süre gibi unsurların da göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Bireyin, yaşına ve gelişimine uygun, içerik açısından bireyi olumsuz yönde etkilemeyecek oyunları kontrollü süreler dahilinde oynaması, birey için faydalı olabilmektedir. Dijital oyunların bu olumlu yanlarını şu şekilde sıralamak mümkündür (T.C. Sağlık Bakanlığı Sağlığın Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü, 2018):

1. Birey etkileşimli dijital oyunları oynayarak sosyalleşebilmektedir.
2. Bu tarz oyunlar çocukta yabancı dil gelişimine katkı sağlamaktadır.
3. Çocuğun problem çözme becerisini geliştirmekte ve stratejik düşünmesine katkı sağlamaktadır.
4. Çocukta keşfederek öğrenme becerisini geliştirerek, kalıcı öğrenme sağlamaktadır.
5. Çocuklarda benlik saygısı ve özgüven gelişimine katkı sağlamaktadır.
6. Çocukların kendini ifade etme becerisini geliştirmektedir.
7. Çocuklarda el ve göz koordinasyonuna katkı sağlamakta ve çocukların motor becerilerini ve uzamsal yeteneklerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır.
8. Çocuklarda hızlı karar verebilme yetisinin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

2.1.4. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Dijital oyunların faydaları olduğu kadar zararları da bulunmakta olup, çocukların gelişimi açısından önemli riskler içermektedir. Çocuklar, ekran karşısına geçtiklerinde kendilerini sadece eğitsel oyunlarla sınırlayamayıp, bu sınırların dışına çıkabilmektedir. Eğitsel içerik içermeyen, aksine bünyesinde zararlı içerikler barındıran bu tip oyunlarla çocukların erken yaşlarda karşılaşması onların gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir. Bu tarz oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerini şu şekilde sıralamak mümkündür (T.C. Sağlık Bakanlığı Sağlığın Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü, 2018):

1. Çocukların günlük yaşam etkinliklerini aksatmasına,

2. Çocukların yanlış rol model edinmelerine ve buna bağlı olarak davranış bozukluklarına,
3. Çocukların ailelerinden gizli bir şekilde para harcamalarına hatta çalma gibi gayri ahlaki eylemler yapmalarına,
4. Obezite, yeme-içme bozuklukları, uyku bozukluğu, uyku düzensizliği, görme bozuklukları, ortopedik rahatsızlıklar gibi ciddi sağlık sorunlarına neden olmaktadır.
5. Sosyal ilişkilerde iletişim problemleri yaşanmasına neden olmaktadır.
6. Akademik başarının düşmesine,
7. Gayri ahlaki sitelere girme riskinin artmasına,
8. Çocuklarda bağımlılık oluşmasına,
9. Beyin gelişiminin olumsuz yönde etkilenmesine,
10. Kişilik bozukluklarının meydana gelmesine,
11. Çocukların toplum içerisinde yalnızlaşması gibi birçok olumsuz sonuca sebebiyet vermektedir.

2.1.5. Dijital Oyunlar ve Bağımlılık

Günümüzde, bağımlılığın sadece uyuşturucu madde, alkol, nikotin ya da diğer maddelerle ilgili bir olgu olmadığını, bağımlılığın insanların davranışlarına da dayandığını söyleyebiliriz. Bu bireyler de tıpkı madde bağımlıları gibi, uykusuzluk, saplantı, öz kontrol eksikliği, inkar, kaçınma, yalan, asabiyet, bakış açısı kaybı ve özgüven eksikliği sergileyebilmektedir. Bilimsel araştırmalardaki ilerlemeler madde bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılığın da insan beynini benzer biçimde etkilediğini ortaya koymaktadır. Her ikisi de maddeye ya da bağımlı olunan davranışa karşı bir bağımlılık yaratmak için doğal zihinsel süreci ele geçirmektedir. Dijital bağımlılık yeni davranışsal bağımlılıklardan olup, teknolojik cihazların aşırı kompulsif kullanımını içeren, sadece bağımlı için değil aynı zamanda insanın sevdikleri için de hem fiziksel hem de zihinsel acıya neden olan bir rahatsızlıktır (Carr ve Dicey, 2019).

Dijital oyun bağımlılığı, bireyin dijital oyunlar konusunda kontrolü kaybetmesi ve dijital oyunlar ile aşırı bir biçimde alakadar olması durumudur. Bireyin, video oyunları, bilgisayar oyunları, mobil oyunlar, konsol oyunları vb türleri bulunan bu oyunlara karşı bağımlı bir duruma gelmesi, hayat kalitesinin bozulmasına, günlük sıradan aktiviteleri yapabilmeye zorlanmasına ve bunların yanında sosyal ilişkilerin sorunlu hale gelmesine neden

olabilmektedir. Bu tür bağımlılıklara genelde "İnternet Oyunları Bozukluğu" ya da "Oyun Bozukluğu" adı verilir (Arğın, 2023).

Dijital bağımlılık değişik biçimlerde ortaya çıkmaktadır ve bireylerdeki dijital bağımlılık türlerini şu şekilde ifade edebiliriz (Rugai ve Hamilton-Ekeke, 2016):

1. Medya bağımlılığı: Televizyon, sinema, video, oyunlar, müzik
2. Aşırı bilgi yüklemesi: Çok fazla çevrimiçi gezinme,
3. Kompulsif Bağımlılık: Telefonda veya oyun oynama, hisse senedi alıp satma, kumar oynama, müzayedeler gibi çevrimiçi platformlarda aşırı zaman harcama,
4. Siber Seks Bağımlılığı: Uygunsuz içerikli sitelerde çok fazla gezinmek
5. Siber İlişki Bağımlılığı: Sosyal ağ sitelerinin, ilişkiler kurmak yerine aşırı kullanımı.
6. Sosyal Medya Bağımlılığı: Youtube, Facebook, Instagram vb. sosyal ağlarda aşırı gezinme

2.1.6. Dijital Oyun Bağımlılığının Belirtileri

Artık yaygın bir olgu olan dijital bağımlılığın, aşırı kullanım, zaman duygusunun kaybı ve temel dürtülerin ihmal edilmesi, çekilme ve buna bağlı öfke hissi ve sürekli yeni ve güncel cihazlar talep etme olmak üzere dört ana bileşeni bulunmaktadır. Dijital bağımlılığı olan bireyler dijital cihazların karşısında aşırı zaman geçirmekte, bu dijital cihaza erişemediğinde ise öfke, gerginlik ve/veya depresyon yaşamakta, sürekli daha iyi ve daha güncel cihazlara ihtiyaç duymakta, tüm bu sebeplerden ötürü çevresindekilerle tartışmalar yaşamakta, onlara yalan söylemekte, akademik başarılarında düşüş yaşamakta, sosyal izolasyon ve yorgunluk gibi olumsuz sonuçlara maruz kalmaktadır (Rugai ve Hamilton-Ekeke, 2016). Oyun bağımlılığının belirgin özelliklerini şu şekilde sıralamak mümkündür (Arğın, 2023):

1. **Kontrol Kaybı:** Oyun bağımlısı kişiler oyun oynarken kontrolü kaybetmekte olup, oyun süresini ayarlamakta zorlanmakta ve oyunu bırakamamaktadır. Kendisini sınırlamakta zorlanmakta ve diğer aktivitelerini aksatmaktadır.
2. **Öncelikli İlgi:** Dijital oyunlar, bağımlı bireylerin en başta gelen önceliklerinden olup bireyin başka ödev ve sorumluluklarını geri plana atmasına sebep olabilmektedir.
3. **Tolerans Gelişimi:** Oyun bağımlısı bireyler, zamanla aynı tatmin duygusunu elde etmek için oyunlara sürekli daha fazla zaman ayırma gereği duymaktadır. Birey

başlangıçta çok kısa bir süre oyun oynayarak tatmin olurken, zaman içerisinde birey kısa süre oynayarak tatmin olmamaktadır ve bu süre giderek artmaktadır.

4. **Çıkarma Belirtileri:** Dijital oyun bağımlısı bireyler, oyunlardan uzak kaldığında sinirlenme, kaygılanma ve huzursuzluk gibi duygular yaşayabilmektedir.
5. **İnternet Oyunlarına Yoğunlaşma:** Dijital oyun bağımlısı bireyler çoğunlukla online oynanan oyunlara yoğunlaşmakta ve online oyunlarda çoğunlukla birden fazla oyuncu bulunmaktadır. Ayrıca bu oyunlar sürekli gelişen dinamik bir yapıya sahiptir.
6. **Günlük Yaşamı Etkileme:** Dijital oyun bağımlılığı, bireyin gündelik yaşantısını etkilemekte olup, bireyin çalışma hayatına yahut akademik hayatına yönelik performansında düşüş olmasına, aile ilişkilerinde problemler yaşanmasına sebebiyet verebilmektedir. Ayrıca bağımlı bireyler toplumsal izolasyon yaşamakta ve bireysel ödev ve sorumluluklarını aksatabilmektedir.
7. **Kaçış Davranışı:** Dijital oyun bağımlısı bireyler, gündelik yaşamın ödev ve yükümlülüklerinden uzaklaşmak veya gündelik stres unsurlarından kaçmak amacıyla dijital oyunlara sığınabilir. Bu bireyler, dijital oyunları bir çeşit kaçış mekanizması olarak görmektedir.

2.1.7. Dijital Oyun Bağımlılığının Sonuçları

Bağımlılık, kişiye psikolojik anlamda ve fiziksel anlamda zarar veren bir maddeyi veya belirli bir davranışı bırakamamayı ifade eder. Bağımlılık kavramı, sadece madde bağımlılığı ile ilişkili olmayıp; internet, yemek yeme, oyun, kumar, egzersiz ya da çalışma vb. faaliyetlere dahil olmayı bırakamama halini de içermektedir. Bağımlılığın fizyolojik esası, beyindeki ödül düzeneğine dayanmaktadır. Bağımlılık, karar verme, öğrenme, zevk arayışı, motivasyon ve engelleyici kontrol ile ilişkili kimyasal süreçleri etkileyen ve böylece beyin fonksiyonlarını etkileyen psikolojik bir rahatsızlıktır (Yasacı ve Mustafaoğlu, 2022).

Deneyimsel olarak bağımlılık her şeyi kapsayabilir, davranışları, kişisel algıları, ruh hallerini ve başkalarıyla olan etkileşimleri şekillendirebilir. Bir zamanlar kişinin hayatında merkezi olan aile üyeleri, arkadaşları, hedefleri ve faaliyetleri, kişi bağımlı olduğu maddeye ulaşmak ve kullanmak için bir arayışa girdiğinden ihmal edilir (Humphreys, 2023).

Dijital oyun bağımlılığını, sosyal ve/veya duygusal sorunlara yol açacak şekilde bilgisayar veya video oyunlarının aşırı ve kompulsif kullanımı olarak tanımlamak mümkündür.

Bağımlı bir oyuncu, bütün bu sorunlara rağmen bu aşırı kullanımı kontrol edememektedir (Lemmens vd., 2009).

Dijital oyun bağımlılığı, yalnızlık, depresyon ve saldırganlık gibi psikososyal faktörlerle ilişkili olması nedeniyle ciddi psikososyal sağlık sorunlarından biri olarak görülmektedir. Yalnız ve depresif insanlar oyunlara kendilerini kaptırma eğilimindedirler çünkü dijital oyunları gerçek hayattaki sosyal sorunlarını çözmenin bir aracı olarak görmektedirler (Jeonga vd., 2017).

Dijital oyunların, kişilik açısından, duygular ve davranışlar açısından etkilerinin yanında farklı olumlu ya da olumsuz sonuçları da bulunmaktadır. Dijital oyun davranışından bahsederken insanlar genellikle internet veya sosyal medya kullanımı gibi olumsuz sonuçları düşünürler. Aslında dijital oyun oynamanın pek çok olumsuz etkisi olsa da, olumlu anlamda sosyal davranışlarda artış görülmesi gibi olumlu sonuçları da mevcuttur. Dijital oyunların içeriği ile ilgili olumsuz sonuçların en bilinen örneği, içeriğinde şiddet barındıran oyunların özellikle çocuklarda saldırgan davranışlara neden olma olasılığıdır. Oyunların, bireylerin yaşlarına uygun olmayacak bir şekilde içeriğinde cinsel materyalleri barındırması ve bireylerin yanlış bilgilerle karşılaşması da içerikle ilgili olumsuz sonuçlar olarak söylenebilir (Kavaklı, 2022).

Dijital oyunların sözü edilen faydalarının yanı sıra özellikle kontrolsüzce ve de uzun zamanlı kullanımı ile birlikte zararlı içerikler bulduran çeşitlerinin tercih söz konusu olması, çocuklar ile ergenler için çokça olumsuz etkiye neden olmaktadır. Bunlar, bağımlılık, fiziksel aktivite azlığı ve obezite, uyku bozukluğu, kas-iskelet sistemi ve psikosomatik sorunlar ve de göz sağlığına olumsuz etkiler şeklinde sıralanabilir (Yasacı ve Mustafaoğlu, 2022).

Oyun bağımlısı bireyler bazı sosyal problemler yaşamakta olup, bağımlı bireyler sosyallikten uzak ve içine kapanık bireyler olabilmekte ve yeni arkadaş edinmekle veya duygusal bir ilişki yaşamakla ilgili bazı zorluklar yaşamaktadır. Bağımlı bireyler, zamanlarının çoğunu ekran karşısında oyun oynayarak geçirmektedir. Bu etkiler toplumsal çerçevede ele alındığında, dijital oyun bağımlılığı kişiyi toplumdan giderek uzaklaştırmakta, işlevselliği bozmakta ve bunların yanında yakın çevreyle problemlere sebebiyet vererek toplumsal yapıyı etkilemektedir. Dijital oyunların, bireyleri şiddete eğilimli hale getirmesi ahlaki açıdan ve adli açıdan problemlere de sebebiyet verebilmektedir (Kuş, 2023).

Ayrıca uzun süre ekran karşısında vakit geçiren bireylerde bazı fiziksel bozuklukların da meydana geldiği görülmekte olup, bu bireylerde uzun süre ekrana bağımlı olmaya bağlı

olarak göz ağrısı, gözlerde yanma hissi ve kuruluk, baş ağrısı, mide bulantısı, bazı uzuvlarda uyuşma, beyinde karıncalanma hissi, el-kol bölgelerinde uyuşma ve ağrılar, boyun tutulması ve kireçlenme gibi fiziksel rahatsızlıkların ortaya çıktığı görülmektedir (Kuş, 2023).

2.1.8. Dijital Oyun Bağımlılığına Yönelik Alınması Gereken Tedbirler

Hızla gelişen teknoloji ve teknolojiye kolay erişim, bireylerin dijital dünyaya bağımlı hale gelme riskini oluşturmaktadır. Bireyin bu bağımlılık hali ile ilgili bilinçlendirilmesi ve konuyla ilgili bir farkındalık yaratılması ve bununla birlikte bağımlılığın yok edilmesi yahut azaltılması fazlaca önemlidir. Bu bağlamda kamuoyunu bilinçlendirmek amacıyla yetkililerin çeşitli medya araçlarıyla kamuoyunu bilgilendirmesi, bu konuda çeşitli eğitim faaliyetleri düzenlemesi ve kamuoyuna duyurular yapması yararlı olacaktır. Ayrıca bireylerde bu konu hakkında farkındalık oluşturmak için sosyal medya platformlarında etkinlikler düzenlemek de oldukça önemlidir (Kuş, 2023).

Ayrıca bağımlılık konusunda anne ve babalara da düşen bazı görevler bulunmaktadır. Anne-babaların en başta çocuğun oynadığı oyunun içeriğini kontrol etmeleri gerekmekte ve şiddet içerikli oyunlar yerine eğitsel oyunlar vererek çocukları bu oyunları oynamaya teşvik etmelidirler. Bununla birlikte, çocuklarını, tek başına dijital oyun oynamak yerine grup olarak arkadaşları ile birlikte dijital oyun oynamasına yönelik teşvik etmelidirler. Arkadaşları ile birlikte oynamaları çocuklara konuşma ve birlikte hareket etme imkanı sunacaktır. Anne-babaların dikkat etmeleri gereken bir başka husus ise çocukların oyun oynama sürelerine sınır getirmeleridir. Anne-babalar çocuklarına sorumluluklarını yerine getirdikten sonra (ödevlerini yapma vb.) belirli bir süreye kadar oyun oynamalarına müsaade etmelidir. Ayrıca anne-babalar oyun üreticilerinin tavsiyelerini de (ekrandan iki metre uzakta oturma, iyi aydınlatılmış bir odada oynama, ekran parlaklığını maksimum düzeyde tutmama ve yorgunken oyun oynamama vb.) göz önünde bulundurarak bu tavsiyelere uymalıdır (Griffiths, 2003).

2.2. Yaratıcılık

"Yaratıcılık" kelimesi birçok güçlü çağrışımı içerisinde barındırmaktadır. Bazı bağlamlarda yaratıcılık, ölümlü bireylerin kapsamının neredeyse ötesinde görünmektedir. Çok azımız Einstein'ın veya Curie'nin, Picasso'nun veya O'Keeffe'nin, Mozart'ın veya Charlie Parker'ın ayak izlerini takip etmeyi hayal edebilir. Başarıları özgünlük ve güç açısından baş döndürücü

olup; yalnızca kendi disiplinlerine katkıda bulunmakla kalmaz, aynı zamanda onları dönüştürür. Yaratıcılığın birçok tanımı olup, bazı tanımlar, yaptığı işin yaratıcı olduğu belirlenen bireylerin özelliklerine odaklanırken (Yaratıcı insan nasıldır?), bazıları ise işin kendisini (Bunu yaratıcı yapan nedir?) ele almaktadır. Her iki durumda da çoğu tanımın yaratıcılığı değerlendirmek için iki ana kriterinin olduğu görülmektedir: Yenilik ve özgünlük. Yenilik ve özgünlük, yaratıcılıkla en doğrudan ilişkilendirilen özellikler olabilir. Kendilerinden öncekileri taklit eden eserler veya daha önceki çalışmaların tekrarı olan bilimsel keşifler yaratıcı olarak kabul edilemez. Yaratıcı olabilmek için bir fikrin veya ürünün yeni olması gerekmektedir (Starko, 2005).

Yapılan araştırmalarda yaratıcılık kavramı, zorlukların üstesinden gelmek için yeni fikirler olmasa bile, sorunları çözmek için özgün fikirler üretme yeteneği olarak tanımlanmaktadır (Alkan, 2014).

Genellikle, yaratıcılık ve yenilik kavramları birbiri ile çok yakın ilişkili kavramlar olarak düşünülmektedir. Yaratıcılık ve yenilik kavramlarını birbirine eşit kavramlar gibi görüp bu iki kavramı birbirinin yerine kullananlar dahi olmuştur. Fakat bu iki kavram ne kadar birbiri ile ilişkili kavramlar olsa da birbiri arasında farklılıklar söz konusudur. Yaratıcılık kavramı yenilik kavramına göre daha kapsamlıdır (Çekmecelioğlu, 2002). Yaratıcılık, bir birey veya grubun orijinal (benzersiz, yeni, sıra dışı) ve uyarlanabilir (yararlı, uygun, anlamlı) yorumlar, fikirler üretebildiği yetenek, süreç ya da çevre ile olan etkileşimi olarak tanımlanabilir (Salkind ve Rasmussen, 2008).

2.2.1. Yaratıcılığın Boyutları

Guilford yaratıcılığın karakteristik özelliklerini; akıcılık, esneklik, özgünlük, detaylandırma şeklinde sıralamaktadır (Jesson, 2012).

2.2.1.1. Akıcılık

Akıcılık, kısa zamanda çok sayıda fikir veya çözüm üretme yeteneği olarak tanımlanmaktadır (Jesson, 2012). Akıcılık, bireyin yüksek oranda fikir, sonuç yahut olasılık üretebilme yeteneği olup, ortaya konulan ürün, düşünce ve icadın akıcı bir sürekliliğinin olması gerektiğini ifade etmektedir. Başka bir ifadeyle akıcılık, bireyin çok sayıda ve rahat bir biçimde fikir üretebilme kabiliyetini ifade etmekte olup, birey problemler karşısında

farklı çözüm önerileri üretebildiği oranda akıcı olarak görülmektedir. Akıcılığı, çok az bir zaman dilimi içerisinde birçok fikir sunma, hızlı ve serbestçe düşünebilme becerisi şeklinde de ifade etmek mümkündür (Üstündağ, 2014'den aktaran Çiçekler, 2016)

2.2.1.2. Esneklik

Esneklik, bireyin değişik kategorileri süratli bir şekilde düşünerek algılayabilme ve bu hususta değişik fikirler ortaya koyabilme becerisidir (Yuvacı, 2017). Esneklik, herhangi bir probleme karşı çözüm üretme hususunda çok değişik yaklaşımlar sergileme olarak tanımlanmaktadır (Jesson, 2012). Esneklik, bireyin meselelere farklı bir perspektiften bakabilme ve başkalarına göre farklı fikirler ortaya koyabilme becerisidir. Başka bir ifadeyle, başkalarının takip ettiği yolun dışına çıkarak, alışılmış olanları aşp, alışılmamış, farklı olanı bulabilme becerisidir (Üstündağ, 2014'den aktaran Çiçekler, 2016).

2.2.1.3. Orijinallik (Özgünlük)

Özgünlüğü ise, yenilikçi, özgün fikirler üretme yeteneği olarak tanımlanmak mümkündür. Bir diğer karakteristik özellik olan detaylandırmayı ise, fikirleri zihinsel olarak sistemleştirme ve organize etme ve daha sonra bunları gerçekleştirme becerisi olarak tarif etmek mümkündür (Jesson, 2012). Orijinallik kavramını, herkesçe bilinen, öğrenilmiş ya da kurumsallaşmış olanın dışında nadir rastlanan yeni fikir ya da üretme becerisi şeklinde tanımlamak mümkündür (Karacabey, 2011).

2.2.1.4. Detaylara Girme (Geliştirme)

Detaylara Girme: Genel bir fikrin veya bir resmin çeşitli ayrıntılarla tamamlanması, zenginleştirilmesi ve geliştirilmesi yeteneğidir (Karacabey, 2011). Detaylara girme, bireyin bir düşünceyi zenginleştirip geliştirebilme ya da bir resmi farklı detaylarla tamamlayarak zenginleştirip geliştirebilme becerisidir. Bir şeyi geliştirmek o şeyi düzelterek ya da ilaveler vs. yaparak önceki halinden daha güzel bir hale getirmektir. Bir düşünceyi geliştirmek ise mevcut kabul gören fikirleri olduğu haliyle kabullenmek yerine bu düşünceyi daha da ileri götürerek yeni bir düşünce ağı oluşturabilmektir (Üstündağ, 2014'den aktaran Çiçekler, 2016).

2.2.2. Yaratıcı Bireyin Özellikleri

Yaratıcı bireylerin özelliklerini genel olarak şu şekilde sıralamak mümkündür: Yaratıcı bireyler çok çalışır, kendi gündemlerini belirlemeye ve bağımsız eyleme geçmeye diğerlerine göre daha yatkındırlar. Ayrıca bu bireyler özgünlük için çaba sarf ederler. Yaratıcı bireyler diğer bireylere oranla daha esnektirler. Sanıldığı gibi, yaratıcı bireyler öteki insanlarla kıyaslandığında yüksek IQ skorlarına ya da yüksek ders notlarına sahip değildir. Yaratıcı ya da yaratıcı olmayan insanların yaratıcı ya da yaratıcı olmamasıyla ilgili şaşırtıcı olan şey, yaratıcı ve yaratıcı olmayan insanlar arasında ayırım yapan tüm değişkenlerin motivasyonel olmasıdır. Araştırmalarda, bu iki grup arasında ayırım yapabilecek hiçbir bilişsel yetenek keşfedilmemiştir. Yaratıcı kişi, güç ve yön bakımından özel bir vektör olarak düşünülebilir. Büyük güçte motivasyon gereklidir çünkü yaratıcı insanlar göz korkutucu görevlerle karşı karşıyadır. Yaratıcı hedeflerine ulaşmaya başlayabilmeleri için uzun yıllar, belki de on yıl veya daha uzun süre çalışmaları gerekir. Alanlarını sürdürmek için kolayca elde edilebilen ödülleri reddetmek zorunda kalabilirler (Hayes, 1989).

2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yaratıcılık

Oyun oynama çocuklar için oldukça kritik bir olgu olup, çocuklar oyun yoluyla öğrenmekte ve fiziksel, sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimlerini büyük ölçüde oyun yoluyla gerçekleştirmektedir (Kartal, 2022). Çocuk, oyun aracılığıyla üzerinde biriken enerjiyi toplumsal olarak boşaltma imkanı bulmaktadır. Ayrıca oyun, çocuğun en güçlü ve doğal dürtülerinden biri olan saldırganlık dürtüsünü boşaltmasına yaramaktadır. Nasıl ki yetişkin bireylerin kişilikleri hayatta edindikleri tecrübelerle gelişiyorsa, çocukların kişilikleri de oynadığı oyunlarla gelişmektedir. Oyun yaratıcılığın sürekli bir kanıtıdır (Davaslıgil, 2015). Lieberman, oyun oynamayı daha çok seven çocukların daha üretken ve yaratıcı bireyler olduğunu ifade etmektedir (Bateson ve Martin, 2020). Oyun oynamanın çocukların yaratıcılığı üzerinde de etkileri bulunmakta olup, oyun oynama çocukların yaratıcılıklarını artırıcı işlevlere sahiptir. Çocuklar fiziksel, sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimlerini oyun yoluyla gerçekleştirmektedir. Ancak günümüzde çocukların hayatı deneyimleme ve oyun oynama biçimleri değişmiştir. Günümüzde çocukların oyun oynama alışkanlıklarında ciddi değişiklikler gözlenmekte olup, bu değişimlerin genellikle somuttan soyuta doğru olması bazı sorunları da beraberinde getirmektedir. Günümüzde çocuklar kendilerinin fiziksel olarak oyunun içinde oldukları oyunları bir kenara bırakarak, ister tek başlarına ister

arkadaşlarıyla ve akran gruplarıyla bilgisayar, tablet veya akıllı telefon üzerinden sanal oyunlar oynamaktadır. Aynı şekilde insanların arkadaşlarıyla ya da aile bireyleriyle geçirdikleri zamanın çoğunu televizyon, bilgisayar, tablet ve telefon karşısında geçirmeleri de çocukların değişen dünyalarının bir parçası olarak görülebilir. Bu sorun sadece çocuklarda görülmemekte, benzer şekilde birçok yetişkinde de bu değişiklikler açıkça görülebilmekte ve gözlemlenebilmektedir. Bireyin davranışlarındaki bu farklılaşma dijital dünyaya geçiş olarak kendisini göstermektedir (Kartal, 2022). Dijitalleşmeden kaynaklı olarak bireyin davranışlarındaki değişimler bazen olumlu olabilirken bazen de olumsuz neticeler doğurabilmektedir. Özellikle, dijitalleşme ile çocukların oyun alışkanlıklarındaki değişiklikler bazı olumsuzlukları da beraberinde getirmekte olup, çocuklar dijital oyunların müptelası haline gelebilmekte ve bu oyunlara bağımlı hale gelebilmektedir.

Günümüzün en önemli sorunlarından biri olan dijital bağımlılık, bireyin üretkenlik ve yaratıcılık yetkinlikleri üzerinde olumsuz etkilere sahiptir. Zira yapılan akademik çalışmalar dijital oyun bağımlılığı ile yaratıcılık ve üretkenlik arasında olumsuz bir ilişkinin olduğunu göstermektedir (Fredricks, 2017). Taşlıyan vd. (2021) yapmış olduğu çalışmada, bireyin yaratıcı düşünme eğilimi ile dijital bağımlılığı arasında olumsuz bir ilişkinin olduğu ve dijital bağımlılık düzeyi yüksek olan bireylerde akademik başarının da düşük olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu bağlamda yaratıcı düşünme eğilimi düşük bireylerin dijital bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu görülmektedir (Taşlıyan vd., 2021). Bu araştırmalar ışığında yaratıcılık ve dijital oyun bağımlılığı kavramları birlikte ele alındığında, dijital oyun bağımlılığının bireydeki yaratıcı düşünme potansiyeli üzerinde olumsuz bir etkiye sahip olduğu, bağımlılığın bireyin yaratıcılığını azalttığı görülmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

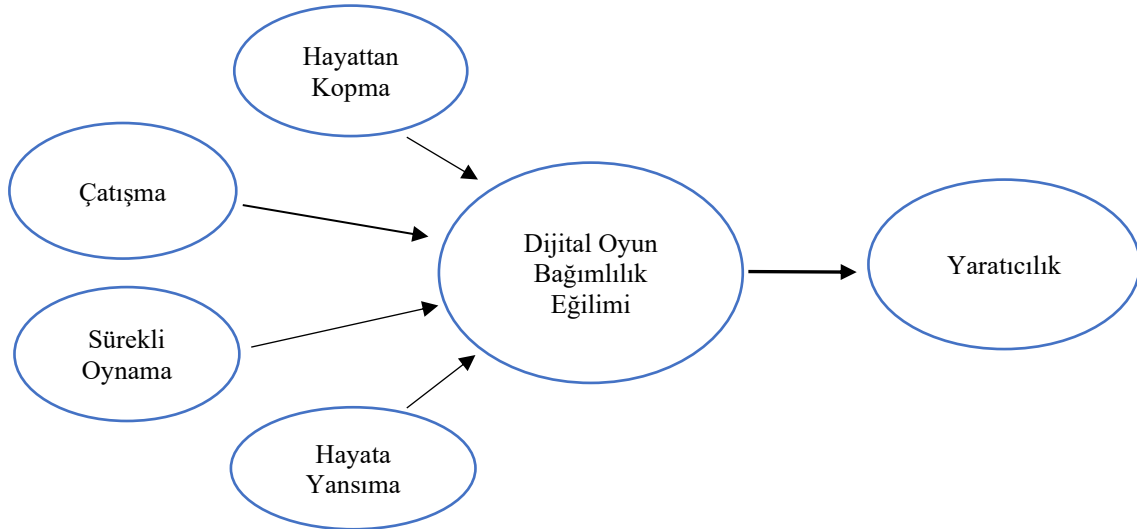
YÖNTEM

Bu bölümde araştırmaya ilişkin, araştırma deseni, araştırma evreni ve örnekleme, veri toplamak için araştırma kapsamında kullanılan ölçme araçları, veri toplama süreci, araştırma kapsamında toplanan verilerin analizine ilişkin bilgiler, kullanılan ölçme araçlarına ilişkin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları gibi bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Deseni

Bu çalışma okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaratıcılıkları arasında nasıl bir ilişkinin olduğunu ortaya koymak amacıyla bir nicel araştırma yöntemi olan ilişkisel tarama modelinde tasarlanmıştır.

İlişkisel çalışmalar araştırma değişkenleri arasındaki muhtemel ilişki ve bağlantıları irdeleyen ve araştırmayı yapanın tahminler yapabilmesini sağlayan çalışmalardır (Büyüköztürk vd., 2009).



Şekil 1. Araştırma Modeli

3.2. Evren ve Örneklem

Bu çalışmanın evreni 2023-2024 eğitim öğretim yılında Aksaray il merkezindeki resmi anasınıfı ve anaokullarına devam eden 60 ay üstü okul öncesi dönem çocuklarından oluşmaktadır. Bu çalışmanın örneklemini ise Aksaray il merkezindeki resmi anasınıfı ve anaokullarına devam eden uygun örneklem yoluyla belirlenen 60 ay ve üstü 333 çocuk oluşturmaktadır. Uygun örneklem tekniğinde, ihtiyaç duyulan sayıdaki örnekleme ulaşıncaya dek en basit şekilde ulaşılabilecek olan deneklerden veri elde edilmeye çalışılır (Gülbüz ve Şahin, 2018).

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Verilerine İlişkin Dağılımlar

Değişkenler		f	%
Cinsiyet	Kız	176	52,9
	Erkek	157	47,1
Yaş	5 Yaş	164	49,2
	6 Yaş	169	50,8
Kardeş Sayısı	Kardeş Yok	50	15,0
	Bir Kardeş	165	49,5
	İki Kardeş	91	27,3
	Üç Kardeş ve Üzeri	27	8,1
Anne Eğitim Durumu	İlkokul	33	9,9
	Ortaokul	51	15,3
	Lise	103	30,9
	Üniversite	126	37,8
	Yüksek Lisans	20	6,0
Baba Eğitim Durumu	İlkokul	26	7,8
	Ortaokul	42	12,6
	Lise	110	33,0
	Üniversite	121	36,3
	Yüksek Lisans	34	10,2
Anne Çalışma Durumu	Çalışıyor	106	31,8
	Çalışmıyor	227	68,2
Aile Gelir Düzeyi	0-17.000₺	75	22,5
	17.001₺-50.000₺	186	55,9
	50.000₺ ve üzeri	72	21,6
Toplam		333	100

Araştırmanın örneklemine ilişkin katılımcıların demografik bilgileri incelendiğinde araştırmaya dahil edilen çocukların %52,9'unun (176) kız, % 47,1'inin (157) erkek olduğu saptanmıştır. Ayrıca araştırmaya dahil edilen çocukların % 49,2'sinin (164) 5 yaşında, % 50,8'inin (169) 6 yaşında olduğu saptanmıştır. Araştırmaya dahil edilen çocukların aile gelir

durumu incelendiğinde ailelerin %22,5'inin (75) aylık gelirin asgari ücret düzeyinde 0-17.000₺, %55,9'unun (186) aylık gelirin 17.001₺-50.000₺ arasında olduğu, %21,6'sının (72) aylık gelirin ise 50.000₺ ve üzerinde olduğu görülmektedir. Ayrıca araştırmaya dahil edilen çocukların annelerinin çalışma durumuna bakıldığında, annelerin %31,8'inin (106) çalışan bir anne olduğu %68,2'sinin (227) ise herhangi bir işte çalışmadığı görülmektedir. Başka bir ifadeyle araştırmaya dahil edilen çocukların annelerinin büyük bir çoğunluğunun herhangi bir işte çalışmadığı görülmektedir. Ayrıca araştırmaya dahil edilen çocukların babalarının eğitim düzeyi incelendiğinde, çocukların babalarının %6,6'sının (22) ilköğretim mezunu, %12,6'sının (42) ortaokul mezunu, %33,0'ünün (110) lise mezunu, %36,3'ünün (121) üniversite mezunu, %10,2'sinin (34) yüksek lisans/doktora mezunu olduğu, %1,2'sinin ise (4) herhangi bir kademedeki mezuniyetinin olmadığı görülmüştür. Araştırmaya dahil edilen çocukların annelerin eğitim düzeyi incelendiğinde, çocukların annelerinin %9,3'ünün (31) ilköğretim mezunu, %15,3'ünün (51) ortaokul mezunu, %30,9'unun (103) lise mezunu, %37,8'inin (126) üniversite mezunu, %6,0'sının (20) yüksek lisans/doktora mezunu olduğu, %0,6'sının ise (2) herhangi bir kademedeki mezuniyetinin olmadığı görülmüştür. Ayrıca araştırmaya dahil edilen çocukların kardeş sayısı bakımından incelendiğinde çocukların %49,5'inin (165) bir kardeşinin olduğu, %27,3'ünün (91) iki kardeşi olduğu, %8,1'inin (27) üç ve üzeri kardeşinin olduğu, %15'inin (50) ise hiç kardeşinin olmadığı ailede tek çocuk olduğu görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında, katılımcıların demografik durumlarını tespit etmek üzere araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini tespit etmek üzere Budak ve Işıkoğlu (2022) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ve araştırma kapsamında, okul öncesi çocuklarının yaratıcılık düzeylerini belirlemek amacıyla Eason vd. (2009) tarafından geliştirilen ve Çiçekler vd. (2020) tarafından Türkçe'ye uyarlanan "Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği" kullanılmıştır.

3.3.1. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği (DOBE), erken çocukluk dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin hangi seviyede olduğunu belirlemek üzere Budak ve Işıkoğlu Erdoğan (2022) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek, ebeveynlerin, çocukların dijital oyun

bağımlılık eğilimlerini değerlendirmesine ilişkin olup 4 alt boyut ve 20 maddeden oluşmaktadır. Ölçeği oluşturan alt boyutlar hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma şeklinde adlandırılmış olup, birinci alt boyut olan hayattan kopma boyutu 7 maddeden, ikinci alt boyutu olan çatışma boyutu 5 maddeden, üçüncü alt boyut olan sürekli oynama 5 maddeden ve dördüncü alt boyut olan hayata yansıtma 3 maddeden meydana gelmektedir. Beşli likert (5:Her zaman, 4:Çoğu zaman, 3:Bazen, 2:Nadiren, 1:Hiçbir zaman) tipinde bir yapıya sahip olan ölçeğin analizi, alt boyutlar baz alınarak ya da toplam puan ortalamaları baz alınarak her iki şekilde de gerçekleştirilebilmektedir. Olumsuz puanlanan bir madde olmamakla birlikte ölçek puanları, minimum 20 puan, maksimum 100 puan olacak şekilde belirlenmiştir. Ölçekten alınan genel puan toplamı arttıkça dijital oyun bağımlılık eğiliminin arttığı düşünülmektedir. Ölçeğin güvenirliği Cronbach's Alpha ile belirlenmiş olup, ölçeğin alt boyutları bakımından güvenirlik katsayıları şu şekildedir: Hayattan kopma alt boyutu için ,88, çatışma alt boyutu için ,90, sürekli oynama alt boyutu için ,82, yansıtma alt boyutu için ,70'dir. Bunlarla birlikte ölçeğin toplam puan güvenirlik katsayısı da ,93 olarak bulunmuştur (Budak ve Işıkoğlu Erdoğan, 2022). Ayrıca Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin bu çalışmaya ilişkin güvenirliğini ortaya koymak için Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ve alt boyutlarına ilişkin güvenirlik analizi gerçekleştirilmiştir. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin Cronbach Alpha değerinin ,95 olduğu tespit edilmiştir. Ölçeğin alt boyutlarına ait güvenirlik değerleri ise Çatışma alt boyutu $\alpha=,92$, Hayattan Kopma alt boyutu $\alpha=,91$, Sürekli oynama alt boyutu $\alpha=,89$, Hayata Yansıtma $\alpha=,72$, olarak tespit edilmiştir. Bu değerler, elde edilen verilerin oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. Ölçek ve alt boyutlarının ifadelerine yönelik örnek maddelere aşağıda yer verilmiştir.

1. Gün içinde çok fazla dijital araçlarla oynar. (Sürekli Oynama Alt Boyutu)
4. Dijital oyunları oynarken söylenilenleri duymaz. (Hayattan Kopma Alt Boyutu)
8. Dijital oyun oynamasına izin verilmediği zamanlarda tepkili olur. (Çatışma Alt Boyutu)
9. Konuşmalarında dijital oyunlardaki karakterlerden veya yaptıklarından bahseder. (Hayata Yansıtma Alt Boyutu)

3.3.2. Erken Çocuk Yaratıcılık Ölçeği

Araştırma kapsamında, okul öncesi çocuklarının yaratıcılık düzeylerini belirlemek amacıyla Eason, Giannangelo ve Franceschini (2009) tarafından geliştirilen ve Çiçekler, Pirpir ve Aral (2020) tarafından Türkçe'ye uyarlanan “Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek, öğretmenlerin, çocukların yaratıcılık düzeylerini değerlendirmesine ilişkin olup, çocukların yaratıcılığına ilişkin on iki maddeyi içermektedir. On iki maddeden oluşan ölçek, yedili Likert tipinde (1=Neredeyse Hiçbir Zaman, 7= Neredeyse Her Zaman) tasarlanmış olup, ölçek tek boyutlu bir yapı sergilemektedir. Ölçek yanıtlarından elde edilen toplam puan çocuğun yaratıcılık düzeyini göstermekte olup, ölçeğin minimum puanı 12, maksimum puanı 84'tür. Çiçekler, Pirpir ve Aral (2020) tarafından uyarlanan ölçeğin doğrulayıcı faktör analizi (DFA) sonucunda uyum değerleri; (χ^2/df)=4,41, RMSEA= .06, SRMR= .02, GFI=.97, NFI=.99, CFI=.99, NNFI=.99 olarak saptanmıştır. Elde edilen uyum indeksi değerlerinin iyi uyum gösterdiği, ölçeğin güvenilirliğine ilişkin Cronbach's Alpha katsayısı ile güvenilirlik değerleri incelenmiş olup iç tutarlılık katsayısı (alpha değeri) ,96 olarak tespit edilmiştir (Çiçekler vd, 2020). Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeğinin bu çalışmaya ilişkin güvenilirliğini ortaya koymak için güvenilirlik analizi gerçekleştirilmiştir. Güvenilirlik analizi sonuçlarına göre Erken Çocuk Yaratıcılık Ölçeğinin Cronbach Alpha değerinin ,95 olduğu tespit edilmiştir. Yapılan analizler sonucunda elde edilen bu değer, elde edilen verilerin oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeğine ilişkin örnek maddeler aşağıda belirtilmiştir.

1. Çocuk risk almayı, farklı şeyler yapmayı, yeni şeyler denemeyi sever.
5. Kendini yönlendirir ve içsel motivasyona sahiptir.
9. Hayal gücü iyidir ve hayali sever.
10. Çocuk, itaatkar değildir, işleri kendi tarzına göre yapar.

3.4. Verilerin Toplanması

Verilerin, 2023-2024 eğitim öğretim yılında toplanması için öncelikle Aksaray Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kuruluna başvurulmuş ve onay alınmıştır. Etik kurul sürecinin ardından Aksaray Valiliği ve Aksaray İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden ilgili izinler alınarak verilerin toplanma süreci başlatılmıştır. Veri toplama araçları, araştırmacı tarafından Aksaray il merkezinde bulunan MEB'e bağlı resmi anaokullarına ve anasınıflarına elden ulaştırılmıştır. Öncelikle belirlenen kurumların müdürleriyle görüşülmüş sonrasında

öğretmenler veri toplama araçlarıyla ilgili bilgilendirilmiştir. Çocuklar için öğretmenler tarafından doldurulması gereken ‘*Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği*’ ve veliler tarafından doldurulması gereken ‘*Demografik Bilgi Formu*’ ve ‘*Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği*’ öncelikle araştırmaya gönüllü olarak dahil olmak isteyen öğretmenlere verilmiş ve öğretmenler tarafından da araştırmaya gönüllü katılım sağlamak isteyen velilere ilgili ölçeklerin dağıtılması sağlanmıştır. Aksaray il merkezinde MEB’e bağlı resmi anaokulları ve anasınıflarında görev yapan 37 gönüllü okul öncesi öğretmeninden ve sınıflarında bulunan 60 ay ve üstü okul öncesi dönem çocuklarının velilerinden toplanan ölçeklerden boş madde bırakılan vs. gibi geçersiz sayılabilecek tüm ölçekler çıkarıldıktan sonra 333 çocuğa ait veri toplama aracı elde edilmiştir.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında toplanan veriler SPSS 21 paket programı aracılığıyla analiz edilerek çözümlenmiş olup, toplanan verilerin analizine geçilmeden önce verilerin normal dağılıp dağılmadığı incelenmiştir. Verilerin normal dağılıp dağılmadığını saptamak maksadıyla basıklık ve çarpıklık değerleri incelenmiştir. Araştırma kapsamında toplanan verilerin normal dağılım gösterip göstermediğine ilişkin veriler Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Dağılımın Basıklık ve Çarpıklığına İlişkin Değerler

Boyutlar	İstatistik	ss
Çatışma	Skewness	,566
	Kurtosis	-,306
Hayattan Kopma	Skewness	,686
	Kurtosis	-,078
Sürekli Oynama	Skewness	,576
	Kurtosis	-,472
Hayata Yansıtma	Skewness	,285
	Kurtosis	-,414
Bağımlılık	Skewness	,561
	Kurtosis	-,185
Yaratıcılık	Skewness	-,241
	Kurtosis	-,544

Tablo 2 incelendiğinde değişkenlerin basıklık ve çarpıklık değerlerinin -1,5 ile +1,5 arasında olduğu ve araştırmada kullanılan ölçeklerin normal dağılım koşullarını yerine getirdiği söylenebilir. Dolayısıyla verilerin normallik koşulunu sağladığı söylenebilir. Basıklık ve çarpıklık değerleri -1,5 ile +1,5 değerleri arasında olduğunda verilerin normal dağılım

sergilediđi kabul edilmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2014). Bu bağlamda arařtırmada kullanılan verilerin normale yakın özellikte bir durum sergilediđi gözlemlenmiř olup, bu verilerin çözümlenmesi ve analizinde parametrik testler uygulanmıřtır. Ayrıca okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi ve yaratıcılık düzeylerinin ve bu değişkenler arasındaki ilişkinin tespiti amacıyla, betimsel istatistik, ANOVA testi, korelasyon analizi, t-testi gibi istatistiksel analizler gerçekleştirilmiřtir. Ayrıca çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yaratıcılıklarını yordayıp yordamadığını tespit amaçlı regresyon analizi gerçekleştirilmiřtir.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde araştırma kapsamında toplanan veriler ışığında gerçekleştirilen istatistiki analizlere ilişkin nicel bulgulara yer verilmiştir.

4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi olan “Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları ne düzeydedir?” sorusuna yönelik, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyleri ve yaratıcılık düzeylerine ilişkin ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa Yönelik Bulgular

Boyutlar	n	$\bar{x}$	Ss	Ölçek Değerleri
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	333	2,33	0,78	1-5
Çatışma	333	2,37	0,97	1-5
Hayattan Kopma	333	2,20	0,9	1-5
Sürekli Oynama	333	2,35	0,92	1-5
Hayata Yansıtma	333	2,53	0,91	1-5
Yaratıcılık	333	4,91	1,17	1-7

Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerine yönelik puanların ortalamaları incelendiğinde çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimine ilişkin puanların (5’li Likert) aritmetik ortalamasının 2,20 ile 2,53 puanları arasında değiştiği görülmektedir. Katılımcıların dijital oyun bağımlılık eğilimine yönelik algılarının en yüksek ortalama ile ($\bar{x}=2,53$) hayata yansıtma alt boyutunda en düşük ortalama ile ($\bar{x}=2,20$) Hayattan Kopma alt boyutunda değerlendirdikleri görülmektedir. Ayrıca Çatışma boyutunda ortalamanın ($\bar{x}=2,37$), Sürekli Oynama boyutunda ise ($\bar{x}=2,35$) olduğu görülmektedir. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği genelinde ise ortalama değer ($\bar{x}=2,33$) olduğu görülmektedir. Bu bağlamda okul öncesi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin, DOBE ölçeğindeki puan aralıkları baz alındığında 'düşük' düzeyde olduğu görülmektedir.

Ayrıca, Tablo 3 incelendiğinde Çocukların yaratıcılık düzeylerine yönelik puanların ortalamaları incelendiğinde çocukların yaratıcılık düzeyine ilişkin öğretmen algılarını gösteren puanların (7’li Likert) aritmetik ortalamasının 4,91 (Sık) puan ile ortalamanın üzerinde olduğu görülmektedir.

4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi olan “Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermekte midir?” sorusuna yönelik, bağımsız gruplar t-Testi uygulanmış olup, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve yaratıcılıklarına yönelik $\bar{x}$, ss, t-Testi sonuçları Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4. Çocukların Cinsiyetine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa İlişkin t-Testi Sonuçları

Boyutlar	Cinsiyet	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Bağımlılık Eğilimi	Kız	176	2,24	,74	331	-2,123	,04*
	Erkek	157	2,43	,82			
Çatışma	Kız	176	2,25	,93	331	-2,353	,02*
	Erkek	157	2,50	,99			
Hayattan Kopma	Kız	176	2,16	,88	331	-1,045	,30
	Erkek	157	2,26	,92			
Sürekli Oynama	Kız	176	2,25	,87	331	-2,039	,04*
	Erkek	157	2,46	,96			
Hayata Yansıtma	Kız	176	2,43	,90	331	-2,125	,03*
	Erkek	157	2,64	,91			
Yaratıcılık	Kız	176	4,94	1,17	331	0,536	,59
	Erkek	157	4,87	1,17			

*p<0,05

Tablo 4 incelendiğinde çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeylerinin çocukların cinsiyetine göre anlamlı bir biçimde farklılaştığı görülmektedir $t(331)=-2,123$, ($p<0,05$). Gerçekleştirilen bağımsız örneklem t-Testi sonucunda, kız çocukların ortalamalarının $\bar{x}=2,24$, erkek çocukların ortalamaları ise $\bar{x}=2,43$ olduğu saptanmıştır. Başka bir ifadeyle, erkek çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeylerinin kız çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeylerinden yüksek olduğu görülmektedir. Ayrıca dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin alt boyutlarına ait puanlar çocukların cinsiyetine göre karşılaştırıldığında ise çatışma boyutunda erkek çocukların ortalamalarının $\bar{x}=2,50$, kız çocukların ortalamalarının $\bar{x}=2,25$ olduğu, sürekli oynama boyutunda erkek çocukların ortalamalarının $\bar{x}=2,46$, kız çocukların ortalamalarının $\bar{x}=2,25$ olduğu, hayata yansıtma

boyutunda ise erkek çocukların ortalamalarının $\bar{x} = 2,64$ olduğu, kız çocukların ortalamalarının $\bar{x} = 2,43$ olduğu görülmektedir. Başka bir ifadeyle, dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin alt boyutları olan çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma boyutlarında da yine erkek çocukların ortalamalarının kız çocukların ortalamalarından yüksek olduğu görülmektedir. Hayattan kopma boyutunda ise erkek çocukların ortalamaları ($\bar{x} = 2,26$) ile kız çocukların ortalamaları ($\bar{x} = 2,16$) arasında istatistiki olarak anlamlı bir farklılık saptanmamıştır $t(331)=-1,405$, ($p>0.05$). Tablo 4 incelendiğinde çocukların yaratıcılık düzeylerinin çocukların cinsiyetine göre anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı görülmektedir $t(331)=,536$, ($p>0.05$). Gerçekleştirilen bağımsız örneklem t-Testi sonucunda, kız çocukların ortalamalarının $\bar{x} = 4,95$, erkek çocukların ortalamaları ise $\bar{x} = 4,88$ olduğu saptanmıştır. Başka bir ifadeyle erkek çocukların yaratıcılık düzeyleri ile kız çocukların yaratıcılık düzeyleri arasında herhangi bir fark olmadığı görülmektedir.

4.3. Üçüncü alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın bir başka alt problemi olan “Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları yaş değişkenine göre farklılık göstermekte midir?” sorusuna yönelik, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ve yaratıcılıklarının yaşa göre farklılık gösterip göstermediğini saptamak amacıyla bağımsız gruplar t-Testi uygulanmış olup, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve yaratıcılıklarına yönelik $\bar{x}$, ss, t-Testi sonuçları Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5. Çocukların Yaşına Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa İlişkin t-Testi Sonuçları

Boyutlar	Yaş	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Bağımlılık Eğilimi	5 Yaş	164	2,38	,75	331	1,166	,24
	6 Yaş	169	2,28	,80			
Çatışma	5 Yaş	164	2,38	,90	331	,274	,78
	6 Yaş	169	2,35	1,02			
Hayattan Kopma	5 Yaş	164	2,29	,90	331	1,727	,09
	6 Yaş	169	2,12	,88			
Sürekli Oynama	5 Yaş	164	2,41	,90	331	1,231	,22
	6 Yaş	169	2,28	,92			
Hayata Yansıtma	5 Yaş	164	2,53	,85	331	,138	,89
	6 Yaş	169	2,51	,96			
Yaratıcılık	5 Yaş	164	4,83	1,20	331	-1,244	,22
	6 Yaş	169	4,99	1,13			

* $p<0,05$

Tablo 5 incelendiğinde velilerin algılarına göre çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeylerinin ölçeğin bütün boyutlarında çocukların yaşına göre anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı görülmektedir ($p>0.05$). Gerçekleştirilen bağımsız örneklem t-Testi sonucunda, 5 yaş çocukların ortalamalarının bütün boyutlarda, 6 yaş çocukların ortalamalarından istatistiki olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı saptanmıştır $t(331)=-1,166$, ($p>0.05$). Ayrıca yine tabloya bakıldığında çocukların yaratıcılık düzeylerinin çocukların yaşına göre anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı görülmektedir $t(331)=-1,244$, ($p>0.05$). Gerçekleştirilen bağımsız örneklem t-Testi sonucunda, 5 yaş çocuklarının ortalamalarının $\bar{x} = 4,83$, 6 yaş çocuklarının ortalamaları ise $\bar{x} = 4,99$ olduğu saptanmıştır. Başka bir ifadeyle 5 yaş çocukların yaratıcılık düzeyleri ile 6 yaş çocukların yaratıcılık düzeyleri arasında herhangi bir fark olmadığı görülmektedir.

4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın bir başka alt problemi olan “*Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları anne ve babanın eğitim düzeyi değişkenine göre farklılık göstermekte midir?*” sorusuna yönelik, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıklarının anne ve babanın eğitim düzeyine göre farklılık gösterip göstermediğini saptamak amacıyla tek yönlü ANOVA testi uygulanmış olup, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıklarına ilişkin betimsel istatistik ve ANOVA testi sonuçları Tablo 6 ve Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 6. Annenin Eğitim Düzeyine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Boyutlar	Eğitim Düzeyi	N	$\bar{x}$	SS	F	p	Fark (Tukey)
Dijital Oyun Bağımlılığı	(1) İlkokul	33	2,47	,87	1,587	,177	
	(2) Ortaokul	51	2,33	,81			
	(3) Lise	103	2,44	,83			
	(4) Üniversite	126	2,22	,70			
	(5) Lisansüstü	20	2,15	,55			
Çatışma	(1) İlkokul	33	2,52	1,00	1,882	,113	-
	(2) Ortaokul	51	2,40	1,02			
	(3) Lise	103	2,52	1,04			
	(4) Üniversite	126	2,21	,88			
	(5) Lisansüstü	20	2,18	,74			
Hayattan Kopma	(1) İlkokul	33	2,35	,99	,723	,577	-
	(2) Ortaokul	51	2,03	,88			
	(3) Lise	103	2,23	,99			
	(4) Üniversite	126	2,20	,81			
	(5) Lisansüstü	20	2,21	,86			
Sürekli Oynama	(1) İlkokul	33	2,52	,99	5,300	,00*	4<2-3 5<2
	(2) Ortaokul	51	2,60	1,02			
	(3) Lise	103	2,52	,94			
	(4) Üniversite	126	2,13	,79			
	(5) Lisansüstü	20	1,91	,63			
Hayata Yansıtma	(1) İlkokul	33	2,55	1,08	,700	,592	-
	(2) Ortaokul	51	2,47	,85			
	(3) Lise	103	2,64	,96			
	(4) Üniversite	126	2,46	,80			
	(5) Lisansüstü	20	2,40	1,05			
Yaratıcılık	(1) İlkokul	33	4,27	1,08	4,241	,00*	4>1 5>1
	(2) Ortaokul	51	4,74	1,19			
	(3) Lise	103	4,91	1,06			
	(4) Üniversite	126	5,08	1,21			
	(5) Lisansüstü	20	5,34	1,09			

*p<0,05

Tablo 6 incelendiğinde guruplara ait aritmetik ortalamalarının farklı değerler aldığı görülmektedir. Ortalamalar açısından gruplar arasındaki bu farklılıkların istatistiki olarak anlamlı olup olmadığını saptamak maksadıyla tek yönlü ANOVA, istatistik açıdan herhangi bir farklılık varsa bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak maksadıyla posthoc testi olarak TUKEY testi gerçekleştirilmiştir.

Gerçekleştirilen tek yönlü ANOVA testi sonuçları incelendiğinde dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin alt boyutlarından “sürekli oynama” boyutunun annelerin eğitim düzeyine göre farklılaşmakta olduğu görülmektedir [F=5,300, p<0,05]. Bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak amaçlı yapılan Tukey testi sonucunda, sürekli oynama

boyutunda lisans düzeyinde eğitime sahip annelerin ortalamaları ortaokul ve lise düzeyinde eğitime sahip annelerin ortalamaları arasında ve lisansüstü düzeyde eğitime sahip annelerin ortalamaları ile ortaokul düzeyinde eğitime sahip annelerin ortalamaları arasında istatistiki olarak manidar bir fark olduğu saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılık eğilimi açısından üniversite mezunu annelerin ortalamalarının ($\bar{x}=2,13$), ortaokul ($\bar{x}=2,60$) ve lise mezunu annelerin ortalamalarından ($\bar{x}=2,52$) düşük olduğu, lisansüstü mezunu annelerin ortalamalarının ($\bar{x}=1,91$) da ortaokul düzeyinde eğitime sahip annelerin ortalamalarından ($\bar{x}=2,60$) düşük olduğu tespit edilmiştir. Diğer boyutlar incelendiğinde ise, Dijital oyun bağımlılık eğilimi [$F=1,587, p>0,05$], Çatışma [$F=1,882, p>0,05$], Hayattan Kopma [$F=,723, p>0,05$] ve Hayata Yansıtma [$F=,700, p>0,05$] boyutlarında annenin eğitim düzeyi göz önünde bulundurulduğunda herhangi bir farklılık olmadığı görülmüştür.

Ayrıca Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği puanları annelerin eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığında, çocukların yaratıcılıklarının annenin eğitim düzeyine göre farklılaşmakta olduğu görülmektedir [$F=4,241, p<0,05$]. Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği puanlarındaki bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak maksadıyla yapılan Tukey testi sonucunda üniversite ($\bar{x}=5,09$) ve lisansüstü mezunu annelerin ortalamalarının ($\bar{x}=5,34$) ilkokul mezunu olan annelerin ortalamalarından ($\bar{x}= 4,27$) daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 7. Babanın Eğitim Düzeyine Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Boyutlar	Eğitim Düzeyi	n	$\bar{x}$	SS	F	p	Farkın Kaynağı
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	(1) İlkokul	26	2,23	,62	2,910	,02*	2>4
	(2) Ortaokul	42	2,59	,80			
	(3) Lise	110	2,42	,86			
	(4) Üniversite	121	2,18	,70			
	(5) Lisansüstü	34	2,26	,71			
Çatışma	(1) İlkokul	26	2,23	,73	2,689	,03*	2>4
	(2) Ortaokul	42	2,75	1,07			
	(3) Lise	110	2,43	1,00			
	(4) Üniversite	121	2,21	,91			
	(5) Lisansüstü	34	2,34	,96			
Hayattan Kopma	(1) İlkokul	26	2,08	,72	,967	,426	-
	(2) Ortaokul	42	2,29	,85			
	(3) Lise	110	2,30	1,03			
	(4) Üniversite	121	2,10	,82			
	(5) Lisansüstü	34	2,20	,85			
Sürekli Oynama	(1) İlkokul	26	2,28	,69	6,092	,00*	2>4-5 3>4
	(2) Ortaokul	42	2,79	,98			
	(3) Lise	110	2,51	,96			
	(4) Üniversite	121	2,14	,83			
	(5) Lisansüstü	34	2,07	,80			
Hayata Yansıtma	(1) İlkokul	26	2,51	1,02	1,140	,34	-
	(2) Ortaokul	42	2,73	,89			
	(3) Lise	110	2,55	,92			
	(4) Üniversite	121	2,41	,85			
	(5) Lisansüstü	34	2,59	,96			
Yaratıcılık	(1) İlkokul	26	4,16	1,13	4,125	,003*	4>1
	(2) Ortaokul	42	4,76	1,11			
	(3) Lise	110	4,87	1,16			
	(4) Üniversite	121	5,10	1,21			
	(5) Lisansüstü	34	5,13	,89			

*p<0,05

Tablo 7 incelendiğinde guruplara ait aritmetik ortalamalarının farklı değerler aldığı görülmektedir. Ortalamalar açısından gruplar arasındaki bu farklılıkların istatistiki olarak anlamlı olup olmadığını saptamak maksadıyla tek yönlü ANOVA, istatistik açıdan herhangi bir farklılık varsa bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak üzere posthoc testi olarak TUKEY testi gerçekleştirilmiştir.

Gerçekleştirilen tek yönlü ANOVA testi sonuçları incelendiğinde dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinden elde edilen puanların babaların eğitim düzeyine göre farklılaşmakta olduğu görülmektedir [F=2,910, p<0,05]. Ölçeğin alt boyutları incelendiğinde ise çatışma boyutunda babaların eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılaşmakta olduğu görülmektedir [F=2,689 p<0,05]. Benzer bir şekilde, sürekli oynama boyutunda babaların eğitim düzeyine

göre anlamlı bir farklılaşmakta olduğu görülmektedir [$F=6,092$ $p<0,05$]. Bu farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu saptamak maksadıyla yapılan Tukey testi sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi bağlamında ortaokul düzeyinde eğitime sahip babalar ile üniversite düzeyinde eğitime sahip babaların ortalamaları arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu görülmektedir. Yine benzer şekilde çatışma alt boyutunda da farklılığın ortaokul mezunu babalar ile üniversite düzeyinde eğitime sahip babaların ortalamalarından kaynaklandığı saptanmıştır. Sürekli oynama alt boyutunda ise ortaokul düzeyinde eğitime sahip olan babalarla üniversite ve lisansüstü eğitim düzeyine sahip babalar arasındaki ortalamalar; bununla birlikte lise mezunu olan babalar ile üniversite mezunu olan babalar arasındaki ortalamalardan kaynaklı manidar bir farklılık olduğu saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılık eğilimi açısından ortaokul mezunu babaların ortalamalarının ($\bar{x}=2,60$) üniversite mezunu babaların ortalamalarından ($\bar{x}=2,19$) daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Benzer bir şekilde ölçeğin çatışma boyutunda da ortaokul mezunu babaların ortalamalarının ($\bar{x}=2,75$) üniversite mezunu babaların ortalamalarından ($\bar{x}=2,22$) daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ölçeğin sürekli oynama boyutunda ise ortaokul mezunu babaların ortalamalarının ($\bar{x}=2,79$) üniversite mezunu babaların ortalamalarından ($\bar{x}=2,14$) ve lisansüstü mezunu babaların ortalamalarından ($\bar{x}=2,07$) daha yüksek olduğu, ayrıca lise mezunu babaların ortalamalarının da ($\bar{x}=2,52$) üniversite mezunu babaların ortalamalarından ($\bar{x}=2,14$) daha yüksek olduğu görülmüştür. Diğer boyutlar incelendiğinde ise, Hayattan Kopma [$F=,967$, $p>0,05$] ve Hayata Yansıtma [$F=1,140$, $p>0,05$] boyutlarında babaların öğrenim düzeyi göz önünde bulundurulduğunda herhangi bir farklılık olmadığı görülmüştür.

Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği puanları babaların eğitim düzeyine göre karşılaştırıldığında, çocukların yaratıcılıklarının babanın eğitim düzeyine göre farklılaşmakta olduğu görülmektedir [$F=4,125$, $p<0,05$]. Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği puanlarındaki bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak için yapılan Tukey testi sonuçlarında, üniversite mezunu babaların ortalamalarının ($\bar{x}=5,10$) ilkokul mezunu olan babaların ortalamalarından ($\bar{x}=4,16$) daha yüksek olduğu görülmektedir.

4.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın bir başka alt problemi olan “Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları annenin çalışma durumu değişkenine göre farklılık göstermekte midir?” sorusuna yönelik, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ve yaratıcılıklarının

annelerin çalışma durumuna göre farklılık gösterip göstermediğini saptamak amacıyla bağımsız gruplar t-Testi uygulanmış olup, $\bar{x}$, ss, t-Testi sonuçları Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8. Annenin Çalışma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa İlişkin t-Testi Sonuçları

Boyutlar	Çalışma Durumu	n	$\bar{x}$	ss	sd	t	p
Bağımlılık	Çalışıyor	106	2,28	,68	331	-,783	,43
	Çalışmıyor	227	2,35	,82			
Çatışma	Çalışıyor	106	2,23	,86	331	-1,676	,11
	Çalışmıyor	227	2,43	1,00			
Hayattan Kopma	Çalışıyor	106	2,29	,87	331	1,210	,23
	Çalışmıyor	227	2,16	,91			
Sürekli Oynama	Çalışıyor	106	2,15	,77	331	-2,720	,01*
	Çalışmıyor	227	2,44	,96			
Hayata Yansıtma	Çalışıyor	106	2,54	,83	331	,210	,83
	Çalışmıyor	227	2,51	,94			
Yaratıcılık	Çalışıyor	106	5,20	1,17	331	3,167	,00*
	Çalışmıyor	227	4,77	1,15			

*p<0,05

Tablo 8 incelendiğinde dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin alt boyutlarından sürekli oynama alt boyutunda, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin annelerin çalışma durumuna göre anlamlı bir biçimde farklılaştığı görülmektedir ($p<0,05$). Gerçekleştirilen bağımsız örneklem t-Testi sonucunda, çalışan annelerin ortalamalarının $\bar{x} = 2,15$ olduğu, çalışmayan annelerin ortalamalarının ise $\bar{x} = 2,44$ olduğu saptanmıştır. Başka bir ifadeyle, çalışan annelerin sürekli oynama boyutunda ortalamalarının çalışmayan annelere göre daha düşük olduğu görülmektedir. Ayrıca dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinden alınan puanlar ve diğer alt boyutlar incelendiğinde ise annenin çalışma durumuna göre istatistik açıdan manidar bir farklılık saptanamamıştır ($p>0,05$). Annelerin çalışma durumuna göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinden alınan toplam puanların ortalamaları karşılaştırıldığında çalışan annelerin ortalamalarının $\bar{x} = 2,28$, çalışmayan annelerin ortalamalarının $\bar{x} = 2,35$ olduğu, çatışma boyutunda çalışan annelerin ortalamalarının $\bar{x} = 2,24$, çalışmayan annelerin ortalamalarının $\bar{x} = 2,43$ olduğu, hayattan kopma boyutunda ise çalışan annelerin ortalamalarının $\bar{x} = 2,29$, çalışmayan annelerin ortalamalarının $\bar{x} = 2,16$ olduğu, hayata yansıtma boyutunda ise çalışan annelerin ortalamalarının $\bar{x} = 2,54$, çalışmayan annelerin ortalamalarının $\bar{x} = 2,52$ olduğu saptanmıştır.

Tablo 8 incelendiğinde annelerin çalışma durumu göz önünde bulundurulduğunda çocukların Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği puanlarının anlamlı bir biçimde farklılaştığı

saptanmıştır $t(331)=1,167$, ($p<0,05$). Gerçekleştirilen bağımsız örneklem t-Testi sonucunda, çalışan annelerin ortalamalarının $\bar{x} = 5,20$ olduğu, çalışmayan annelerin ortalamalarının ise $\bar{x} = 4,77$ olduğu saptanmıştır. Başka bir ifadeyle çalışan annelerin çocuklarının yaratıcılık düzeyi çalışmayan annelerin çocuklarının yaratıcılık düzeyine göre daha yüksektir.

4.6. Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın bir başka alt problemi olan “Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları ailenin gelir durumu değişkenine göre farklılık göstermekte midir?” sorusuna yönelik, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve yaratıcılık düzeylerinin ailenin gelir durumuna göre farklılık gösterip göstermediğini saptamak amacıyla tek yönlü ANOVA testi uygulanmış olup, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıklarına yönelik betimsel istatistik ve ANOVA testi bulguları Tablo 9’da sunulmuştur.

Tablo 9. Ailenin Gelir Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Boyutlar	Gelir Durumu	N	$\bar{x}$	ss	F	p	Farkın Kaynağı
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	(1) 0-17.000 TL (Asgari Ücret)	75	2,47	,87	2,996	,05*	1>3
	(2) 17.001-50.000 TL	186	2,33	,79			
	(3) 50.0000 TL Üstü	72	2,15	,60			
	Toplam	333	2,33	,78			
Çatışma	(1) 0-17.000 TL (Asgari Ücret)	75	2,58	1,02	4,216	,02*	1>3
	(2) 17.001-50.000	186	2,37	,97			
	(3) 50.0000 TL Üstü	72	2,12	,84			
	Toplam	333	2,36	,96			
Hayattan Kopma	(1) 0-17.000 TL (Asgari Ücret)	75	2,24	,98	,095	,91	-
	(2) 17.001-50.000	186	2,19	,91			
	(3) 50.0000 TL Üstü	72	2,19	,78			
	Toplam	333	2,20	,90			
Sürekli Oynama	(1) 0-17.000 TL (Asgari Ücret)	75	2,58	1,02	9,655	,00*	1>3
	(2) 17.001-50.000	186	2,40	,91			
	(3) 50.0000 TL Üstü	72	1,96	,65			
	Toplam	333	2,35	,91			
Hayata Yansıtma	(1) 0-17.000 TL (Asgari Ücret)	75	2,60	,96	,518	,60	-
	(2) 17.001-50.000	186	2,51	,91			
	(3) 50.0000 TL Üstü	72	2,45	,83			
	Toplam	333	2,52	,90			
Yaratıcılık	(1) 0-17.000 TL (Asgari Ücret)	75	4,66	1,21	4,680	,010*	3>1
	(2) 17.001-50.000	186	4,88	1,17			
	(3) 50.0000 TL Üstü	72	5,24	1,07			
	Toplam	333	4,91	1,17			

* $p<0,05$

Tablo 9 incelendiğinde guruplara ait aritmetik ortalamalarının farklı değerler aldığı görülmektedir. Ortalamalar açısından gruplar arasındaki bu farklılıkların istatistiki olarak anlamlı olup olmadığını saptamak üzere tek yönlü ANOVA, istatistik açıdan herhangi bir farklılık varsa bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak üzere posthoc testi olarak TUKEY testi gerçekleştirilmiştir.

Gerçekleştirilen tek yönlü ANOVA testi sonuçları incelendiğinde dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinden alınan puanların ailenin gelir durumuna göre anlamlı bir biçimde farklılaştığı saptanmıştır [$F=2,996$, $p<0,05$]. Ayrıca ölçeğin alt boyutlarına ilişkin ANOVA testi değerleri incelendiğinde, ailelerin gelir durumu göz önünde bulundurulduğunda Çatışma [$F=4,216$, $p<0,05$] ve Sürekli Oynama [$F=9,655$, $p<0,05$], boyutlarında da ortalamalar arası istatistiki olarak manidar bir farklılık olduğu görülmüştür. Ölçeğin Hayattan Kopma [$F=,095$, $p>0,05$] ve Hayata Yansıtma [$F=,518$, $p>0,05$] boyutlarında ise ailenin gelir durumu göz önünde bulundurulduğunda ortalamalar arası herhangi bir farklılık olmadığı görülmüştür. Ailelerin gelir durumu göz önünde bulundurulduğunda, geliri 50.000 TL ve üzerinde olan ailelerin ortalamalarının $\bar{x} = 2,16$, geliri 17.001 TL -50.000 TL arasında olan ailelerin ortalamasının $\bar{x} = 2,34$ ve geliri 0-17.000 arasında olan ailelerin ortalamasının ise $\bar{x} = 2,47$ olduğu görülmekte olup geliri 50.000 TL ve üzerinde olan ailelerin ortalamalarının istatistiki olarak daha düşük olduğu görülmektedir. Başka bir ifadeyle ailelerin gelir düzeyi arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyleri düşmektedir. Ayrıca gerçekleştirilen Tukey testi sonuçlarında, dijital oyun bağımlılık eğilimi ile sürekli oynama ve çatışma alt boyutlarındaki farkın aylık geliri 0-17000 ile 50000 TL ve üzeri olan ailelerin çocuklarından kaynaklandığı belirlenmiştir. Aylık geliri 50.000 TL ve üzerinde olan çocukların ortalamalarının, ailesinin aylık geliri 0-17.000 TL arasında olan çocukların ortalamalarından anlamlı bir biçimde düşük olduğu görülmektedir. Başka bir ifadeyle ailesinin aylık geliri 50.000 TL ve üzerinde olan çocukların, ailesinin aylık geliri 0-17.000 TL arasında olan çocuklara kıyasla dijital oyunları daha az oynadığı saptanmıştır.

Gerçekleştirilen tek yönlü ANOVA testi sonuçları incelendiğinde Erken Çocuk Yaratıcılık ölçeğinden alınan puanlar ailenin gelir durumuna göre anlamlı bir biçimde farklılaştığı saptanmıştır [$F=4,680$, $p<0,05$]. Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği puanlarındaki bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak amacıyla yapılan Tukey testi sonucunda, aylık gelir düzeyi 50.000₺ ve üzerinde olan ailelerin ortalamalarının ($\bar{x}=5,25$) , asgari ücret düzeyinde gelire sahip ailelerin ortalamalarından ($\bar{x}=4,67$) daha yüksek olduğu saptanmıştır. Başka bir ifadeyle aylık gelir düzeyinin 50.000₺ ve üzerinde olan ailelerin

çocuklarının yaratıcılık düzeyinin asgari ücretle geçinen ailelerin çocuklarının yaratıcılık düzeyinden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

4.7. Yedinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın bir başka alt problemi olan “Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve yaratıcılıkları kardeş sayısı değişkenine göre farklılık göstermekte midir?” sorusuna yönelik, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ve yaratıcılıklarının kardeş sayısına göre farklılık gösterip göstermediğini saptamak amacıyla tek yönlü ANOVA testi uygulanmış olup, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve yaratıcılık düzeyine yönelik betimsel istatistik ve ANOVA testi bulguları Tablo 10’da sunulmuştur.

Tablo 10. Kardeş Sayısına Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılığa Yönelik Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Boyutlar	Kardeş Sayısı	n	$\bar{x}$	ss	F	p	Farkın Kaynağı
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	(1) Kardeş Yok	50	2,22	,73	5,088	,002*	3>1
	(2) Bir Kardeş	165	2,24	,75			3>2
	(3) İki Kardeş	91	2,59	,82			
	(4) Üç Kardeş ve Üzeri	27	2,16	,65			
Çatışma	(1) Kardeş Yok	50	2,15	,80	5,244	,002*	3>1
	(2) Bir Kardeş	165	2,28	,94			3>2
	(3) İki Kardeş	91	2,69	1,05			
	(4) Üç Kardeş ve Üzeri	27	2,17	,81			
Hayattan Kopma	(1) Kardeş Yok	50	2,27	,89	3,175	,024*	3>1
	(2) Bir Kardeş	165	2,09	,88			3>2
	(3) İki Kardeş	91	2,41	,94			
	(4) Üç Kardeş ve Üzeri	27	1,98	,74			
Sürekli Oynama	(1) Kardeş Yok	50	2,11	,85	6,354	,000*	3>1
	(2) Bir Kardeş	165	2,24	,85			3>2
	(3) İki Kardeş	91	2,69	1,00			
	(4) Üç Kardeş ve Üzeri	27	2,29	,80			
Hayata Yansıtma	(1) Kardeş Yok	50	2,40	,90	1,641	,180	-
	(2) Bir Kardeş	165	2,50	,89			
	(3) İki Kardeş	91	2,68	,93			
	(4) Üç Kardeş ve Üzeri	27	2,33	,88			
Yaratıcılık	(1) Kardeş Yok	50	5,28	1,22	5,386	,00*	3<1
	(2) Bir Kardeş	165	5,03	1,09			3<2
	(3) İki Kardeş	91	4,56	1,17			
	(4) Üç Kardeş ve Üzeri	27	4,70	1,33			

*p<0,05

Tablo 10 incelendiğinde guruplara ait aritmetik ortalamalarının farklı değerler aldığı görülmektedir. Ortalamalar açısından gruplar arasındaki bu farklılıkların istatistiki olarak

anlamli olup olmadigini saptamak maksadiyla tek yonlu ANOVA, istatistik acidan herhangi bir farklılık varsa bu farklıliğin hangi gruplar arasında olduğunu saptamak maksadiyla posthoc testi olarak TUKEY testi gerçekteştirilmiştir.

Gerçekteştirilen tek yonlu ANOVA testi sonuçları incelendiğinde Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinden alınan puanların çocukların kardeş sayısına göre anlamli bir biçimde farklılaştığı saptanmıştır [$F=5,088$, $p<0,05$]. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği puanlarındaki bu farklıliğin hangi gruplar arasında olduğunu saptamak maksadiyla yapılan Tukey testi sonucunda iki kardeşi olan çocukların ortalamalarının ($\bar{x}=2.60$) bir kardeşi olan ($\bar{x}=2,24$) ve hiç kardeşi olmayan çocukların ortalamalarından ($\bar{x}=2.2$) anlamli bir biçimde yüksek olduğu görülmektedir. Başka bir ifadeyle iki kardeşi olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeylerinin hiç kardeşi olmayan ve bir kardeşi olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeylerinden daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Ayrıca gerçekteştirilen tek yonlu ANOVA testi sonuçları Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ölçeğinin alt boyutları açısından incelendiğinde ise, çatışma [$F=5,244$, $p<0,05$], hayattan kopma [$F=3,175$, $p<0,05$], sürekli oynama [$F=6,354$, $p<0,05$] boyutlarında da elde edilen puanların çocukların kardeş sayısına göre istatistiki olarak anlamli bir biçimde farklılık gösterdiği hayata yansıtma [$F=1,6641$, $p>0,05$] boyutunda ise herhangi bir farklılık bulunmadığı saptanmıştır. Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak maksadiyla yapılan Tukey testi sonucunda çatışma alt boyutunda iki kardeşi olan çocukların ortalamalarının ($\bar{x}=2.70$) bir kardeşi olan ($\bar{x}=2,28$) ve hiç kardeşi olmayan çocukların ortalamalarından ($\bar{x}=2.16$) anlamli bir biçimde yüksek olduğu görülmektedir. Başka bir ifadeyle iki kardeşi olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi dolayısıyla aileleri ile tek kardeşi olan ya da hiç kardeşi olmayan çocuklara oranla daha fazla çatışma yaşadığı görülmektedir.

Ayrıca gerçekteştirilen Tukey testi sonucunda, hayattan kopma alt boyutunda da iki kardeşi olan çocukların ortalamalarının ($\bar{x}=2,42$) bir kardeşi olan ($\bar{x}=2,10$) ve hiç kardeşi olmayan çocukların ortalamalarından ($\bar{x}=2,28$) anlamli bir biçimde yüksek olduğu görülmektedir. Başka bir ifadeyle iki kardeşi olan çocukların oyun oynarken hiç kardeşi olmayan ya da bir kardeşi olan çocuklardan daha fazla hayattan kopma görülmektedir.

Ayrıca gerçekteştirilen Tukey testi sonucunda, sürekli oynama alt boyutunda da iki kardeşi olan çocukların ortalamalarının ($\bar{x}=2,69$) bir kardeşi olan ($\bar{x}=2,24$) ve hiç kardeşi olmayan çocukların ortalamalarından ($\bar{x}=2,11$) anlamli bir biçimde yüksek olduğu görülmektedir.

Başka bir ifadeyle iki kardeşi olan çocuklar bir kardeşi olan ya da hiç kardeşi olmayan çocuklara kıyasla sürekli oyun oynama davranışını daha fazla göstermektedir.

Bunlarla birlikte gerçekleştirilen tek yönlü ANOVA testi sonuçları incelendiğinde Erken Çocukluk Yaratıcılık ölçeğinden alınan puanların çocukların kardeş sayısına göre anlamlı bir biçimde farklılaştığı saptanmıştır [$F=5,86$, $p<0,05$]. Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği puanlarındaki bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak maksadıyla yapılan Tukey testi sonucunda iki kardeşi olan çocukların ortalamalarının ($\bar{x}=4,56$) bir kardeşi olan ($\bar{x}=5,03$) ve hiç kardeşi olmayan çocukların ortalamalarından ($\bar{x}=5,28$) anlamlı bir biçimde düşük olduğu görülmektedir. Başka bir ifadeyle iki kardeşi olan çocukların yaratıcılık düzeylerinin hiç kardeşi olmayan ve bir kardeşi olan çocukların yaratıcılık düzeylerinden daha düşük olduğu saptanmıştır.

4.8. Sekizinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın beşinci alt problemi olan “Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaratıcılıkları arasında nasıl bir ilişki mevcuttur?” sorusuna yönelik, Pearson Çarpım-Momentler Korelasyon analizi gerçekleştirilmiş olup, değişkenler arasındaki ilişkiye yönelik Pearson Çarpım-Momentler Korelasyon analizi sonuçları Tablo 11’de sunulmuştur.

Tablo 11. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Yaratıcılık Düzeyi Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

	1	2	3	4	5	6
(1)Çatışma	1					
(2)Hayattan Kopma	,711**	1				
(3)Sürekli Oynama	,735**	,581**	1			
(4)Hayata Yansıtma	,521**	,504**	,456**	1		
(5)Bağımlılık Eğilimi	,904**	,883**	,836**	,674**	1	
(6)Yaratıcılık	-,241**	-,200**	-,337**	-,112*	-,274**	1

** $p<0,01$, * $p<0,05$

Tablo 11 incelendiğinde çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ölçeğinden aldıkları puanlar ile Erken Çocukluk Yaratıcılık ölçeğinden aldıkları puanlar arasında istatistiki olarak anlamlı bir ilişki olup olmadığını saptamak maksadıyla gerçekleştirilen Pearson Çarpım-Momentler Korelasyon analizi sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaratıcılıkları arasında düşük düzeyde olumsuz yönde bir ilişkinin olduğu saptanmıştır ($r= -,27$ $p<0,05$). Başka bir ifadeyle, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri arttıkça yaratıcılık düzeylerinde düşüş yaşanmaktadır.

Ayrıca çocukların Erken Çocuk Yaratıcılık ölçeğinden aldıkları puanlar ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişki incelendiğinde, sürekli oynama boyutu ile yaratıcılık düzeyleri arasında negatif yönde orta düzeyde ($r = -.34$ $p < .05$), çatışma ($r = -.24$ $p < .05$), hayattan kopma ($r = -.20$ $p < .05$), hayata yansıtma ($r = -.11$ $p < .05$) boyutları ile yaratıcılıkları arasında düşük düzeyde negatif yönde bir ilişki görülmektedir.

4.9. Dokuzuncu Alt Probleme İlişkin Bulgular

Araştırmanın altıncı alt problemi olan “Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri yaratıcılıklarını yordamakta mıdır?” sorusuna yönelik, regresyon analizi gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen çoklu doğrusal regresyon analizi sonucunda, dijital oyun bağımlılık eğiliminin alt boyutlarının yaratıcılığı yordama düzeyine ilişkin regresyon analizi tablo 12’de sunulmuştur.

Tablo 12. Regresyon Analizine Yönelik Bulgular

Değişken	B	Standart Hata	β	T	p	İkili r	Kısmi r	VIF
Sabit	5,845	0,204		28,647	,00			
Çatışma	0,015	0,11	0,012	0,132	0,90	-0,241	0,007	3,05
Hayattan Kopma	-0,042	0,099	-0,032	-0,424	0,67	-0,2	-0,023	2,149
Sürekli Oynama	-0,454	0,099	-0,354	-4,566	,00	-0,337	-0,244	2,235
Hayata Yansıtma	0,077	0,081	0,06	0,951	0,34	-0,112	0,052	1,459
$R = ,341$		$R^2 = ,116$	$n = 333$					
$F(4,328) = 10,795$		$p = ,00$	$DW = 1,702$					

Çatışma, hayattan kopma ve hayata yansıtma değişkenleri birlikte, çocukların yaratıcılık puanları ile düşük düzeyde ve anlamlı bir ilişki, sürekli oynama değişkeni ise orta düzeyde anlamlı bir ilişki ortaya koymaktadır. $R = ,341$, $R^2 = ,116$, $p < ,05$. Bu dört değişken birlikte, yaratıcılıktaki toplam varyansın yaklaşık %12’sini açıklamaktadır.

Kurgulanan regresyon modeline ait parametrelere bakıldığında sürekli oynamanın yaratıcılığın anlamlı bir yordayıcısı olduğu, çatışma, hayattan kopma ve hayata yansıtmanın ise yaratıcılığın anlamlı bir yordayıcısı olmadığı görülmektedir.

Standardize edilmiş regresyon katsayısına göre (β) göre, yordayıcı değişkenlerin yaratıcılık üzerindeki göreceli önem sırası; Sürekli oynama, hayata yansıtma, hayattan kopma ve çatışma şeklindedir. Regresyon katsayılarının anlamlılığına ilişkin t-testi sonuçları incelendiğinde ise, sadece sürekli oynama değişkeninin yaratıcılık üzerinde önemli (anlamlı) bir yordayıcı olduğu görülmektedir. Çatışma, hayattan kopma ve hayata yansıtma değişkenleri önemli

(anlamlı) bir etkiye sahip değildir. Regresyon analizi sonuçlarına göre yaratıcılığın yordanmasına ilişkin regresyon eşitliği (matematiksel model) ise; $YARATICILIK = 5,845 + 0,015x \text{ ÇATIŞMA} - 0,042x \text{ HAYATTAN KOPMA} - 0,454x \text{ SÜREKLİ OYNAMA} + 0,077x \text{ HAYATA YANSITMA}$ şeklindedir.

Sürekli oynama, yaratıcılığı negatif yönde etkilemekte olup, çocukların sürekli oynama düzeyleri 1 birim arttığında yaratıcılık düzeyinde 0,454 birim azalma meydana gelmektedir.

Ayrıca, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin çocukların yaratıcılıklarını doğrudan etkileyip etkilemediğini tespit etmek amacıyla, iki değişken arasında basit doğrusal regresyon analizi gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen basit doğrusal regresyon analizi sonucunda, dijital oyun bağımlılık eğiliminin yaratıcılığı yordama düzeyine ilişkin regresyon analizi tablo 13'te sunulmuştur.

Tablo 13. Yaratıcılığın Yordanmasına İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizine Yönelik Bulgular

Değişken	B	Standart Hata	β	t	p	İkili r	Kısmi r	VIF
Sabit	5,873	,195		30,082	,00			
Bağımlılık Eğilimi	-,411	,079	-,274	-5,178	,00	-,274	-,274	1,00
$R=,274$	$R^2=,075$		$n=333$					
$F(1,331) = 26,807$	$p=,00$		$DW=1,691$					

Dijital oyun bağımlılık eğilimi, çocukların yaratıcılık puanları ile düşük düzeyde ve anlamlı bir ilişki ortaya koymaktadır $R=,274$, $R^2=,075$, $p<,05$. Dijital oyun bağımlılık eğilimi, çocukların yaratıcılık düzeyindeki değişime yönelik toplam varyansın yaklaşık %7,5'ini açıklamaktadır.

Kurgulanan regresyon modeline ait parametrelere bakıldığında dijital oyun bağımlılık eğiliminin yaratıcılığın anlamlı bir yordayıcısı olduğu görülmektedir.

Regresyon analizi sonuçlarına göre yaratıcılığın yordanmasına ilişkin regresyon eşitliği (matematiksel model) ise; $YARATICILIK = 5,873 - 0,411x \text{ DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK EĞİLİMİ}$ şeklindedir. Dijital oyun bağımlılık eğilimi yaratıcılığı negatif yönde etkilemekte olup, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyleri 1 birim arttığında yaratıcılık düzeyinde 0,411 birim azalma meydana gelmektedir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuçlar

Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaratıcılıkları arasındaki ilişkiyi tespit etmek amaçlı gerçekleştirilen bu araştırmanın sonuçları incelendiğinde, çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği puanları ile Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeğinden aldıkları puanlar arasında istatistiki olarak anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır. Değişkenler arasındaki bu ilişkinin nasıl olduğu incelendiğinde ise, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi puanları ile erken çocuk yaratıcılık ölçeğinden elde ettikleri puanlar arasında düşük düzeyde olumsuz yönde bir ilişkinin olduğu görülmektedir. Başka bir ifadeyle, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça yaratıcılık düzeylerinde düşüş yaşanmaktadır. Bu araştırmanın sonuçları ile örtüşen başka bir çalışma Aslan, Başçılar ve Karataş (2022) tarafından gerçekleştirilmiştir. Aslan vd. (2022) yapmış olduğu çalışmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile olumsuz sosyal davranış sergileme arasında olumlu yönde bir ilişkinin olduğunu saptamış olup katılımcıların oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça olumsuz sosyal davranış sergileme durumunun da arttığını tespit etmiştir. Ayrıca araştırmacılar, katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile akademik başarıları arasında da negatif yönde yüksek düzeyde bir ilişkinin olduğu sonucuna ulaşmıştır. Araştırmacıların elde ettiği bu sonuçlar bu araştırmanın bulguları ile de benzerlik göstermektedir. Yine bu çalışmanın sonuçlarını destekler nitelikte başka bir çalışma da Yorulmaz ve Şener (2023) tarafından gerçekleştirilmiştir. Araştırmacılar, dijital oyun bağımlılığı ile zaman yönetimi arasındaki ilişkiyi ortaya koymak maksadıyla gerçekleştirmiş olduğu çalışmada, çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zaman yönetim becerileri arasında olumsuz yönde bir ilişkinin olduğunu saptamıştır (Yorulmaz ve Tuncer Şener, 2023). Araştırmacıların elde ettiği bulgular bu araştırmanın bulguları ile benzeşmekte olup, dijital oyun bağımlılık eğiliminin çocuklarda fiziksel, ruhsal ve sosyal birçok problemi beraberinde getirmekte olduğu söylenebilir.

Benzer bir şekilde Barut (2019) tarafından gerçekleştirilen çalışmanın bulguları da bu araştırmanın bulguları ile örtüşmekte olup, araştırmacı dijital oyun bağımlılığı ile sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkiyi tespit etmek amacıyla gerçekleştirmiş olduğu çalışmasında katılımcıların bağımlılık düzeyi arttıkça algılanan sosyal destek düzeyinin ve işlevsel duygu düzenleme düzeyinin azaldığı, işlevsel olmayan duygu düzenleme düzeylerinin arttığı sonucuna ulaşmıştır (Barut, 2019). Araştırmacının saptadığı bu bulgular bu araştırmanın da bulgularını desteklemektedir. Ayrıca Erden ve Bulut (2023) tarafından gerçekleştirilen çalışmanın bulguları da bu araştırmanın bulgularını destekleyici veriler içermekte olup, araştırmacılar dijital oyun bağımlılığı ve yalnızlık arasındaki ilişkiyi ortaya koydukları çalışmada ilkököl ve ortaokul çocuklarının dijital oyun bağımlılık düzeyi ile yalnızlık düzeyleri arasında bir ilişkinin var olduğunu tespit etmiştir. Dijital oyun bağımlısı olan çocuklarda yalnızlık düzeyinin daha yüksek olduğunu saptanmıştır (Erden ve Bulut, 2023). Dijital oyun bağımlılığı kişinin genel işlevselliğine negatif etki etmekle birlikte, bireyin sosyal hayatında ve aile hayatında önemli problemlere neden olan bir durumu ifade etmektedir. Dijital oyun bağımlısı bireyler gündelik aktivitelerinde, okul hayatında ve sosyal yaşamdaki ilişkilerinde işlevsellik kaybı yaşayabilmektedir (Arğın, 2023). Bu bağlamda, bu araştırmanın bulguları da çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyleri ile yaratıcılık düzeyleri arasında negatif yönde bir ilişkinin olduğunu ortaya koymaktadır.

Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin çocukların yaratıcılık düzeylerini yordayıp yordamadığını tespit etmek amacıyla gerçekleştirilen regresyon analizi sonuçlarına ve regresyon modelindeki parametrelere bakıldığında dijital oyun bağımlılık eğiliminin ve alt boyutlardan sürekli oynamanın yaratıcılığın anlamlı bir yordayıcısı olduğu, çatışma, hayattan kopma ve hayata yansıtmanın ise yaratıcılığın anlamlı bir yordayıcısı olmadığı görülmektedir. Sürekli oynama, yaratıcılığı negatif yönde etkilemekte olup, çocukların sürekli oynama düzeyleri arttıkça yaratıcılık düzeylerinde azalma meydana geldiği saptanmıştır. Başka bir ifadeyle sürekli dijital oyun oynamanın yaratıcılık üzerinde negatif yönde bir etkiye sahip olduğu görülmektedir. Araştırma kapsamında elde edilen bu sonuçlar, Aslan vd. (2022) tarafından gerçekleştirilen çalışmanın sonuçları ile de benzerlik göstermektedir. Zira araştırmacılar gerçekleştirmiş oldukları çalışmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile olumsuz sosyal davranış sergileme arasında pozitif yönde bir ilişkinin var olduğu sonucuna ulaşmış olup, katılımcıların oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça olumsuz sosyal davranış sergileme durumunun da arttığını tespit etmiştir. Ayrıca araştırmacılar, katılımcıların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile akademik başarıları arasında da olumsuz

yönde yüksek düzeyde bir ilişkinin var olduğu sonucuna ulaşmıştır. Aslan vd. tarafından saptanan bu sonuçlar bu çalışmanın sonuçları ile de benzeşmektedir. Benzer bir şekilde Taşlıyan vd. (2021) tarafından yapılan çalışmanın sonuçları da bu çalışmanın sonuçlarını desteklemektedir. Araştırmacılar gerçekleştirmiş olduğu çalışmada dijital oyun bağımlılık düzeyleri yüksek olan öğrencilerin akademik başarılarının daha düşük olduğu sonucuna ulaşmıştır. Araştırmacıların ulaştığı bu sonuçlar, bu çalışmanın sonuçlarını da desteklemektedir (Taşlıyan vd., 2021). Zira dijital oyun bağımlısı bireyler, gerçek dünya ile ilişkisini koparmış, sosyal ve fiziksel etkinliklerden uzaklaşmış, tamamen sanal ortamlara kendilerini vermiştir. Belli bir süre sonra fiziksel ve sosyal aktivitelerden uzak kalan ve tamamen sanal ortamlara odaklanan birey artık üretkenlikten ve yaratıcılıktan da uzaklaşmaktadır. Zira, Arğın (2023) tarafından yapılan çalışmanın sonuçları da, dijital bağımlı bireylerde genel işlev bozuklukları meydana geldiğini, bu kişilerin sosyal yaşamında önemli sorunların meydana geldiğini, bu bireylerin gündelik aktivitelerinde, okul hayatında ve sosyal yaşamdaki ilişkilerinde işlevsellik kaybı yaşayabildiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda araştırmacının tespit ettiği bu sonuçlar bu çalışmanın sonuçları ile de uyumludur. Bu araştırmanın sonuçlarına göre, çocukların ekran karşısında uzun süre kalmasının, dış dünyayla ve çevresiyle etkileşimini azaltacağı ve bu durumun da yaratıcılıklarını olumsuz yönde etkileyeceği, dijital oyunları oynama sürelerinin azaltılmasının, yaratıcılıklarının olumlu yönde gelişmesine etki edeceği düşünülmektedir.

Araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyleri incelendiğinde bağımlılık eğilimlerinin ‘düşük’ düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Budak (2020) tarafından gerçekleştirilen çalışmada çocukların büyük bir kısmının dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeylerinin en az ve az düzeyde olduğu ortaya konulmuştur. Araştırmada tespit edilen sonuçlar bu araştırma ile örtüşmektedir. Tutumlu (2024), yapmış olduğu çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ‘az’ düzeyde olduğunu tespit etmiştir. Araştırmacının ortaya koymuş olduğu sonuç bu araştırmanın sonuçlarıyla örtüşmektedir. Çaylı (2022) gerçekleştirdiği çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ‘orta’ düzeyde olduğunu tespit etmiştir. Araştırmacının tespit etmiş olduğu bu sonuç bu araştırmanın sonucuyla örtüşmemektedir.

Araştırmaya dahil edilen çocukların yaratıcılık düzeyleri incelendiğinde çocukların yaratıcılık düzeylerinin yüksek olduğu görülmektedir. Çeliköz tarafından (2017) gerçekleştirilen çalışmanın sonuçları da bu çalışmanın bulguları ile örtüşmekte olup, araştırmacı gerçekleştirdiği çalışmada okul öncesi çocuklarının yaratıcılık düzeyini orta

düzeşin üzerinde olarak saptadıđını belirtmiřtir. Arařtırmanın sonuçları ile kısmen benzerlik gösteren bir bařka çalıřma Yuvacı ve Dađlıođlu (2018) tarafından gerekleřtirilmiřtir. Okul öncesi çocuklarının yaratıcılık düzeyleri ile çocukların eđitim görđüđü sınıf ortamlarının çocukların yaratıcılık düzeylerini destekleme düzeyi arasındaki iliřkiyi saptamak amacıyla gerekleřtirilen çalıřmada çocukların genel yaratıcılık düzeyinin orta düzeyin biraz üzerinde olduđu saptanmıřtır. Ayrıca kullanılan öleđin alt boyutlarına ait yaratıcılık puanları bazında bazı boyutlarda çocukların yaratıcılık düzeylerinin yüksek düzeyde olduđu saptanmıřtır (Yuvacı ve Dađlıođlu, 2018). Arařtırmacıların bu bulgusu bu çalıřmanın sonuçları ile örtüřmektedir. Bu arařtırmanın sonuçlarına göre, bu dönemde, çocukların geliřim alanları bazında geliřmeleri daha hızlı olduđundan ve bununla birlikte hayal gülerinin ok daha sınırsız, özgür olmasından dolayı yaratıcılıklarının da yüksek olduđu düşünölmektedir. Ayrıca çocukların yaratıcılık düzeylerinin yüksek olmasının, esasen erken ocukluk dönemlerinde yaratıcı imgelem duygusunun yüksek olduđuyla da izah edilebileceđi düşünölmektedir.

Arařtırma sonuçları incelendiđinde, çocukların dijital oyun bađımlılık düzeylerinin çocukların cinsiyetine göre anlamlı bir biçimde farklılařtıđı görölmekte olup, cinsiyet deđiřkeni aısından çocukların dijital oyun bađımlılık eđilimi düzeylerine bakıldıđında erkek çocukların ortalamalarının kız çocukların ortalamalarından yüksek olduđu görölmektedir. Arařtırmanın bulguları ile benzerlik gösteren bařka bir çalıřma Demir ve Bulut (2023) tarafından gerekleřtirilmiřtir. ocuklarda görölen dijital oyun bađımlılıđının eřitli deđiřkenler aısından incelenmiř olduđu nitel çalıřma sonucunda erkek çocukların kız ocuklara kıyasla dijital oyun oynamaya daha meyilli olduđu sonucuna ulařılmıřtır (Demir ve Bulut, 2023). Arařtırmacıların elde ettiđi bu bulgular bu arařtırmanın bulguları ile de örtüřmektedir. Zira bu çalıřmada da erkek çocukların dijital oyun bađımlılık eđilimi düzeylerinin kız ocuklara kıyasla daha yüksek olduđu görölmektedir. Dursun ve Eraslan (2018) tarafından gerekleřtirilen çalıřmanın sonuçları da bu arařtırmanın sonuçları ile örtüřmekte olup, arařtırmacılar dijital oyun bađımlılıđı ile cinsiyet arasında bir iliřkinin var olduđu sonucuna ulařmıř olup, erkeklerin kızlara oranla daha fazla oyun bađımlısı olduđu sonucuna ulařmıřtır. Erkek çocukların dijital oyun bađımlılık eđilimi düzeylerinin kız ocuklara kıyasla daha fazla olması ile ilgili alan yazın ile de uyumluluk göstermektedir. Yine bu arařtırmanın sonuçları ile örtüřen bir bařka çalıřma ise Budak (2020) tarafından gerekleřtirilmiřtir. Arařtırmada, okul öncesi ađdaki erkek çocuklarının, kız çocuklarına göre dijital oyun bađımlılık eđilimlerinin daha fazla olduđu saptanmıřtır (Budak, 2020). Topal, Horzum ve Akgün (2022) tarafından gerekleřtirilen çalıřmada da benzer sonuçlar

elde edilmiş olup, araştırmacıların bulguları bu araştırmanın sonuçlarını da desteklemektedir. Araştırmacılar yapmış olduğu çalışmada erkek çocukların kız çocuklara kıyasla oyun bağımlılığına daha fazla meyilli olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bunun temelinde, kültürel kodların ve toplumsal cinsiyet rollerinin yattığı düşünülmektedir. Zira çocukların içinde yetiştiği kültürel kodlar anne-babaların erkek çocuklara izin verici bir tavır sergilemesine yol açabilmektedir. Erkek çocuklara dijital oyun oynama ve bunu sürdürme konusunda ebeveynlerin daha toleranslı olduğu düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan çocukların yaratıcılık düzeyleri cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde, katılımcıların algılarına göre çocukların yaratıcılık düzeylerinin çocukların cinsiyetine göre anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı görülmektedir. Başka bir ifadeyle erkek çocukların yaratıcılık düzeyleri ile kız çocukların yaratıcılık düzeyleri arasında herhangi bir fark olmadığı görülmektedir. Güven ve Doğanay (2020) tarafından gerçekleştirilen çalışmanın sonuçları da bu araştırmanın sonuçları ile benzeşmekte olup, araştırmacılar gerçekleştirdiği çalışmanın sonucunda çocukların toplam yaratıcılık puanlarının çocukların cinsiyetine göre değişiklik göstermediği sonucuna ulaşmıştır. Bu araştırmanın bulguları ile örtüşen başka bir araştırma Çeliköz (2017) tarafından gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı okul öncesi çocuklarının yaratıcılık düzeylerini farklı değişkenler açısından incelediği çalışmasında, çocukların yaş, cinsiyet gibi değişkenlere göre yaratıcılık düzeylerinin değişmediği sonucuna ulaşmıştır. İlgili alan yazını ile de benzerlik gösteren bu sonuç bağlamında, yeterli ve etkin bir uyarılma ile kız ve erkek çocukların yaratıcılıklarını benzer düzeyde ortaya koydukları düşünülmektedir. Yaratıcılığın, cinsiyetle ilgili değil, doğuştan gelen bireysel yetenekler ve çevresel etmenlerin sentezi ile ilgili faktörlerden kaynaklı bir olgu olduğu düşünülmektedir.

Araştırma sonuçlarına göre, çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinde çocukların yaşlarına göre anlamlı bir farklılaşma olmadığı görülmektedir. Budak (2020), yapmış olduğu çalışmada çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile yaşları arasında anlamlı bir fark bulunduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu bağlamda çalışmanın bulguları bu araştırmanın bulguları ile örtüşmemektedir. Tutumlu (2024) tarafından gerçekleştirilen araştırmada okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yaşlarına göre anlamlı farklılık göstermekte olduğu tespit edilmiş olup, araştırmanın sonuçları bu araştırmanın sonuçlarıyla örtüşmemektedir. Çaylı (2022), yapmış olduğu araştırmada okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yaşlarına göre anlamlı bir farklılık göstermediğini tespit etmiş olup, araştırmanın sonuçları bu araştırmayla örtüşmektedir. Araştırmaya dahil edilen

çocukların yaratıcılık düzeyleri çocukların yaşına göre incelendiğinde, çocukların yaratıcılık düzeylerinin çocukların yaşına göre anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı görülmektedir. Başka bir ifadeyle, 5 yaş çocuklarının yaratıcılık düzeyleri ile 6 yaş çocuklarının yaratıcılık düzeyleri arasında herhangi bir fark olmadığı görülmektedir. Bu araştırmanın bulguları ile örtüşen başka bir çalışma da Çeliköz (2017) tarafından gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı, okul öncesi çocuklarının yaratıcılık düzeylerini incelediği çalışmasının sonucunda çocukların yaşına göre, yaratıcılık düzeylerinin farklılaşmadığını saptamıştır. Araştırmacının elde ettiği bu sonuçlar bu çalışmanın sonuçları ile örtüşmektedir. 5-6 yaş dönemi çocuklarının, yaş gelişim özelliklerinin yaratıcılıkları üzerinde bir etken olmadığı düşünülmektedir. Aynı şekilde bu 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yaşa ve yaş gelişim özelliklerine bağlı olmadığı düşünülmektedir.

Araştırmaya dahil edilen çocukların annelerinin eğitim düzeyine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyleri incelendiğinde dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin alt boyutlarından “sürekli oynama” boyutunda annelerin eğitim düzeyine göre çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin farklılaşmakta olduğu görülmektedir. Sürekli oynama boyutunda üniversite düzeyinde eğitime sahip annelerin ortalamaları ortaokul ve lise düzeyinde eğitime sahip annelerin ortalamaları arasında ve lisansüstü düzeyde eğitime sahip annelerin ortalamaları ile ortaokul düzeyinde eğitime sahip annelerin ortalamaları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark olduğu saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılık eğilimi açısından üniversite mezunu annelerin ortalamalarının ortaokul ve lise mezunu annelerin ortalamalarından düşük olduğu, lisansüstü mezunu annelerin ortalamalarının da ortaokul düzeyinde eğitime sahip annelerin ortalamalarından düşük olduğu tespit edilmiştir. Yine benzer bir biçimde çocukların babalarının eğitim düzeyi açısından dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinden elde edilen puanlar karşılaştırıldığında farklılaşma olduğu tespit edilmiştir. Ölçeğin alt boyutları incelendiğinde çatışma boyutunda ve sürekli oynama boyutunda babaların eğitim düzeyine göre çocuklardaki dijital oyun bağımlılık eğiliminin farklılaşmakta olduğu görülmektedir. Bu farklılaşma incelendiğinde, dijital oyun bağımlılık eğilimi ortalamalarının ortaokul düzeyinde eğitime sahip babalar ile üniversite ve lisansüstü düzeyde eğitime sahip babalar arasında, lise mezunu babalar ile üniversite düzeyinde eğitime sahip babaların ortalamaları arasında istatistiki olarak manidar bir fark olduğu saptanmıştır.

Anne ve babaların eğitim düzeyi açısından çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi incelendiğinde ebeveynlerin eğitim düzeyi arttıkça çocuklarda dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyinin azaldığı görülmektedir. Bu araştırmanın bulguları ile örtüşen bir başka

alıřma Akay (2020) tarafından gerekleřtirilmiřtir. Gerekleřtirilen alıřmada ebeveynlerin eđitim dzeyi arttıa ocukların dijital oyun bađımlılıđı hususunda daha bilinli olduđu sonucuna ulařılmıřtır (Akay, 2020). niversite ya da lisansst dzeyde eđitime sahip ebeveynler dijital oyun bađımlılıđı konusunda bilinli olup, ocuklarının ekran karřısında geirdiđi sreyi sınırlamakta, ocukların haftanın belirli gn ve vakitlerinde oyun oynama imkanı sunmaktadır. Ayrıca eđitim dzeyi yksek bu tip ebeveynler ocukları ile kaliteli zaman geirmeye nem vermekte olup, onların sosyal, fiziksel ve zihinsel geliřimine katkı sađlayacak aile ii etkinliklere daha fazla vakit ayırmaktadır. Akay (2020) da benzer alıřmasında benzer sonulara ulařmıř olup arařtırmacının bu bulguları bu alıřmanın bulgularını da destekler niteliktedir. Benzer bir řekilde, Akzm, Baran ve elebi (2022) tarafından yapılan alıřmada ocukların anne ve babalarının eđitim dzeyi ykseldike ocukların dijital oyun bađımlılıđının azaldıđı sonucuna varılmıřtır. Arařtırmacıların elde ettiđi sonular, bu arařtırmanın sonuları ile de rtřmektedir. Eđitim dzeyi dřk ebeveynlerin dijital ortamlar ve bu ortamlardaki oyunların olumsuz etkileri hakkında yeterli dzeyde bilgi sahibi olmadıkları, ocukları denetleyebilecek bilgi ve donanıma sahip olmadıkları ve ocukları yeterince denetleyemedikleri ve bu yzden ocukların dijital oyun bađımlılık eđilimi dzeylerinin yksek olduđu dřnlmektedir. Ebeveynlerin eđitim dzeyi arttıa, ocukların dijital oyunları oynaması konusunda daha bilinli hareket ettikleri, bu tutum ve davranıřlarından dolayı ocukların dijital oyun bađımlılık eđilimi dzeylerinin dřk olduđu dřnlmektedir.

Arařtırmanın sonularına gre, anne ve babanın eđitim dzeyi gz nnde bulundurulduđunda ocukların yaratıcılık dzeylerinin farklılařmakta olduđu grlmektedir. niversite ve lisansst mezunu annelerin ocuklarının, ilkokul mezunu olan annelerin ocuklarına gre yaratıcılık dzeylerinin daha yksek olduđu grlmektedir. Gayret (2021) yapmıř olduđu arařtırmada, ocukların yaratıcılık dzeylerinin annenin eđitim dzeyine gre farklılařtıđı sonucuna ulařmıřtır. Bu bađlamda arařtırmanın bulguları bu arařtırma ile rtřmektedir. Annelerin eđitim dzeyi arttıa ocukların yaratıcılık dzeylerinin arttıđı dřnlmektedir. niversite mezunu babaların ocuklarının, ilkokul mezunu olan babaların ocuklarına gre yaratıcılık dzeylerinin daha yksek olduđu grlmektedir. Arařtırmanın bulguları ile rtřen bařka bir alıřma Gayret (2021) tarafından yapılmıř olup, arařtırmacı, lise mezunu, niversite mezunu ve de lisansst mezunu babaların ocuklarının, okuryazar olan babaların ocuklarına gre yaratıcılık dzeylerinin yksek olduđu sonucuna ulařmıřtır. Bu bađlamda, babaların eđitim dzeyi arttıa

çocukların yaratıcılık düzeylerinin arttığı düşünülmektedir. Anne-babanın eğitim düzeyinin çocuğun yaratıcılığına katkısının olduğunu destekleyen bu çalışmanın sonuçları, ilgili alan yazını ile de örtüşmektedir. Anne-babanın eğitim düzeyinin, çocuğun yaratıcılık düzeyine katkı sağlamasının önemli bir etkeninin, eğitim düzeyi yüksek ebeveynlerin çocuğa, onun yaratıcılık özelliklerini destekleyecek bir tutum, davranış ve ortam sunmalarının olduğu düşünülmektedir. Eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlerin, çocukların yaratıcılığını geliştirecek aktiviteler ile ilgili ve çocukları bu aktivitelere yönlendirmek konusunda daha bilinçli oldukları düşünülmektedir.

Araştırma bulguları incelendiğinde çalışan annelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin daha düşük olduğu, çalışmayan annelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır. Bu araştırmanın aksine Aküzüm ve diğerleri (2022) gerçekleştirmiş olduğu çalışmada annelerin çalışma durumuna göre çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin farklılaşmadığı sonucuna ulaşmıştır. Araştırmacıların elde ettiği bu bulgu bu araştırmanın bulguları ile ayrılmaktadır. Benzer bir şekilde Emiroğlu İlvan (2022) tarafından gerçekleştirilen çalışmada da bu çalışmanın bulgularının aksine çalışan anneler ile çalışmayan annelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında herhangi bir farklılaşma olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Araştırmacının elde ettiği bu bulgular bu araştırmanın bulguları ile uyuşmamaktadır. Diğer taraftan Dokumacı (2023) tarafından yapılan çalışmada, okul öncesi çağıdaki çocuklarda dijital oyun bağımlılık eğiliminin annenin çalışma durumuna göre farklılık gösterdiği ve annesi çalışmayan çocukların, annesi çalışan çocuklara göre dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin daha yüksek olduğu sonucuna varıldığı belirtilmiştir. Araştırmacının elde ettiği bulguların ise bu araştırmanın bulguları ile örtüştüğü görülmektedir. Araştırmanın bulguları ile örtüşen başka bir çalışma Çeliköz (2017) tarafından gerçekleştirilmiş olup, araştırmacı yapmış olduğu çalışmanın sonucunda bu araştırmanın bulguları ile benzer bir şekilde, çalışan annelerin çocuklarını çalışmayan annelerin çocuklarına göre daha yaratıcı bulmuştur. Benzer bir şekilde Yuvacı (2017) tarafından gerçekleştirilen çalışmanın bulguları da bu çalışmanın bulguları ile örtüşmektedir. Annesi çalışan çocukların, annesi herhangi bir işte çalışmayan çocuklara kıyasla, imgelem, akıcılık, esneklik ve tema boyutlarında yaratıcılık puanlarının daha yüksek olduğu bulgulanmıştır (Yuvacı, 2017). Çalışan annelerin, çalışma hayatındaki kazanımlarını çocuklarına da yansıtarak onların gelişimine katkı sağladığı düşünülmektedir.

Ailelerin gelir düzeyi göz önünde bulundurulduğunda, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi puanlarının ve ölçeğin alt boyutlarından, çatışma, sürekli oynama boyutlarından elde

ettikleri puanların istatistiki olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmakta olduğu görülmektedir. Ölçeğin hayata yansıtma ve hayattan kopma boyutlarında ise herhangi bir farklılık olmadığı görülmektedir. Ailelerin gelir düzeyleri arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyleri düşmektedir. Kabul ve Karagöz (2023) tarafından yapılan çalışmanın bulguları da bu çalışmanın bulgularını destekler niteliktedir. Yapılan çalışmada ailelerin gelir düzeyi arttıkça çocukların bağımlılık düzeyinin azaldığı sonucuna ulaşılmıştır (Kabul ve Karagöz, 2023). Talan ve Kalinkara (2020) tarafından yapılan çalışmanın bulguları ise bu araştırmanın bulguları ile ayrılmaktadır. Ortaokul çocuklarının dahil edildiği çalışmada gelir düzeyi yüksek olan ailelerin çocukların dijital oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Talan ve Yusuf, 2020). Gelir düzeyi yüksek ailelerin, çocuklara dijital oyunlar dışında farklı aktivite alanlarına yönlendirdikleri, çocukları farklı yönlerde geliştirebilecek aktivitelere yönelik kurs, eğitim gibi alanlar sağladıkları için çocukların dijital oyunlara ayırdıkları zamanın daha kısıtlı hale gelebileceği ve bu nedenle ailenin gelir durumunun dijital oyun bağımlılık eğilimi konusunda etkili olduğu düşünülmektedir.

Ayrıca araştırma bulguları incelendiğinde, çocukların Erken Çocuk Yaratıcılık ölçeğinden alınan puanları ailenin gelir durumuna göre ele alındığında aile gelir durumuna göre çocukların puanları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Yapılan analizler sonucunda, aylık gelir düzeyi 50.000₺ ve üzerinde olan ailelerin ortalamalarının, asgari ücret düzeyinde gelire sahip ailelerin ortalamalarından daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu araştırmanın bulguları ile örtüşen bir başka çalışma (Kesgin, 2019) tarafından yapılan çalışmada çocukların yaratıcılık düzeyi ile ailelerin gelir düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmacının elde ettiği bu sonuç bu çalışmanın bulguları ile de örtüşmektedir. Yaratıcılık doğuştan gelmekle beraber, pozitif bir çevrede geliştirilebilirken negatif bir çevrede ise körelen bir durum olarak görülmektedir. Doğuştan gelen bu beceri eğitimle geliştirilebilmekte olup bireyin ailesi, içerisinde bulunmuş olduğu sosyal, fiziki ve eğitim çevresi bireyin yaratıcılık becerileri üzerinde etkili olan unsurlardır (Yeşilyurt, 2020). Bu bağlamda ailenin çocuğa sunmuş olduğu imkanlar, çocuğun aile ile geçirmiş olduğu zamanın niteliği ve bu zaman diliminde yapılan etkinliklerin içerikleri gibi birçok unsurun çocuğun yaratıcılığına pozitif katkı sağlayacağı düşünülmekte ve bu imkanların çocuğa sunulabilmesi için de ailenin belirli bir düzeyde gelire sahip olması gerektiği düşünülmektedir.

Araştırma bulguları incelendiğinde, katılımcıların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi puanlarının çocukların kardeş sayısına göre anlamlı bir biçimde farklılaştığı görülmektedir.

İki kardeşi olan çocukların ortalamalarının bir kardeşi olan ve hiç kardeşi olmayan çocukların ortalamalarından anlamlı bir biçimde yüksek olduğu görülmektedir. Başka bir ifadeyle iki kardeşi olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin hiç kardeşi olmayan ve bir kardeşi olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinden daha yüksek olduğu saptanmıştır. Ayrıca çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği puanları, ölçeğin alt boyutları açısından incelendiğinde ise, çatışma, hayattan kopma, sürekli oynama boyutlarında elde edilen puanların çocukların kardeş sayısına göre istatistiki olarak anlamlı bir biçimde farklılık gösterdiği hayata yansıtma boyutunda ise herhangi bir farklılık bulunmadığı saptanmıştır. Avşar (2013) tarafından yapılan çalışmanın sonuçları da bu araştırmanın bulgularını destekler niteliktedir ve araştırmacı yapmış olduğu çalışmada, kardeşlik boyutunun çocukların sosyal beceri performanslarına ve onların zihin kuramına değişik yönlerde etkisinin olduğunu saptamıştır.

Yapılan analizler sonucunda, çatışma, hayattan kopma ve sürekli oynama alt boyutlarında iki kardeşi olan çocukların ortalamalarının bir kardeşi olan ve hiç kardeşi olmayan çocukların ortalamalarından anlamlı bir biçimde yüksek olduğu görülmektedir. Başka bir ifadeyle iki kardeşi olan çocuklar oynadıkları dijital oyunlar dolayısıyla aileleri ile tek kardeşi olan ya da hiç kardeşi olmayan çocuklara oranla daha fazla çatışma yaşamakta, gerçek hayattan daha fazla kopmakta ve bir kardeşi olan ya da hiç kardeşi olmayan çocuklara kıyasla sürekli oyun oynama davranışını daha fazla göstermektedir. Aydoğdu (2018) tarafından gerçekleştirilen çalışmanın sonuçları bu çalışmanın sonuçları ile ayrılmakta olup, araştırmacı, kardeş sayısının çocukların oyun bağımlılık düzeyleri üzerinde istatistiki olarak manidar bir fark olmadığını saptamıştır (Aydoğdu, 2018). Çocukların kardeşe ya da kardeşlere sahip olmasının kardeşler arası ilişkilerde ve bu ilişkinin dinamiklerinde, kardeşlerin birbirinden etkilenmesinde ve kardeşlerin gelecek yaşamlarını etkilemesinde etkili olduğu göz önünde bulundurulduğunda (Avşar, 2013) bu çalışmada çocukların kardeş ya da kardeşlere sahip olma durumuna göre dijital oyun bağımlılık düzeyinin farklılık göstermesi oldukça manidardır. Kardeş sayısı arttıkça, dijital oyun bağımlılık eğiliminin artmasının, kardeşler arası ilişkilerin iyi yönetilememesi; tek çocuğa sahip ya da iki çocuğa sahip ailelerin daha fazla çocuğa sahip ailelere oranla çocuklarla daha kaliteli zaman geçirmeleri ve dolayısıyla çocukların dijital oyunlara daha az zaman ayırmaları gibi nedenlerden kaynaklı olabileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın sonuçları incelendiğinde okul öncesi çocuklarının yaratıcılıklarının kardeş sayılarına göre farklılık gösterdiği saptanmış olup, iki kardeşi olan çocukların yaratıcılık

düzeylerinin hiç kardeşi olmayan ve bir kardeşi olan çocukların yaratıcılık düzeylerinden daha düşük olduğu saptanmıştır. Çeliker (2019) tarafından yapılan çalışmada beş yaş çocuklarının yaratıcılık düzeylerinin kardeş sayılarına göre farklılık göstermediğini tespit etmiş olup, araştırmanın bu sonucu bu araştırmanın sonuçlarıyla ayrılmaktadır. Gayret (2021) gerçekleştirmiş olduğu çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının yaratıcılık düzeylerinin kardeş sayısına göre değiştiğini ve ailenin tek çocuğu olan çocukların yaratıcılıklarının, iki, üç ya da dört çocuğa sahip olan ailelerin çocuklarından daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Araştırmanın bu sonucu bu araştırmanın sonuçlarıyla örtüşmektedir. Çocukların, yaratıcılık düzeyine etki eden etmenler incelendiğinde, kardeş sayısının ailevi özellikler içerisinde yer almakta olduğu, kardeşler arası ilişkilerin kötü yönetilmesinin çocuğun yaratıcılığını ve öz motivasyonunu olumsuz yönde etkileyebileceği düşünülmektedir. Bu ve bu gibi durumların kardeş sayısı arttıkça yaratıcılık düzeyinin düşmesinin nedenlerinden olabileceği düşünülmektedir.

5.2. Öneriler

Teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesi ve dijital aletlerin yaygınlaşması ile birlikte çocukların oyun ve eğlence anlayışlarında da değişimler meydana gelmiştir. Bu değişimler beraberinde bazı sakıncaları da getirmiştir. Dijital aygıtların ve bu aygıtların kullanımının bu kadar yaygınlaşması, beraberinde bazı endişeleri de getirmiştir. Bu aygıtlara okul öncesi dönemde olan çocukların çok rahat bir şekilde ulaşabilmesi ve aygıtların kullanımının okul öncesi dönemde de yaygın hale gelmesi beraberinde kaygıları da artırmıştır. Bu durum anne ve babalara ve de eğitimcilere önemli sorumluluklar yüklemektedir. Bu bağlamda araştırmanın bulguları ışığında ebeveynler, öğretmenler ve eğitim yöneticileri gibi aktörlere şu önerilerde bulunulmuştur:

5.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler

- Eğitim kurumlarında ebeveynler için seminerler, eğitimler düzenlenmesi önerilmektedir. Okul idareleri ve öğretmenler dijital dünya, dijital oyunlar ve oyun bağımlılığı gibi konularda velilere rehberlik ederek, onların dijital oyunlar ve oyun bağımlılığı ile ilgili farkındalık düzeylerinin artmasında ve bu konuda daha bilinçli ebeveynler olarak çocuklarını rahatlıkla denetleyebilme, kontrol edebilme ve onların

sanal ortamlardaki davranışlarını takip edebilecek bireyler haline gelmeleri için becerilerini geliştirmelerine katkı sağlayabilir.

- Aileler, çocuklarını dijital bağımlılıktan koruyabilmek için, çocukların ekran karşısında geçirdikleri süreyi kontrol altında tutmalı ve oyunların içeriklerini de kontrol etmelidir. Ayrıca, ailelerin çocuklarını sanal alemdeki olumsuzluklardan uzak tutabilmek adına bu konuda kendi bilgi ve donanımlarını artırmaları da önemli görülmektedir. Ailelerin bu anlamdaki bilgi ve donanımlarını artırmalarının eğitimciler tarafından desteklenmesi amacıyla, eğitim kurumlarında yapılan toplantılardaki gündem maddelerine, dijital oyun bağımlılık eğilimi ile ilgili ebeveyn bilinçlendirme ile ilgili maddeler eklenebilir.
- Gerek ebeveynlerin gerekse çocukların sanal alem, dijital oyunlar ve dijital oyun bağımlılığı ile ilgili bilinçlenmesi adına, sanal ortamlar ve oyun bağımlılığı konusunda bilinçlendirici seminer, panel, karşılıklı etkileşimi içeren uygulamalar vb. türde etkinlikler yapılarak bir bilinç oluşmasına katkıda bulunulabilir.
- Dijital oyun bağımlılığı ve olumsuz etkileri ile ilgili çocukların daha bilinçlenmesi adına okullarda hem eğlendirici hem bilinçlendirici tiyatrolar ve drama etkinlikleri düzenlenebilir.
- Okul öncesi dönemde velilerin çocukların yaratıcılık düzeylerine katkı sağlayacak zekâ oyunları, kodlama etkinlikleri gibi etkinlikleri çocukları ile birlikte yapmaları yönünde bilinçlendirilmesinin çocukların yaratıcılık düzeyine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

5.2.2. Ebeveynlere Yönelik Öneriler

- Çocukların ekran karşısında ve oyun başında uzun zaman geçirmelerinin önüne geçmek adına ailelerin çocuklarını ekran karşısındaki etkinlikler yerine çocukların kendi yaş ve seviyelerine uygun sosyal, fiziksel, sanatsal ve spor etkinliklerine yönlendirmelerinin de çocukları ekran karşısında fazla vakit geçirmekten uzaklaştıracak bir yöntem olabileceği düşünülmektedir. Böylece çocukların yaratıcılıklarının olumsuz yönde etkilenmesinin daha fazla önüne geçilmiş olacağı düşünülmektedir.
- Ailelerin, çocuklarında dijital oyun bağımlılığına ilişkin emareleri fark ettiklerinde bir uzmandan bu konuda destek almaları oldukça önemlidir. Bu süreçte uzmandan

alınan tavsiyeler ışığında hareket edilmesi çocukla anne-baba arasındaki ilişkinin de zedelenmeden devam ettirilmesi adına oldukça önemli görülmektedir.

- Ailelerin, çocukların izlediği filmler, videolar, oynadığı oyunlar konusunda seçici davranması ve çocukların yaratıcılık ve üretkenliğine katkı sağlayacak etkinlikleri tercih etmesi çocukların yaratıcılıklarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda, ailelerin çocukları ile nitelikli zaman geçirmeleri, onların yaratıcı düşünmesine katkı sağlayacak etkinlikler düzenleyerek onlarla yaratıcı ve nitelikli oyunlar oynamaları, çocukların dijital ortamdaki aktiviteleri ile ilgi de sınırlı ve seçici davranmaları gerektiği düşünülmektedir.

5.2.3. Araştırmaya Yönelik Öneriler

- Nicel yöntemler kullanılarak yapılan bu çalışmanın bulguları ışığında, çocukları dijital oyun oynamaya ya da sanal ortamlara iten etmenlerin daha detaylı bir biçimde incelendiği farklı yöntemlerin bir arada kullanıldığı araştırmalar yapılabilir.
- Bu araştırma okul öncesi çocukları ile gerçekleştirilmiş olup, ilkökul, ortaokul ve lise düzeyinde eğitim öğretim gören öğrencilerdeki dijital bağımlılık düzeylerinin de araştırılması yeni araştırmalarda ele alınarak incelenebilir.
- Bu araştırmada, dijital oyun bağımlılık eğilimi ile yaratıcılık arasındaki ilişki ele alınarak incelenmiş olup, gelecek araştırmalarda dijital oyun bağımlılık eğiliminin ve yaratıcılığın başka değişkenlerle olan ilişkisi ele alınarak incelenebilir.
- Bu çalışmada çocukların yaratıcılık düzeyleri ile dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Gelecek çalışmalarda çocukların oynadıkları oyun türleri ile yaratıcılık arasındaki ilişki ve çocukların oynadıkları oyunların içeriğinin çocukların yaratıcılıkları üzerindeki etkileri incelenebilir.

KAYNAKÇA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design*. Berkeley: Pearsons.
- Akçay, D. (2020). Ebeveynlerin çocukların dijital video oyunları bağımlılığı karşısında tutum ve davranışları. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 5(2), s. 65-71.
- Aküzüm, C., Baran, E. B. ve Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Turkish Studies*, 17(3), s. 427-458.
- Alkan, R. (2014). *Genel yaratıcılık, matematiksel yaratıcılık ve akademik başarı arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. (Tez No. 366285) [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Arğın, E. (2023). *Sosyal medya kullanım amaçları ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. İksad Yayınevi.
- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *ehudamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2), s. 149-176.
- Aslan, H., Başçılar, M. ve Karataş, K. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 23(3), s. 266-274.
- Avşar, A. H. (2013). *Ergen bireylerde sosyal beceri düzeyinin kardeşli ve tek-çocuk olma açısından incelenmesi*. (Tez No. 358152) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Arel Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18.
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Tez No. 587057) [Yüksek lisans tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Bateson, P. ve Martin, P. (2013). *Play, playfulness, creativity and innovation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bateson, P. ve Martin, P. (2020). *Oyun, oyunseverlik yaratıcılık ve buluş*. Ayrıntı Yayınları.

- Becker, K. (2017). *Advances in game-based learning; choosing and using digital games in the classroom; a practical guide*. Switzerland: Springer.
- 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*. (Tez No. 630581) [Yüksek Lisan Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Budak, K. S. ve Işıkoğlu, N. (2022). Development of children's digital play addiction tendency and parental mediation scales. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences*: 55(3), s. 673-719. DOI: 10.30964/auebfd.939653.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akedemi Yayınevi.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Carr, A. ve Dicey, J. (2019). *Smart phone dumb phone: free yourself from digital addiction*. Arturus Publishin Limited.
- Çaylı, A. (2022). *Okul öncesi dönem (5-6 yaş) çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Tez No. 758204) [Yüksek lisans tezi, Çankırı Karatekin Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çekmecelioğlu, H. G. (2002). *Bireysel, örgütsel yaratıcılık ve yaratıcılık için iş çevresinin düzenlenmesi: bir araştırma*. (Tez No. 117140) [Doktora tezi, Gebze Yüksek Teknoloji Enstitüsü]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çeliker, S. (2019). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden beş yaş çocuklarının yaratıcılık düzeyleri ile sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Tez No. 598286) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Çeliköz, N. (2017). Okul öncesi dönem 5-6 yaş çocuklarının yaratıcılık düzeylerinin incelenmesi. *Yıldız Journal of Educational Research*, 2(1), s. 1-25.
- Çiçekler, C. Y. (2016). *Yaratıcı beceriler ölçeği (ybö)'nin türkçe uyarlaması: geçerlik ve güvenirlik çalışması*. (Tez No. 447973) [Doktora tezi, Selçuk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Çiçekler, C. Y., Pirpir, D. A. ve Aral, N. (2020). Turkish standardization of early childhood creativity scale. *Elementary Education Online*, 19(2), s. 817-830.
- Davaslıgil, Ü. (2015). Yaratıcılık ve oyun. *Eğitim ve Bilim*, 13(71), s. 24-32.
- Demir, E. ve Bulut, İ. H. (2023). Ortaokul öğrencilerinde görülen dijital oyun bağımlılığının öğrenci görüşlerinden yararlanılarak çeşitli açılardan incelenmesi. *Okul Yönetimi Dergisi*, 3(2), s. 119-136.
- Dokumacı, C. (2023). *Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin sosyal becerileriyle ilişkisinin incelenmesi*. (Tez No. 777603) [Yüksek lisans tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Dursun, A. ve Eraslan Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), s. 128-140.
- Erden, E. ve Bulut, S. (2023). İlkokul ve ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve yalnızlık. *İbn Haldun Çalışmaları Dergisi*, 8(2), s. 127-138.
- Erdoğan, N. I. (2019). Dijital Oyun Popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1-17.
- Fredricks, R. (2017). *Digital Addiction*. drrandifredricks.com: <https://drrandifredricks.com/digital-addiction/> adresinden alındı
- Gayret, H. (2021). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 60-72 aylar arasındaki çocukların motivasyon düzeyleri ile yaratıcılıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Tez No. 675691) [Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Griffiths, M. (2003). Videogames : Advice for parents and teachers: Answers for parents and teachers, concerned about videogames and young people, and some potential benefits of videogame playing. *Education and Health*, 21(3), s. 48-49.
- Güven, Y. ve Doğanay Koç, E. (2020). Okul öncesi dönemdeki çocukların yaratıcılık düzeyleri ile benlik algıları arasındaki ilişkinin incenmesi. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), s. 1391-1406.

- Hayes, J. R. (1989). Cognitive processes in creativity. J. A. Glover, R. R. Ronning ve C. R. Reynolds içinde, *Handbook of Creativity*. New York: Springer Science+Business Media.
- Hazar, Z. (2019,). An analysis of the relationship between digital game playing motivation and digital game addiction among children. *Asian Journal of Education and Training*, 5(1), s. 31-38.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens, A Study of The Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Humphreys, K. (2023). *Addiction: a very short introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- İlvan, T. E. (2022). *Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile anne-çocuk ilişkisinin incelenmesi*. (Tez No. 742209) [Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. ve Scott, F. (2016). Digital play: a new classification. *Early Years*, 36(3), 242-253.
- Jeonga, E. J., Kimb, D. J. ve Lee, D. M. (2017). Why do some people become addicted to digital games more easily? a study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 33(3), s. 199-214: <http://dx.doi.org/10.1080/10447318.2016.1232908>.
- Jesson, J. (2012). *Developing creativity in the primary school*. New York: McGraw-Hill.
- Kabul, E. ve Karagöz, Y. (2023). Dijital bağımlılığı etkileyen faktörlerin belirlenmesine yönelik bir araştırma: geçerlik ve güvenirlik çalışması. *International Journal of English for Specific Purposes (JOINESP)*, 1(2), s. 56-68.
- Kara, A. (2007). *Okul öncesi dönemde 5-6 yaş grubu çocukların yaratıcılık düzeylerini etkileyen faktörlere ilişkin öğretmen görüşleri*. (Tez No. 211385) [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karacabey, M. F. (2011). *Özel ve resmi ilköğretim okulu yönetici ve öğretmenlerinin örgütsel yaratıcılık algıları*. (Tez No. 313387) [Yüksek lisans tezi, Harran Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Kartal, S. (2022). Digital Addiction ad its effects in early childhood. e. emre ve a. u. keskinlik içinde, *Child and Child Education in the 21st Century* (s. 97-107). Lyon: Livre de Lyon.
- Kavaklı, M. (2022). Dijital oyunların kişilik, duygu ve davranışlar üzerindeki etkileri; araçlar, metodolojiler, uygulamalar ve öneriler. Ş. Sağiroğlu, H. İ. Bülbül, A. Kılıç, M. Küçükali, Ş. Bayzan ve Y. Samur içinde, *Dijital Oyunlar I*. Nobel.
- Kesgin, K. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin yaratıcılık düzeyleriyle fen bilimlerine yönelik tutumları arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. (Tez No. 590177) [Yüksek lisans tezi, Tokat Gazi Osmanpaşa Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kuş, Ö. A. (2023). *İnteraktif bir iletişim alanı olarak dijital oyunlar; oyun oynama motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığına etkileri üzerine bir araştırma*. (Tez No. 804100) [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), s. 77-95.
- Mehmet Toran, Z. U. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 2263-2278.
- Merve Özer, A. Y. (2019). Okul öncesi dönemde yaratıcılığı geliştirmeye yönelik farklı sosyoekonomik düzeydeki ebeveyn deneyimlerinin incelenmesi. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 1309-1327.
- Natkin, S. (2006). *Video games and interactive media; a glimpse at new digital entertainment*. Massachusetts: K Peters, Ltd.
- Nilüfer Yiğit, E. M. (2022). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin öğretmen görüşleri. *Uluslararası Eğitim ve Bilim Dergisi*, 1-15.
- Rapeepisarn, K., Pongphankae, S., Wong, K. W. ve Fung, C. C. (2008). *A Comparative study of digital game platforms for educational purposes*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:67851470> adresinden alındı
- Roberta Eason, D. M. (2009). A look at creativity in public and private schools. *Thinking Skills and Creativity* (4), 130-137.

- Rugai, J. ve Hamilton-Ekeke, J.-T. (2016). A review of digital addiction: a call for safety education. *Journal of Education and e-Learning Research*, s. 17-22 10.20448/journal.509/2016.3.1/509.1.17.22 ISSN | 2410-9991.
- Sağıncı, H. (2021). *Oyun bağımlılığı, oyun sadakati ve satın alma niyeti arasındaki ilişkinin incelenmesi: dijital oyunlar üzerine bir araştırma*. (Tez No. 677451) [Yüksek lisans tezi, Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Sait Gürbüz, F. Ş. (2018). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Seçkin.
- Salkind, N. J. ve Rasmussen, K. (2008). *Encyclopedia of educational psychology*. Los Angeles: Sage Publications.
- Starko, A. J. (2005). *Creativity in the classroom: schools of curious delight*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sulaiman, B., Zamzami, M. A., Rahman, A. N., Horokubun, N. D. ve Novasarah, D. (2023). The influence of online game addiction on student personality attitudes. *Journal of Research Trends in Social Science and Humanities*, 12(2), 77-82.
- T.C. Sağlık Bakanlığı Sağlık Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü. (2018). *Dijital oyun bağımlılığı çalıştay sonuç raporu*. T.C. Sağlık Bakanlığı.
- Tabachnick, B. G. ve Fidell, L. S. (2014). *Using multivariate statistics*. London: Pearson.
- Talan, T. ve Yusuf, K. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 9(1), s. 1-13.
- Taşlıyan, M., Karakuş, F. N. ve Çakıroğlu, Z. (2021). Dijital bağımlılık ile yaratıcı düşünme eğilimi arasındaki ilişkinin incelenmesi: üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *Akademik Araştırmalar ve Çalışmalar Dergisi*, 13(25), s. 503-517.
- Topal, M., Horzum, M. B. ve Akgün, Ö. E. (2022). Relationship of digital game addiction with gender and gamification user types amongst freshman. *Journal of Family, Counseling and Education*, 8(2), s. 20-32.
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zeka ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Tez No. 407156) [Yüksek lisans tezi, Fatih Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Tutumlu, R. (2024). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile yaratıcılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Tez No. 870914) [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Ulusoy, B. (2019). *Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerine, bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerine etki eden etkenlere ve bilgisayar oyunlarına ilişkin veli ve öğretmen görüşleri*. (Tez No. 594714) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Whitton, N. (2009). *Learning with digital games: a practical guide to engaging students in higher education*. New York: Routledge.
- Wiseli, D., Tanusetiawan, R. ve Purnomo, F. (2017). Simulation game as a reference to smart city management. *Procedia Computer Science*, 116, s. 468–475.
- Yasacı, Z. ve Mustafaoğlu, R. (2022). Dijital oyunların çocuk / ergenlerin gelişimi ve sağlığı üzerine etkiler. Ş. Sağıroğlu, H. İ. Bülbül, A. Kılıç, M. Küçükali, Ş. Bayzan ve Y. Samur içinde, *Dijital oyunlar -1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*. Nobel.
- Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2004). *SPSS uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri*. Detay Yayıncılık.
- Yengin, D. (2011). Digital Game as a new media and use of digital game. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 1(19), s. 20-25.
- Yeşilyurt, E. (2020). Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme: tüm boyut ve paydaşlarıyla kapsayıcı bir derleme çalışması. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 15(25), s. 3874-3915.
- Yorulmaz, B. ve Tuncer Şener, Ö. (2023). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zaman yönetimi becerileri arasındaki ilişki. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 5(9), s. 557-586.
- Yuvacı, Z. (2017). *Okul öncesi eğitim alan 6 yaş çocuklarının yaratıcılık düzeylerinin öğretmenlerinin ve sınıf ortamlarının yaratıcılıklarına göre incelenmesi*. (Tez No. 486042) [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

Yuvacı, Z. ve Dağlıoğlu, E. H. (2018). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve bulundukları sınıf ortamının yaratıcılık düzeyleri arasındaki ilişkisinin incelenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 2(2), s. 234-256.



EKLER

Ek 1. Tez Öneri Onayı



Ek 2. Etik Kurul Onayı



T.C.
AKSARAY ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
İnsan Araştırmaları Etik Kurulu



Sayı : E-34183927-000-00000

Konu : Başvurunuz Hk.

Sayın: Nurhan KIŞLA

“Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Yaratıcılıkları Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi” başlıklı 2023/07-82 protokol numaralı başvuru 26.12.2023 tarihli toplantıda kurulumuz tarafından incelenmiş, Üniversitemiz İnsan Araştırmaları Etik Kurulu Yönergesi’nde belirtilen etik ilkelere **uygun olduğuna** toplantıya katılan üyelerin oy birliği ile karar verilmiştir.

Bilgilerinize rica ederim.

Prof. Dr. Necmettin AYGÜN

Aksaray Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurul
Başkanı

Ek: İnsan Araştırmaları Etik Kurul Kararı

Evrakın elektronik imzalı suretine <https://e-belge.aksaray.edu.tr> adresinden c027dac7-4146-4a88-9924-42ce4b54649d kodu ile erişebilirsiniz.

Bu Belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanunu’nun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu: C027DAC7-4146-4A88-9924-42CE4B54649D

Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/aksaray-universitesi-ebys>

Adres: tarih Bölümü

Telefon No: 2882194 Faks No: 2882125

e-Posta: naygun@aksaray.edu.tr İnternet Adresi:

<https://www.aksaray.edu.tr/>

KEP Adresi:

Ayrıntılı bilgi için: Necmettin AYGÜN

Profesör

Telefon No: 2882194



Ek 3. Milli Eğitim İzin Onayı



T.C.
AKSARAY VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-76490249-605.01-
Konu :Veri Toplama ve Anket İzni

13.03.2024

AKSARAY ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

İlgi: Valilik Makamının 12/03/2024 tarihli ve E-76490249-605.01- sayılı Onayı.

Üniversiteniz Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi yüksek lisans öğrencisi Nurihan KIŞLA'nın "**Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Digital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Yaratıcılıkları Arasındaki İlişki**" konulu veri toplama ve anket çalışması ile ilgili ilgi Valilik Makamı Onayı yazınız ekinde gönderilmiştir.

Bilgilerinizi arz ederim.

Metin ALPASLAN
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek: İlgili Onay (1 Adet)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : İl Millî Eğitim Müdürlüğü Yeni Sarayı Mah. E-90 Bulv. No:47
Valilik Ek Nolu Hizmet Binası
Telefon No : 0 (382) 213 68 40
E-Posta: arge68@meh.gov.tr
Kep Adresi : meh@hs01.kep.tr

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meh-ebys>
Bilgi İçiren: Nurdan ANDAÇ
Unvan: Programcı
Faks:3822136814
İnternet Adresi: <http://aksaray.meh.gov.tr/>

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksongu.meh.gov.tr> adresinden 1271-ba1f-3519-98d1-2b0c kodu ile teyit edilebilir.

Evrakın elektronik imzalı suretine <https://e-belge.aksaray.edu.tr> adresinden 83353975-d638-4b4e-a8bb-309ffid011ac6 kodu ile erişebilirsiniz.

Bu Belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanunu'nun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Ek 4. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçek İzni

Ölçek İzni



nurhan kışla

11.12.2023 Pzt 19:15

İzniniz ve katkılarınız için çok teşekkür ed...



Kadriye Selin Budak



Kime: nurhan kışla

26.11.2023 Paz 06:14

 [Re_ Ölçek Kullanım İzni.zip](#)

Merhabalar,
Ölçek kullanım formu ve makaleler ekte yer almaktadır.
Çalışmada kolaylıklar diliyorum

Sevgiler



nurhan kışla

25.11.2023 Cmt 17:20

Kadriye Selin Hocam Merhaba, Ben Nurha...

Ek 5. Erken Çocukluk Yaratıcılık Ölçeği İzni

Ölçek İzni



nurhan kışla

11.12.2023 Pzt 19:09

Yardımlarınız ve katkılarınız için çok teşekkür...



CANAN YILDIZ ÇİÇEKLER

...

Kime: nurhan kışla

25.11.2023 Cmt 17:06



2930-11467-1-PB
PDF - 502 KB



ERKEN ÇOCUKLUK YARATICILIK
DOCX - 20 KB

2 ek (521 KB)

Merhabalar,
Ekte ölçeği ve ölçeğe ait makaleyi
gönderiyorum. Kolay gelsin.

AKSARAY ÜNİVERSİTESİ TEZ DEĞERLENDİRME FORMU		
Öğrencinin Adı Soyadı: Nurhan KIŞLA		EVET
Kapak		
1	Tez başlığı, tutanaktaki başlıkla aynı mı?	
2	Kapaktaki ay ve yıl savunmaya girilen tarihle tutarlı mı?	
3	Kapak format kılavuzdaki kapak formatına uygun mu?	
4	Kapakta yazılan tüm yazılar doğru olarak verilmiş mi?	
İçindekiler		
5	Sayfa numaraları tam verilmiş mi?	
6	Şekil, çizelge vb. listeleri verilmiş mi? Sıralaması doğru mu?	
7	Özet, abstract, giriş, sonuçlar vb. bölümler var mı?	
8	Yazım hataları kontrolü yapıldı mı?	
Giriş		
9	Hazırlanan tezin önemini anlatıyor mu?	
10	İkinci ve üçüncü dereceden başlık içermemeli kuralına uyuldu mu?	
Özet/Abstract		
11	Kılavuza uygun mu?	
12	Ay ve yıl savunmaya girilen tarihle tutarlı mı?	
13	Özet; tek sayfa, tek aralık, tek paragraf kuralına uygun olarak yazıldı mı?	
14	Bilim kodu, sayfa adedi, anahtar kelimeler ve tez danışmanı yazıldı mı?	
Kaynakça		
15	Kaynakların tamamına metin içinde atıf yapıldı mı?	
16	Kaynak formatı kılavuzdaki kaynak formatına uygun olarak hazırlanmış mı?	
17	Atıf formatı kılavuzdaki atıf formatına uygun mu?	
Atıf Yöntemi APA 7 ☐ CMS ☐ İSNAD ☐		
Genel Değerlendirme		
18	Etik beyan açıklaması okundu, uyuldu ve imzalandı mı?	
19	Kabul/Onay sayfası kılavuzdaki formata uygun olarak düzenlenmiş mi?	
20	Kabul /Onay sayfasında belirtilen oy birliği/oy çokluğu seçeneklerinden uygun olanı savunmayla tutarlı olacak şekilde belirlenmiş mi?	
21	Sayfa kenar boşlukları ve sayfa numaraları kılavuzdaki formatına uygun mu?	
22	Paragraf boşlukları ve metin satır aralığı kılavuza uygun olacak şekilde düzenlenmiş mi?	
23	Başlık yazımları kılavuzdaki başlık formatlarına uygun mu?	
24	Yazı tipi ve boyutu kılavuzdaki yazı tipi ve boyutu formatına uygun mu?	
25	Şekil, çizelge vb. açıklama ve numaralandırmaları kılavuzdaki formata uygun olarak yazılmış mı?	

İmza:

Danışman: Prof. Dr. Yunus GÜNİNDİ