



Article Information

Article Type: Research Article

This article was checked by iThenticate.

Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17121/ressjournal.3249>

EXAMINATION OF CHILDREN'S DIGITAL GAMING ADDICTIONS AND PARENTS' DIGITAL GAMING GUIDANCE STRATEGIES

ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARI İLE EBEVEYNLERİN DİJİTAL OYUN REHBERLİK STRATEJİLERİNİN İNCELENMESİ

Emine Merve USLU¹

Abstract

The aim of this research is to examine children's digital game addictions and parents' digital game strategies and to determine the relationship between them. The sample of the study consists of 260 preschool students and their parents who were educated in the 2021-2022 academic year. The data of the research were obtained with the personal information form, the Digital Game Addiction Tendency and the "Digital Game Parental Guidance Strategies" scale. Children's digital game addictions were examined within the scope of Disconnection, Conflict, Continuous Play and Reflecting on Life, and parents' digital game guidance strategies were handled as Active Parental Guidance Strategies, Digitally Leading Parental Guidance Strategies, Free Parent Guidance Strategies and Technical Parent Guidance Strategies. The skewness and kurtosis values of the data obtained were examined. For the analysis of the data, t-Test, One-way analysis of variance and Pearson correlation analysis were performed. Descriptive analyzes and other analysis results were determined and presented in tables. Preschool children's digital game addictions and parents' digital game parental guidance strategies were examined within the scope of the child's gender, parent education status, parent age range and place of residence for a long time. While it was determined that the digital game addiction of preschool age children differed significantly according to gender, parent education status, parent age and place of residence for a long time, digital game parent guidance strategies differed significantly according to the child's gender, parent education status and parent age range variable. A significant relationship was found between preschool students' digital game addiction and parents' digital game addiction and parental guidance strategies.

Keywords: Digital Game Addiction, Digital game addiction guidance strategy, parent

¹ Öğr. Gör. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi SBMYO, merveuslu@comu.edu.tr, Orcid : : 0000-0001-9727-4160

Özet

Bu araştırmanın amacı çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerin dijital oyun stratejilerinin incelenerek, aralarındaki ilişkinin belirlenmesidir. Araştırmanın örneklemini 2021-2022 eğitim öğretim yılında eğitim alan 260 okul öncesi öğrencisi ve velisi oluşturmaktadır. Araştırmanın verileri kişisel bilgi formu, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi” ve “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri” ölçeği ile elde edilmiştir. Çocukların dijital oyun bağımlılıkları Hayattan Kopma, Çatışma, Sürekli Oynama ve Hayata Yansıtma boyutları kapsamında, velilerin de dijital oyun rehberlik stratejileri Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri, Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri, Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri ve Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri şeklinde ele alınarak incelenmiştir. Elde edilen verilerin çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiştir. Verilerin analizi için t-Testi, Tek yönlü varyans analizi ve Pearson korelasyon analizi gerçekleştirilmiştir. Betimsel analizler ve diğer analiz sonuçları belirlenerek tablolar halinde sunulmuştur. Okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile velilerin dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri çocuğun cinsiyeti, veli eğitim durumu, veli yaş aralığı ve uzun süre ikamet edilen yer değişkenleri kapsamında incelenmiştir. Okul öncesi yaş düzeyi çocukların dijital oyun bağımlılığının cinsiyet, veli eğitim durumu, veli yaşı ve uzun süre ikamet edilen yer değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı belirlenirken, dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri çocuğun cinsiyeti, veli eğitim durumu ve veli yaş aralığı değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı ortaya çıkmıştır. Okul öncesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığı ebeveyn rehberlik stratejileri arasında anlamlı düzeyde ilişki tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Bağımlılığı, Dijital oyun bağımlılığı rehberlik stratejisi, ebeveyn

GİRİŞ

Dijital yerlilerin içine doğdukları dünyada internet; kullanımı çok uzun saatleri bulan, her alanda vazgeçilmez bir unsura dönüşmüş durumdadır. Dijital aletler ile doğumlarından itibaren karşılaşan dijital yerliler bilgisayar ve benzeri tüm ekipmanların içerik ve kullanım bilgisine kısa sürede hâkim olmakta, kolaylıkla uyum sağlayarak, yardım almadan kullanmaya devam etmektedir (Cho, Kim ve Lee, 2016). Dijital göçmenler, melezler ve yerliler olarak ifade edilen dijital kullanıma doğumdan itibaren veya sonradan katılmış insanlar, internet ve dijital aletlerin insan yaşamına katılması ile ortaya çıkan kavramlar toplumsal yapı içerisinde teknolojinin yüksek düzeyde etkisi olduğunu göstermektedir. Dijital göçmenler, teknoloji kullanımının kişilerin yaşamı içerisinde bu dönemki kadar yer almadığı dönemde doğmuş ve dijital yeniliklerin içine doğmamış olan yaş grubunu belirtir. Dijital yenilikleri hayatlarına entegre ederek daha kolaylaştırmak için bu yenilikleri kullanma yoluna giden dijital göçmenlerden farklı olarak dijital yerliler bir yaşam biçimi haline getirdikleri teknolojinin yaşamlarının bir parçası olması durumu ile birbirlerinden ayrılırlar.

Dijital bağımlılık; internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı, dijital cihaz bağımlılığı şeklinde sınıflandırılarak ele alınmakta ve incelenmektedir. Alışkanlık yaratarak kullanımına fiziksel ve duygusal olarak aşırı istek uyandıran maddelerin kullanımı sonucunda bilişsel, duyuşsal ve fiziksel olarak olumsuz etkilenmesi durumu bağımlılık olarak ifade edilebilir. Bağımlılığa sebep olan madde miktarı ve ya eyleme ayrılan süre zamanla artış gösterme eğilimindedir. Kimyasal etkileri bulunan madde bağımlılığında maddenin kullanımı ve davranışlar şeklinde ortaya koyulan eylemin sürdürülmesini içeren davranışsal bağımlılıkta davranışın devam ettirilmesine yönelik kontrol kişi tarafından kaybedilmiş durumdadır. Ortaya çıkan davranışsal problemler, akademik ya da iş başarısında görülen azalma, sosyal etkileşimin azalması gibi durumlara rağmen bağımlılık farklı unsurlar üzerinden devam etmektedir (Aslan ve Yazıcı, 2016). Dijital ortamda geçirilen sürenin gereğinden fazla olması, dijital araçlara çok fazla önem verilerek uzun zaman diliminde kullanılması bağımlılık göstergeleri

arasındadır. Dijital bağımlılık; akıllı telefon bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve ekran bağımlılığını içermektedir. Özellikle öğrencilerin ders ve ödevlere bağlı olarak internet kullanımının fazla olması, internet bağımlılığı riskini arttırmaktadır. Görsel olarak değişen, sürekliliği bulunan ve ilgi çekici görseller sunan bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık küçük yaş grubundan başlamak üzere tüm çocukların içerisinde bulunduğu durumu ifade etmektedir. Çocukların sosyal duygusal gelişimleri üzerinde olumsuz etkileri açıkça görülen dijital araçları gelişim seviyesine uygun olmayacak şekilde kullanım; özellikle dijital ortamlarda en çok vakit geçirmeye sebep olan oyunlar ile gerçekleşmektedir. Görsel işitsel ve fiziksel uyaranları içeren oyunlar, çocukların ilgisini çekecek nitelikte hazırlanmış olduğundan çocukların dijital oyunlara yönelimleri yüksek düzeydedir. Kullanılan teknolojiler ile aynı dijital ortamda farklı kişilerin bir arada olabildiği ortamlar sağlanmaktadır. Dijital oyunlar birden fazla kişinin aynı sanal ortamda birlikte dijital oyunun amaçları doğrultusunda sosyalleştiği ortamlara dönüşmüştür. Çocuk kendi odasından çıkmadan elindeki bilgisayar, tablet veya telefon aracılığı ile sosyalleşme sürecine dâhil olmaktadır. Karşılaştığı problemleri sadece belli komutlar ve tuş hamleleri ile çözümlenebileceği anlayışı ile hareket etmektedir. Sosyal gelişimin en önemli göstergelerinden olan karşısındaki kişiler ile etkileşimde bulunma, sözlü ve sözsüz iletişimde bulunma, karşılaşılan problem durumlarına farklı çözümler üretme ve çatışma durumlarına karşı doğru tavır geliştirme durumları çocuğa özellikle oyun aracılığı ile kazandırılmaya çalışılmaktadır. Yaşamın gereği sayılan toplumsal süreçte sosyal becerilerin kritik dönemlerin yer aldığı erken çocukluk döneminde kazanılamaması önemli bir eksiklik olarak çocuğun yaşamında karşısına çıkacaktır.

Oyunların değişen teknoloji ve sağladığı şart ve ortamlara uygun nitelikte yeni bir anlam kazandığı günümüzde de oyun çocuğun en önemli öğrenme aracı ve uygulama alanıdır. Gelişim dönemlerine uygun nitelikte, çocuğa uygun hazırlanan oyun; çocuğun sosyal duygusal gelişiminden, bilişsel gelişiminden, fiziksel gelişiminden, dil gelişiminden tüm boyutları ile çocuğa katkı sağlamaktadır. Ancak fiziksel ortamın çocuk oyunlarına uygun olma niteliğini yitirmesi geleneksel oyun düzeninin kaybedilmesi çocukların bu alanda eksiklik yaşamalarına sebep olmuştur. Ebeveynlerin tam zamanlı olarak iş yaşamında bulunmaları ve ailenin az sayıda çekirdek aile üyeleri ile birlikte büyük aile topluluklarından ayrılarak yalnızlaşması, çocukların güvenli ortam algısı ile ev ve odalarda kendi başlarına bırakılmalarına ve sanal ortamlarda oyun oynama ve dolayısıyla sosyalleşme ihtiyaçlarını bu yolla karşılamaya çalışmaları ile ilgili olarak düşünülebilir (Goodwin, 2018). Aile ve yakın çevre ile belirtilen niteliklere bağlı olarak değişen ilişki biçimi, çocukların dijital kaynaklara daha fazla yönelmesine neden olmuştur. Dijital oyunlar bu anlayışın hâkim olduğu koşullarda ortaya çıkmış büyük bir çocuk kitlesini etkisi altına almış durumdadır (Sapsağlam, 2018). Dijital oyunların geleneksel öğrenme anlayışına alternatif sunarak öğrenmeyi çocuğa uygun daha eğlenceli şekilde sunmayı amaçlayan şekilde kullanılmasını değişen zaman şartlarının gereği olumlu bir değişim olarak nitelendiren çalışmalar bulunmaktadır (Prensky, 2007). Dijital yerli olan erken çocukluk yaş döneminde bulunan çocukların kullanabileceği dijital aletlerin sayısı her geçen gün artmaktadır. Temel özellikleri ile geleneksel oyundan ayrılan dijital oyunlar kontrol mekanizmasına ihtiyaç duyması bakımından da fark taşımaktadır. Çocukların yaş aralıklarına göre önerilen dijital araç kullanım süreleri farklılaşmaktadır ancak çocuk bu özdenetimi kendi başına sağlayamamakta mutlaka yönlendirmeye ihtiyaç duymaktadır. Doğru yapılandırılmış, uygun nitelikte etkin şekilde sunulan dijital içerikler okul öncesi eğitimden başlayacak şekilde tüm eğitim düzeylerinde kullanılmaktadır. Dijital tüm araçların çocuğun yaş ve gelişim özellikleri doğrultusunda düşünülerek planlanması ve ekran süresi kapsamında çocuğa denetimli şekilde sunulması uygun olacaktır. Dijital oyunlar çocuklara sundukları içerikler ve sebep oldukları olumlu ve olumsuz sonuçlar doğrultusunda incelenmeli ve bu şekilde çocuklara sunulmalıdır. İçeriğinde şiddet, suça yönlendirme, zorbalık vb. olumsuz unsurları çocukların karşısına getirebilecek dijital oyunların çocukta oluşturabileceği olumsuz etkiler sebebiyle fark edilerek engellenmesi gerekmektedir (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016; Mustafaoglu ve Yasacı 2018).

Çocuğun ilk modeli olan ebeveynlerin tutum ve davranışları çocukların teknoloji kullanımını başta olmak üzere dijital oyuna karşı geliştirdikleri tutum ve davranışlarını

etkilemektedir. Çocuğun tüm gelişim alanlarında desteklenerek toplumsal sürece uyumunun sağlanmasında en önemli aktörler çocuğun anne ve babalarıdır. Ebeveynlerin dijital oyun rehberliği anlayışlarını öncelikle ailelerin dijital araçlar ve çocukların özelliklerine göre değerlendirebilecek bilinç seviyesinde olmaları gerekir. Ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında geliştirdikleri tutum ve davranışlar çocukların bu konudaki yönelimlerini de etkilemektedir. Ailelerin çocuğa uygun fiziksel ortamlarda fiziksel oyun oynama fırsatı yaratması, vakit ayırarak birlikte zaman geçirme ve oyun oynama zamanının oluşturulması çocuğun aile üyeleri ve akranları ile sosyal paylaşımlarda bulunma ihtiyacının göz önünde bulundurularak zaman ve mekân planlaması yapılması. Ebeveynlerin Çocuğun yaş grubuna uygun özellikte gelişimine olumlu katkı sağlayacak oyunlar hakkında bilgi sahibi olunması ve bu yönde yönlendirmeler yapılarak uygulamalarda bulunulması aktif ebeveyn rolünün ön plana çıkarılarak çocuk ile paylaşımı yüksek bu sebeple de dijitalle yönlendirmeyen bir rol üstlenmesi gerekir. Çocuklarına karşı serbest tutum sergileyen ebeveynlerin, yaş dönemleri bakımından bilişsel ve duyuşsal gelişimini tamamlamamış olan çocukların beyin gelişimi üzerinde görsel ve duyuşsal uyaranlar ile etki oluşturduğu bilinen dijital oyunların niteliği ve ekran sürelerinin ayarlanması bakımından doğru karar mekanizması ayarlayabilmelerinin zor bir durum olduğunun bilinci ile hareket etmelerinin faydalı olacağı, dijital gelişmeleri mutlak bir zorunluluk olarak gören ve bu yönde yönlendirmelerde bulunan ebeveyn tutumlarının da çocukların dijital bağımlılığı geliştirmesinde etkili olacağı bilinmektedir.

Dijital oyunların okullarda bir eğiti aracı olarak da kullanıldığı düşünülürse, uzun zaman aralıklarında genel bir çerçevede görsellik ön planda tutularak öğrencilerin haz duyacağı nitelikte hazırlanmış olan bu oyunlar çocuklarda davranışsal bağımlılık oluşturabilecek önemli unsurlar arasındadır. Okulda öğretmen ve akran grubunun dijital oyunlar hakkında yönlendirmelerinden daha çok ebeveynlerin bu alandaki rehberlikleri çocukların dijital bağımlılık durumları üzerinde etkilidir. Dijital oyun bağımlılığının çocukların gelişimleri üzerinde büyük olumsuz etkilere sahip yapıda bulunduğundan ebeveynlerin dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin incelenerek çocukların dijital yönelimleri ve buna bağlı olarak bağımlılıkları arasındaki ilişkinin belirlenerek araştırmaya konu edilmesi önemlidir.

Araştırmanın Amacı

Çalışmada okul öncesi yaş dönemi çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerin dijital oyun stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın amacı kapsamında aşağıda yer alan sorulara yanıt aranmaktadır;

- Okul öncesi yaş dönemi çocukların dijital bağımlılıkları hangi düzeydedir?
- Okul öncesi yaş dönemi çocuğu olan ebeveynlerin dijital oyun bağımlılıklarına yönelik ebeveyn oyun rehberliği stratejileri hangi düzeydedir?
- Cinsiyet değişkenine ilişkin Okul öncesi yaş dönemi çocukların dijital bağımlılıkları değişmekte midir?
- Çocuğun cinsiyeti değişkenine göre ebeveynlerin oyun bağımlılığı rehberlik stratejileri değişmekte midir?
- Veli eğitim durumu değişkenine ilişkin Okul öncesi yaş dönemi çocukların dijital bağımlılıkları değişmekte midir?
- Veli eğitim durumu değişkenine göre ebeveynlerin oyun bağımlılığı ebeveyn rehberlik stratejileri değişmekte midir?
- Veli yaşı değişkenine ilişkin Okul öncesi yaş dönemi çocukların dijital bağımlılıkları değişmekte midir?
- Veli yaşı değişkenine göre ebeveynlerin oyun bağımlılığı ebeveyn rehberlik stratejileri değişmekte midir?
- İkamet edilen yer değişkenine ilişkin Okul öncesi yaş dönemi çocukların dijital bağımlılıkları değişmekte midir?

- İkamet edilen yer değişkenine göre ebeveynlerin oyun bağımlılığı ebeveyn rehberlik stratejileri değişmekte midir?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Araştırmada okul öncesi dönem çocuklarının dijital bağımlılık düzeyleri ile ebeveynlerin oyun bağımlılığı rehberlik stratejileri arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmaya Çanakkale il merkezinde bağımsız anaokulu ve ilkokula bağlı anaokullarında 2021-2022 eğitim öğretim yılında eğitim alan 260 okul öncesi öğrencisi ve velisi katılım sağlamıştır. Örneklem basit raslantısal örnekleme modeli ile belirlenmiştir. Çalışmaya katılım sağlayan öğrenci ve velilere ilişkin demografik bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Araştırmaya Ait Demografik Bilgi Tablosu

Cinsiyet	f	%
Kız	134	51.53
Erkek	126	48.46
Veli Eğitim Durumu	f	%
İlkokul	81	31.15
Ortaokul	53	20.38
Lise	76	29.23
Üniversite	50	19.23
Veli Yaş	f	%
20-30	38	14.61
30-35	62	23.84
35-40	69	26.53
40-45	56	21.53
+50	35	13.46
İkamet Edilen Yer	f	%
Köy	43	16.53
İlçe	121	46.53
İl Merkezi	96	36.92

Veri Toplama Araçları

Okul öncesi dönem çocukların dijital bağımlılıkları ile ebeveynlerin rehberlik stratejileri arasındaki ilişki incelenmiştir. Çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerin rehberlik stratejilerinin belirlenmesi amacıyla Budak (2020) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi” ve “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri” ölçeği kullanılarak veriler toplanmıştır. “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği” 20 madde ve dört alt boyuttan oluşmaktadır. “Hayattan Kopma” alt boyutunda yedi soru, “Çatışma” alt boyutunda beş soru, “Sürekli Oynama” alt boyutunda beş soru ve “Yansıtma” alt boyutunda üç soru bulunmaktadır. Ölçek 5’li likert şeklinde kullanılmıştır. Ölçeğin cronbach alpha güvenirlik katsayısı .920 olarak hesaplanmıştır. “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri” ölçeği ise 21 madde ve dört alt boyuttan oluşmaktadır. Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri alt boyutunda sekiz madde, Dijitale Yönlendiren Rehberlik Stratejileri alt boyutunda altı madde, Serbest Rehberlik Stratejileri alt boyutunda dört madde ve Teknik Rehberlik Stratejileri alt boyutunda ise üç madde yer almaktadır. Ölçek 5’li likert şeklinde hazırlanmıştır. Ölçeğe ilişkin Cronbach alpha güvenirlik katsayısı değeri .685 olarak hesaplanmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmaya 260 okul öncesi öğrenci ve velisi katılım sağlamıştır. Toplanan verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla çarpıklık basıklık değerleri

incelenmiştir. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ölçeğine ilişkin çarpıklık ve basıklık değerleri -768 ile 1.891 arasında “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri” ölçeğinde ise -.129 ile -.397 değeri arasında değiştiği ve normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir (George ve Mallery, 2001; Leech, Barret ve Morgan 2005). Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ile velilerin dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkiyi tespit etmek amacıyla Pearson Korelasyon Analizi kullanılmıştır. Demografik değişkenler ile dijital oyun bağımlılıkları ve dijital oyun rehberlik stratejilerinin değişip değişmediğini tespit etmek amacıyla t-Testi ve Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) testleri kullanılmıştır.

BULGULAR

Okul Öncesi Yaş Dönemi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Ebeveynlerin Dijital Oyun Stratejilerinde İlişkin Puan Ortalamaları

Tablo 2. Dijital Oyun Bağımlılığı

	Ölçek Puan Ortalaması
Hayattan Kopma	3.26
Çatışma	3.02
Sürekli Oynama	2.98
Hayata Yansıtma	2.99
Ölçek Toplamı	3.09

Okul öncesi yaş dönemi çocukların dijital bağımlılıklarına ilişkin toplam ölçek puan ortalamaları ve alt boyutlara ait ölçek puan ortalamaları hesaplanmıştır. Okul öncesi yaş dönemi çocukların dijital oyun bağımlılıklarının ($X= 3.09$) yüksek düzey olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarına “Hayattan Kopma” alt boyutunda en yüksek ($X= 3.26$) ölçek puan ortalamasına sahipken, “Sürekli Oynama” alt boyutunda en düşük ($X= 2.98$) ölçek puan ortalamasına sahip olduğu belirlenmiştir.

Tablo 3. Dijital Oyun Rehberliği Stratejileri

	Ölçek Puan Ortalaması
Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	3.49
Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	3.45
Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	2.93
Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	3.31

Okul öncesi yaş dönemi çocukların ebeveynlerinin dijital oyun rehberliği stratejilerine ilişkin toplam ölçek puan ortalamaları ve alt boyutlara ait ölçek puan ortalamaları hesaplanmıştır. Okul öncesi yaş dönemi çocukların velilerinin dijital oyun rehberliği stratejileri incelendiğinde “Aktif Ebeveyn Rehberlik Statejileri” alt boyutunda en yüksek ($X= 3.49$) ölçek puan ortalamasına sahipken, “Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri” alt boyutunda en düşük ($X= 2.93$) ölçek puan ortalamasına sahip olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4. Çocuğun cinsiyet değişkenine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı t-Testi Tablosu

	Cinsiyet	N	X	S	sd	t	p
Hayatta Kopma	Erkek	126	3.45	.882	258	3.29	.001
	Kız	134	3.08	.926			
Çatışma	Erkek	126	3.21	.983	258	3.14	.002
	Kız	134	2.83	.996			
Sürekli Oynama	Erkek	126	3.20	.901	258	3.77	.000
	Kız	134	2.77	.952			
Hayata Yansıtma	Erkek	126	3.19	.970	258	3.12	.002
	Kız	134	2.80	1.04			
Dijital Oyun Bağımlılığı (Ölçek Geneli)	Erkek	126	3.29	.812	258	3.88	.000
	Kız	134	2.90	.819			

Çocuğun cinsiyeti ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı fark bulunup bulunmadığına dair yapılan t-Testi sonucuna göre cinsiyete değişkeni ile Dijital oyun

bağımlılığı arasında anlamlı ilişki bulunmuştur [$t(258)= 3.88, p<.05$]. Cinsiyet değişkenine göre Hayattan Kopma [$t(258)= 3.29, p<.05$, Çatışma, Sürekli Oynama [$t(258)= 3.77, p<.05$, Hayata Yansıtma [$t(258)= 3.12, p<.05$ boyutlarında anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir. Erkek çocuklarının Hayattan Kopma ($X =3.45$), Çatışma ($X =3.21$), Sürekli Oynama ($X =3.20$), Hayata Yansıtma ($X =3.19$), boyutlarında kız çocuklarına göre bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 5. Çocuğun Cinsiyet Değişkenine Göre Ebeveynlerin Dijital Oyun Stratejileri t-Testi Tablosu

	Cinsiyet	N	X	S	sd	t	p
Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Erkek	126	3.28	.847	258	-.650	.516
	Kız	134	3.34	.687			
Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Erkek	126	3.57	.654	258	2.98	.003
	Kız	134	3.33	.620			
Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Erkek	126	3.04	.815	258	2.30	.022
	Kız	134	2.83	.633			
Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Erkek	126	3.48	.958	258	.184	.854
	Kız	134	3.50	.853			
Ebeveynlerin Dijital Oyun Stratejileri	Erkek	126	3.24	.495	258	2.22	.027
	Kız	134	3.11	.465			

Çocuğun cinsiyeti değişkenine göre ebeveyn dijital oyun stratejileri arasında anlamlı fark bulunup bulunmadığına dair yapılan t-Testi sonucuna göre cinsiyete değişkeni ile Dijital oyun stratejileri arasında anlamlı ilişki bulunmuştur [$t(258)= 2.22, p<.05$]. Cinsiyet değişkenine göre dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejileri [$t(258)= 2.98, p<.05$, serbest ebeveyn rehberlik stratejileri [$t(258)= 2.30, p<.05$ boyutlarında anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir. Erkek çocuklarının dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejileri ($X =3.57$), serbest ebeveyn rehberlik stratejileri ($X =3.04$) boyutlarında kız çocuklarına göre ebeveyn dijital oyun stratejilerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Cinsiyet değişkenine göre aktif ebeveyn rehberlik stratejileri [$t(258)= -.650, p>.05$, teknik rehberlik stratejileri [$t(258)= -.184, p>.05$ boyutlarında anlamlı ilişki olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 6. Veli eğitim durumu değişkenine göre Dijital Oyun Bağımlılığı ANOVA Tablosu

	Varyans	Kareler Toplamı	Kareler Ortalaması	sd	F	p	Anlamlılık
Hayatta Kopma	Gruplar Arası	6.598	2.199	3	2.63	.050	Ortaokul
	Gruplar İçi	213.741	.835	256			
	Toplam	22.340		259			
Çatışma	Gruplar Arası	9.589	3.196	3	3.23	.023	---
	Gruplar İçi	253.187	.989	256			
	Toplam	262.776		259			
Sürekli Oynama	Gruplar Arası	4.794	1.598	3	1.78	.151	---
	Gruplar İçi	229.629	.897	256			
	Toplam	234.424		259			
Hayata Yansıtma	Gruplar Arası	2.217	.739	3	.696	.555	---
	Gruplar İçi	271.668	1.061	256			
	Toplam	273.885		259			
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplar Arası	5.677	1.892	3	2.74	.043	Ortaokul
	Gruplar İçi	176.221	.688	256			
	Toplam	181.898		259			

Tablo 7’de velilerin eğitim durumları değişkenine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin puan ortalamalarının farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları incelendiğinde, veli eğitim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları arasında anlamlı fark göstermektedir [F(3,256)= 2.74 ,p<.05]. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Scheffe testi sonuçlarına göre velileri ortaokul mezunu olan çocukların (X =3.22) dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının diğer kurumlardan mezun olan velilerin çocuklarına göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Velilerin eğitim durumu değişkenine “Hayattan Kopma” alt boyutuna ilişkin toplam puan ortalamaları arasında anlamlı fark göstermektedir. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında değiştiğini belirlemek amacıyla yapılan Scheffe Testi sonuçlarına göre velisi ortaokul mezunu olan çocukların (X =3.42) diğer kurumlardan mezun olan velilerin çocuklarına göre ölçek puan ortalamasının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Çatışma [F(3,256)= 3.23 ,p>.05], Sürekli Oynama [F(3,256)= 1.78 ,p>.05], Hayata yansıtma [F(3,256)= .696 ,p>.05] boyutlarında veli eğitim durumu değişkenine göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

Tablo 7. Veli eğitim durumu değişkenine göre Ebeveynlerin Dijital Oyun Stratejileri ANOVA Tablosu

	Varyans	Kareler Toplamı	Kareler Ortalaması	sd	F	p	Anlamlılık
Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	.138	.046	3	.046	.972	---
	Gruplar İçi	152.701	.596	256	.596		
	Toplam	152.839		259			
Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	2.078	.693	3	.693	.174	---
	Gruplar İçi	106.272	.415	256	.415		
	Toplam	108.350		259			
Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	6.173	2.058	3	2.05	.009	Ortaokul mezunu
	Gruplar İçi	133.216	.520	256	.520		
	Toplam	139.388		259			
Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	5.194	1.731	3	1.731	.095	---
	Gruplar İçi	206.471	.807	256	.80		
	Toplam	211.665		259			
Ebeveynlerin Dijital Oyun Stratejileri	Gruplar Arası	2.635	.878	3	.878	.01	Ortaokul mezunu
	Gruplar İçi	57.993	.227	256	.227		
	Toplam	60.629		259			

Tablo 7’de velilerin eğitim durumları değişkenine göre ebeveyn dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejilerine ilişkin puan ortalamalarının farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları incelendiğinde, veli eğitim durumuna göre ebeveyn dijital oyun rehberliği puan ortalamaları arasında anlamlı fark göstermektedir [F(3,256)= .878,p<.05]. Elde edilen bulgu velilerin eğitim durumu değişkenine göre ebeveyn dijital oyun stratejileri puan ortalamaları arasında anlamlı ilişki olduğunu göstermektedir. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Scheffe testi sonuçlarına göre Ortaokul mezunu olan velilerin (X =3.32) ebeveyn dijital oyun stratejileri puan ortalamalarının diğer kurumlardan mezun olan velilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Velilerin eğitim durumu değişkenine “Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejisi” alt boyutuna ilişkin toplam puan ortalamaları arasında anlamlı fark göstermektedir. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında değiştiğini belirlemek amacıyla yapılan Scheffe Testi sonuçlarına göre ortaokul mezunu olan velilerin diğer kurumlarda mezun olan velilere göre ölçek

puan ortalamasının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri [$F(3,256)= 3.23, p>.05$], Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri [$F(3,256)= 3.23, p>.05$], Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri [$F(3,256)= 3.23, p>.05$] boyutlarında veli eğitim durumu değişkenine göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

Tablo 8. Veli Yaşı değişkenine göre Dijital Oyun Bağımlılığı ANOVA Tablosu

	Varyans	Kareler Toplamı	Kareler Ortalaması	sd	F	p	Anlamlılık
Hayatta Kopma	Gruplar Arası	31.158	7.789	4	10.500	.000	40-45 yaş
	Gruplar İçi	189.182	.742	255			
	Toplam	220.340		259			
Çatışma	Gruplar Arası	40.029	10.007	4	11.456	.000	40-45 yaş
	Gruplar İçi	222.747	.874	255			
	Toplam	262.776		259			
Sürekli Oynama	Gruplar Arası	21.232	5.308	4	6.349	.000	40-45 yaş
	Gruplar İçi	213.192	.836	255			
	Toplam	234.424		259			
Hayata Yansıtma	Gruplar Arası	17.820	4.455	4	4.437	.002	40-45 yaş
	Gruplar İçi	256.065	1.004	255			
	Toplam	273.885		259			
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplar Arası	26.850	6.712	4	11.04	.000	40-45 yaş
	Gruplar İçi	155.049	.608	255			
	Toplam	181.898		259			

Tablo 8'de velilerin yaş değişkenine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin puan ortalamaları arasında fark olup olmadığına ilişkin yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları arasında anlamlı fark tespit edilmiştir [$F(4,255)= 7.591, p<.05$]. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için yapılan Scheffe Testi sonuçlarına göre 40-45 yaş aralığında olan velisi olan çocukların diğer yaş aralığında velisi olan çocuklara göre daha yüksek ölçek puan ortalamasına sahip oldukları belirlenmiştir. Veli yaşına göre Hayattan Kopma [$F(4,255)= 10.500, p<.05$], Çatışma [$F(4,255)= 11.456, p<.05$], Sürekli Oynama [$F(4,255)= 6.349, p<.05$], Hayata Yansıtma [$F(2,597)= 4.437, p<.05$] boyutlarında dijital oyun bağımlılığı ortalamaları arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Scheffe testi sonuçlarına göre velisi 40-45 yaş aralığında olan çocukların Hayattan Kopma ($X = 3.68$), Çatışma ($X = 3.48$), Sürekli Oynama ($X = 3.23$), Hayata Yansıtma ($X = 3.34$) boyutlarında diğer yaş aralığında velisi olan çocuklardan daha yüksek ölçek puan ortalamasına sahip oldukları belirlenmiştir.

Tablo 9. Veli Yaşı değişkenine göre Ebeveynlerin Dijital Oyun Stratejileri ANOVA Tablosu

	Varyans	Kareler Toplamı	Kareler Ortalaması	sd	F	p	Anlamlılık
Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	8.139	2.035	4	3.58	.007	20-30 yaş
	Gruplar İçi	144.700	.567	255			
	Toplam	152.839		259			
Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	2.654	.664	4	1.60	.175	---
	Gruplar İçi	105.696	.414	255			
	Toplam	108.350		259			
Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	1.761	.440	4	.816	.516	---
	Gruplar İçi	137.628	.540	255			
	Toplam	139.388		259			

Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	11.894	2.974	4	3.76	.005	20-30 yaş
	Gruplar İçi	199.771	.783	255			
	Toplam	211.665		259			
Ebeveynlerin Dijital Oyun Stratejileri	Gruplar Arası	2.549	.637	4	2.79	.027	20-30 yaş
	Gruplar İçi	58.079	.228	255			
	Toplam	60.629		259			

Tablo 9’da velilerin yaş değişkenine göre ebeveyn dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejilerine ilişkin puan ortalamalarının farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları incelendiğinde, veli yaşına göre ebeveyn dijital oyun rehberliği puan ortalamaları arasında anlamlı fark göstermektedir [F(4,255)= 2.79,p<.05]. Elde edilen bulgu velilerin eğitim durumu değişkenine göre ebeveyn dijital oyun stratejileri puan ortalamaları arasında anlamlı ilişki olduğunu göstermektedir. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Games Howel testi sonuçlarına göre 20-30 yaş aralığında olan velilerin (X =3.34) dijital oyun stratejileri puan ortalamalarının diğer yaş aralığında olan velilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Velilerin eğitim durumu değişkenine “Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejisi”, “Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri” alt boyutuna ilişkin toplam puan ortalamaları arasında anlamlı fark göstermektedir. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında değiştiğini belirlemek amacıyla yapılan Games Howell Testi sonuçlarına göre 20-30 yaş aralığında olan velilerin diğer velilere göre ölçek puan ortalamasının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri [F(4,255)= 1.60,p>.05], Serbest ebeveyn Rehberlik Stratejileri [F(4,255)= .816, p>.05] boyutlarında veli eğitim durumu değişkenine göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

Tablo 10. İkamet Edilen Yer değişkenine göre Dijital Oyun Bağımlılığı ANOVA Tablosu

	Varyans	Kareler Toplamı	Kareler Ortalaması	sd	F	p	Anlamlılık
Hayattan Kopma	Gruplar Arası	16.226	8.113	2	10.21	.000	İl merkezi/ köy İlçe- Köy
	Gruplar İçi	204.113	.794	257			
	Toplam	220.340		259			
Çatışma	Gruplar Arası	15.746	7.873	2	8.191	.000	İl merkezi
	Gruplar İçi	247.030	.961	257			
	Toplam	262.776		259			
Sürekli Oynama	Gruplar Arası	14.035	7.017	2	8.183	.000	İl merkezi
	Gruplar İçi	220.389	.858	257			
	Toplam	234.424		259			
Hayata Yansıtma	Gruplar Arası	13.114	6.557	2	6.462	.002	İl merkezi
	Gruplar İçi	260.771	1.015	257			
	Toplam	273.885		259			
Dijital Oyun Bağımlılığı	Gruplar Arası	14.950	7.475	2	11.50	.000	İl merkezi
	Gruplar İçi	166.949	.650	257			
	Toplam	181.898		259			

Tablo 10’da ikamet edilen yer değişkenine göre çocukların dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin puan ortalamalarının farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları incelendiğinde, ikamet edilen yere göre ebeveyn dijital oyun rehberliği puan ortalamaları arasında anlamlı fark göstermektedir [F(2,257)= 11.50,p<.05]. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Schaffe testi sonuçlarına göre İl merkezinde ikamet eden çocukların (X =3.21) dijital oyun bağımlılığı puan ortalamalarının diğer ilçe ve köyde ikamet eden çocuklara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

İkamet edilen yere göre Hayattan Kopma [$F(2,597)= 10.21$ $p<.05$], Çatışma [$F(2,597)= 8.191$, $p<.05$], Sürekli Oynama [$F(2,597)= 8.183$, $p<.05$], Hayata Yansıtma [$F(2,597)= 6.462$, $p<.05$] boyutlarında dijital oyun bağımlılığı ortalamaları arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Scheffe testi sonuçlarına göre il merkezinde ikamet eden çocukların Sürekli Oynama ($X =3.12$), Hayata Yansıtma ($X =3.13$) boyutlarında köyde ve ilçede ikamet eden çocuklardan daha yüksek ölçek puan ortalamasına sahip oldukları belirlenmiştir. Hayattan Kopma boyutunda il merkezinde ($X =3.35$), ve ilçede ($X =3.38$), ikamet eden çocukların köyde ikamet eden çocuklara göre daha yüksek ölçek puan ortalamasına sahip olduğu belirlenmiştir. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Games Howell testi sonucu değerlendirildiğinde Çatışma ($X =3.15$) boyutunda il merkezinde ikamet eden çocukların dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 11. İkamet Edilen Yer değişkenine göre Ebeveynlerin Dijital Oyun Stratejileri ANOVA Tablosu

	Varyans	Kareler Toplamı	Kareler Ortalaması	sd	F	p	Anlamlılık
Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	.634	.317	2	.535	.586	---
	Gruplar İçi	152.205	.593	257			
	Toplam	152.839		259			
Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	.478	.239	2	.570	.566	---
	Gruplar İçi	107.872	.420	257			
	Toplam	108.350		259			
Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	1.454	.727	2	1.35	.260	---
	Gruplar İçi	137.934	.537	257			
	Toplam	139.388		259			
Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Gruplar Arası	1.424	.712	2	.871	.420	---
	Gruplar İçi	210.241	.818	257			
	Toplam	211.665		259			
Ebeveynlerin Dijital Oyun Stratejileri	Gruplar Arası	.664	.332	2	1.42	.243	---
	Gruplar İçi	59.965	.233	257			
	Toplam	60.629		259			

Tablo 11' e ikamet edilen yer değişkenine göre ebeveyn dijital oyun rehberlik stratejilerine ilişkin puan ortalamalarının farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi amacıyla yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları incelendiğinde anlamlı fark bulunmamıştır [$F(2,257)= .243$, $p>.05$]. İkamet edilen yer değişkenine göre Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri [$F(2,257)= .535$, $p>.05$], Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri [$F(2,257)= .570$, $p>.05$], Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri [$F(2,257)= 1.35$, $p>.05$], Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri [$F(2,257)= .871$, $p>.05$] boyutlarında anlamlı fark bulunmamıştır.

Tablo 12. Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Ebeveyn Dijital Oyun Stratejileri Arasındaki İlişki

	Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri	Ebeveyn Dijital Oyun Stratejileri Ölçeği
Hayattan Kopma	-.232**	.183**	.208*	-.138	
Çatışma	-.291**	.187**	.240**	-.184**	
Sürekli Oynama	.061	.305**	.223**	.044	
Hayata Yansıtma	-.114	.314**	.261**	.040	
Teknolojik Oyun Bağımlılığı Ölçeği					.152*

Çocukların hayattan kopma ve çatışma boyutunda dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile ailelerin aktif ebeveyn rehberlik stratejileri arasında anlamlı düzeyde negatif yönde ilişki olduğu belirlenmiştir. Çatışma boyutunda dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile ailelerin teknik ebeveyn rehberlik stratejileri arasında anlamlı düzeyde ve negatif yönde ilişki tespit edilmiştir. Çocukların hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama, hayata yansıtma boyutlarında dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile dijitale yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejileri, serbest ebeveyn rehberlik stratejileri arasında anlamlı düzeyde pozitif yönde ilişki olduğu tespit edilmiştir.

TARTIŞMA SONUÇ ve ÖNERİLER

Araştırmada okul öncesi yaş grubu çocukların dijital oyun bağımlılıkları incelenmiştir. Araştırma sonuçlarından elde edilen verilere göre okul öncesi yaş grubu çocukların dijital bağımlılık düzeylerinin orta düzey olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Okullarda akran öğrenmeleri ile aktarılan ve çocukların sosyal öğrenme kapsamında paylaşımlarda buldukları bir durum da dijital oyunlardır. Dijital oyunlar ebeveyn çocuk etkileşiminin azalan yerini doldurmak ve çocuğun oyun ihtiyacının karşılanması adına çocuğa sunulan içerik ve etkileri bakımından değerlendirilmeden sağlanan etkinlik olarak çocuklar tarafından oldukça talep görmektedir. Çocuğa uygun özellikte dijital araç kullanım özelliklerinin bilinmemesi, gerekli rehberliğin yapılmaması durumunda özellikle çocuğun bilişsel ve sosyal gelişimi üzerinde olumsuz etkileri görülen dijital oyun bağımlılığı durumu yaşanmaktadır. Konuya ilişkin; Ünsal (2019), Akçay ve Özcebe, (2012); Brito, (2016); Gentile, (2009); Hastings, Karas, Winsler, Way, Madigan & Tyler (2009) çalışmalarında çocukların dijital ekran ve teknolojiye olan bağımlılıklarının yüksek olduğu sonucuna ulaştıklarını belirtmişlerdir.

Okul öncesi yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığına göstermiş olduğu aile stratejileri incelenmiş ve Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejisi boyutuna ilişkin puan ortalamasının daha yüksek olduğu saptanmıştır. Ebeveyn çocuk ilişkisinin daha fazla olduğu, çocuk ile paylaşımda bulunma yönünde zaman planlaması yapıldığı ve çocuklarla farklı etkinlikler gerçekleştirmeye istekli olma hususunda etkin davranış gösteren aktif ebeveyn tutumlu ailelerin, dijital oyunlar hakkında çocuklarının özelliklerini göz önünde bulundurarak strateji geliştirdikleri ve bu stratejiye uygun uygulamalarda buldukları düşünülmektedir. Okul öncesi yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerin yaş değişkenine göre dijital oyun bağımlılığına göstermiş olduğu aile stratejileri incelenmiştir. 20-30 yaş aralığındaki olan oyun bağımlılığına ilişkin Aktif ve Teknik ebeveyn stratejisi sergiledikleri ortaya çıkmıştır. Doğan-Keskin (2017), ebeveyn görüşlerine yapmış olduğu çalışmada 0-6 yaş çocukların teknoloji kullanımının çocuklar üzerindeki etkilerinin veli görüşlerine göre incelendiği çalışmada, çocukların dijital aletlerle uzun zaman geçirdikleri ailelerin dijital ekranın olumsuz etkilerinin farkında olduklarını ifade etmişlerdir. Ebeveynlerin olumsuz etkilerine rağmen çocukların dijital

oyun ve dijital ekran ile olan etkileşimine karşı hangi yolu izleyeceklerini bilmediklerini, olumsuz etkileri hakkında bilgisi olanların da birlikte etkinlik gerçekleştirmek, oyun oynamak, ev içi ve doğa çalışmaları yapmak için kendi zamanının yetersizliğini öne sürdüğü belirlenmiştir. Ayas ve Horzum, 2013; Günüş ve Dođan, 2013; Parette, Quesenberry ve Blum, (2010), çalışmalarında ihmalkâr aile tutumunda büyüyen çocukların dijital bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Çalışmada cinsiyet değişkenine göre çocukların oyun bağımlılıkları arasındaki ilişki incelenmiştir. Yapılan analizler sonucunda erkek çocuklarının oyun bağımlılıkları kız çocuklarına göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Özellikle dijital oyunlar arasında büyük bir yer tutan aksiyon oyunları, macera oyunları ve spor oyunlarına karşı büyük ilgi gösteren erkek çocuklarının dijital oyunları daha fazla oynadıkları belirlenmiştir. Horzum (2011) çalışmasında ilkokul yaş düzeyindeki erkek öğrencilerin dijital oyun ve internet bağımlılıklarının kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Smohai, Urban, Griffiths, Kiraly, Mirnick, Vargha & Demetrovics (2017); Vollmer, Randler, Horzum & Ayas (2014), Arslan (2019) ve Arslan (2020), Çukurluöz (2016) öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının erkek öğrenciler lehine olduğu saptanmıştır. Kızların erkeklere oranla oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğunu belirleyen çalışmalar da yer almaktadır (Öncel ve Tekin, (2015); Topşar, 2015, Rideout, 2017; Şahin ve Tuđrul, 2012). Okul öncesi yaş grubu çocukların ikamet ettikleri yer değişkenine göre dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişki incelenmiştir. Bulgulardan elde edilen veriler ışığında il merkezinde ikamet eden çocukların köy ve ilçe merkezine göre bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Ailelerin dijital oyunlarla ilgili tutum ve davranışları incelendiğinde; Okul öncesi yaş aralığında çocuđu olan velilerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığına karşı sergiledikleri stratejileri incelendiğinde erkek çocuđu olan ailelerin serbest ebeveyn rehberlik stratejisi ve dijitale yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisi sergilediđi belirlenmiştir. Erkek çocukların fiziksel oyun ihtiyaçlarının dijital ortamdaki hareket ve aksiyon içeren ve kısa süreli pekiştirmeler ile çocuđu geçici doyuma ulaştıran bir yapıda olmasının etkili olduğu düşünülmektedir. Çetinkaya ve Sütçü (2016), çalışmasında dijital bağımlılıđa ilişkin velilerin uyguladıđı stratejilerin çocuđun cinsiyet değişkenine göre incelemiştir. Kız çocuklarına uygulanan stratejilerin erkek çocuklarına oranla daha yüksek ve etkili olduğu belirlenmiştir. Ebeveynlerin eğitim düzeyine göre çocukların dijital oyun bağımlılıklarında anlamlı fark görölmektedir. Eğitim düzeyi lise düzeyinin altında bulunan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılıđı düzeyleri daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonucun çocukların yaş dönemlerine ilişkin gelişim özellikleri hakkında yeterli bilgi sahibi olmama, çocukların özelliklerine uygun ev içinde birlikte oynanabilecek oyunlardan haberdar olmamaları ve açık hava oyunlarının çeşitleri hakkında bilgi sahibi olmama durumları kaynaklı olduğu söylenebilir.

Okul öncesi yaş grubu çocukların ebeveynlerinin eğitim düzeyi değişkenine göre dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişki incelenmiştir. Hayattan Kopma ve genel Bağımlılık Ölçeğinde ortaokul mezunu olan ebeveynlerin çocuklarında dijital bağımlılıklarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Buna ilişkin Yılmayan (2017), çalışmasında okul öncesi yaş grubu çocuklara sunulun sanal ortama ilişkin güvenlik filtreleri hakkında ebeveynlerin yeterli bilgiye sahip olmadıklarını belirtmişlerdir. Akçay ve Özcebe (2012) araştırmasında okul öncesi dönem çocukların bilgisayar oyunu oynama sürelerinin oldukça uzun olduğunu aynı zamanda ebeveynlerinde dijital oyunla ilgilendikleri ve bağımlılıkların arttığı tespit edilmiştir. Arslan, Kırık, Kahraman ve Çetinkaya (2015) çalışmasında lise ve üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile öğrenim düzeyine göre incelediđi çalışmada lisede eğitim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Balıkcı(2018) çalışmasında ise ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının lise öğrencilerine göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Dijital oyun bağımlılıklarının farklı yaş gruplarında bulunan çocuklar dij üzerine etkisinin incelendiđi, Hastings, vd. (2009), Gentile (2009), çalışmalarında dijital oyun bağımlılıđı artan çocukların akademik başarılarının düştüđü tespit edilmiştir. Neumann, Merchant ve Burnett (2018), çalışmasında öğretmen ve ebeveynlerin 20-36 aylık çocuklarda tablet kullanımları hakkında araştırma yapmışlardır.

Okul öncesi yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerin eğitim durumları değişkenine göre dijital oyun bağımlılığına göstermiş olduğu aile stratejileri incelenmiştir. Ortaokul mezunu olan velilerin dijital oyun bağımlılı Serbest ebeveyn stratejisi sergiledikleri ortaya çıkmıştır. Sonuç ile ilgili çocuk ile yapılan planlı etkinlik ve oyunların çok az sayıda olması, çocuklarla geçirilen zamanın önemini yeterli düzeyde kavrayamama gibi durumlar sebep gösterilebilir. Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., & Lagae, K. (2015); Toran ve diğerleri (2016), Nikken ve Schols (2015) çalışmasında üniversite mezunu olan ebeveynlerin göstermiş oldukları bağımlılık davranışına ilişkin tutumun çocuklara yol gösterici nitelikte olduğu belirlenmiştir. Üniversite mezunu olan velilerin dijital ekran ve bağımlılığa ilişkin bilgi birikiminin fazla olduğu saptanmıştır. Toksoy, 2018; Nikken ve Schols, 2015, çalışmalarında veli eğitim düzeyinin artması ile çocuklara uygulanan rehberlik stratejilerinin farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Işıkoğlu-Erdoğan, Bayraktaroğlu, Dülger, 2018; Rideout, 2011 çalışmalarında ise ebeveynlerin dijital bağımlılığa karşı müdahale etme sürecine ilişki bilgi düzeylerinin kısıtlı ve yetersiz olduğu belirlenmiştir. Ebeveynlerin yaşlarına göre dijital oyun bağımlılıkları incelenmiştir. 40-45 yaş aralığındaki ebeveynlerin çocuklarının; daha genç yaştaki ebeveynlerin çocuklarına göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı, tüm yaşlarda çocukların gelişimlerini olumsuz etkileyen duygusal ve sosyal problemlere yol açmaktadır. Bilişsel ve sosyal gelişimin hızının en fazla olduğu erken çocukluk yıllarındaki beceri gelişimlerinden birçoğu bu dönemde kazanılmaktadır. Dijital aletler ile geçirilen sürenin olması gerekenden daha uzun olması ve gelişim alanları üzerinde olumsuz etki yaratması şeklinde kendini gösteren bağımlılık, çocuklarda özellikle oyun bağımlılığı şeklinde kendini göstermektedir. Aile rehberliğinin çocukların oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi yadsınamayacak kadar çok olduğu için, ebeveynler dijital oyun rehberliği hakkında bilinç oluşturmak amacıyla okullarda aile eğitimleri düzenlenmeli, fiziksel olarak katılım gerektirmeyecek nitelikte çevrimiçi kurslar ya da eğitimler gerçekleştirilmelidir. Çocuklar ile gerçekleştirilebilecek oyunlar ile ilgili eğitimciler tarafından kaynak kitap önerileri oluşturulmalı afiş ve broşür hazırlanarak ailelerin okullar aracılığı ile temin etmesi sağlanmalıdır. Dijital araç kullanımının çocuğun yaş grubuna uygun şekilde planlanarak doğru yönlendirmeler ile çocuğa dönüt verilmesi önemlidir.

KAYNAKÇA

- Akçay, D., ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Arslan, A. (2019b). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas ili örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 63-80.
- Arslan, A. (2020). Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International e-Journal of Educational Studies*, 4(7), 27-41.
- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., & Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8, 34-58.
- Aslan, E., ve Yazıcı, A. (2016). Üniversite Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı ve İlişkili Sosyodemografik Faktörler. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 19(3): 109-117.
- Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin İnternet bağımlılığı ve aile İnternet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 46-57.
- Balıkçı R, (2018): Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi] Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi.

- Brito, R. (2016). "Who taught you how to play?", "I did!" Digital practices and skills of children under 6. *Media Education*, 7(2), 281-302.
- Budak, K.S. (2020). Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin ve Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeğinin Geliştirilmesi, Problem Davranışlarla İlişkinin İncelenmesi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Cho, D.J., Kim, H.T, Lee, J. & Park, S.H. (2018): Economic cost-benefit analysis of the addictive digital game industry, *Applied Economics Letters*, 25(9), 638642. doi:10.1080/13504851.2017.1355528
- Çetinkaya, L. & Sütçü, S. (2016). Çocukların Gözüyle Ebeveynlerinin Bilişim Teknolojileri Kullanımlarına Yönelik Kısıtlamaları ve Nedenleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry* , 7(1), 79-116 .
- Çukurluöz, Ö. (2016). Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi: Ankara İli Çankaya İlçesi Örneği. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Doğan Keskin, A. (2019). Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu ile Duygusal Davranışsal Sorunlarına ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340>
- Goodwin, K. (2018). *Dijital dünyada çocuk büyütme*. (çev.) Tülin Er. Aganta Yayınları.
- George, D. & Mallery, M. (2001). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference 10.0 update*. (3. Baskı). Allyn and Bacon.
- Günüç, S. ve Kayri, M. (2010) Türkiye’de internet bağımlılık profili ve İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik güvenirlik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (39): 220-232.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., Tyler, S. (2009). Young children’s video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30, 638-649. doi:10.1080/01612840903050414
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- Işıkoğlu Erdoğan, N., Bayraktaroğlu, E., & Dülger, D. N. A. (2020). Çocukların Dijital veya Dijital Olmayan Oyun Tercihleri ve Davranışları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 53, 150-174.
- Olmayan Oyun Tercihleri ve Davranışları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1-24. <https://doi.org/10.9779/pauefd.758529>
- Leech, N. L., Barrett, K. C. & Morgan, G. A. (2005). *SPSS for intermediate statistics: Use and interpretation*. (2. Baskı). Taylor & Francis
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., & Lagae, K. (2015). How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style. London: EU Kids Online, LSE.
- Mustafaoğlu R. , Yasacı Z. (2018) Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*. 19(3), 51-58.
- Neumann, M. M., Merchant, G., & Burnett, C. (2018). Young children and tablets: the views of parents and teachers. *Early Child Development and Care*, 1-12. doi: 10.1080/03004430.2018.1550083

- Nikken, P. ve Schols. M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 3423-3435.
- Öncel, M., ve Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17
- Parette, H., Quesenberry, A. and Blum, C. (2010). Missing the boat with technology usage in early childhood settings: a 21st century view of developmentally appropriate practice. *Early Childhood Education Journal*, 37(5), 335-343.
- Rideout, V. (2011). Zero to eight: Children's media use in America. Retrieved from <https://www.commonsensemedia.org/file/zero-to-eight-2013pdf-0/download>
- Prensky M. (2007). Digital game-based learning. St. Paul, MN: Paragon House Publishers; p.464.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Değişen Oyun Tercihleri . *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* , 19 (1) , 1122-1135
- Sapsağlam, Ö. ve Ömeroğlu, E. (2015). Okul öncesi öğretmenlerinin eğitim programlarında değerler eğitime yer verme düzeylerinin belirlenmesi. *International Journal Of Eurasia Social Sciences*, 6, (21), 244-264.
- Smohai, M., Urbán, R., Griffiths, M. D., Király, O., Mirnics, Z., Vargha, A., & Demetrovics, Z. (2017). Online and offline video game use in adolescents: Measurement invariance and problem severity. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 43(1), 111-116.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). Defining the levels of computer game addiction of the primary school students. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Toksoy, K. (2018). Dijital medyanın 18 ay- temel nokta etkisi. Uzmanlık tezi. Gazi Üniversitesi Hastanesi, Ankara
- Topşar, A. (2015). Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zeka ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), s. 2263-2278.
- Ünsal, A. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*, 4(1), 1-9.
- Yalçın Irmak, A. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- Yılmayan, E. (2017). Parents' attitudes towards the use of digital media among preschoolers. [Unpublished mater thesis]. Istanbul Bilgi University Institute Of Social Sciences.