

M.MANAY

KIRKLARELİ ÜNİVERSİTESİ SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ YÜKSEK LİSANS TEZİ

2024

T.C.
KIRKLARELİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ÇOCUKLARDA PROBLEMLİ MEDYA KULLANIMI İLE AKRAN OYUN
DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

MERVE MANAV

ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZİRAN
2024

T.C.
KIRKLARELİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ÇOCUKLARDA PROBLEMLİ MEDYA KULLANIMI İLE AKRAN OYUN
DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

MERVE MANAV

TEZ DANIŞMANI

DR. ÖĞR. ÜYESİ ELİFCAN CESUR

ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZİRAN

2024

ETİK BEYAN

Kırklareli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi; tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu; tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi; kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarımı kabullendiğimi beyan ederim.

MERVE MANAV

(İmza)

TEZ ONAYI

Kırklareli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Çocuk Gelişimi Programında Yüksek Lisans öğrencisi Merve MANAV tarafından Dr. Öğr. Üyesi Elifcan CESUR'un danışmanlığında hazırlanan "Çocuklarda Problemlerli Medya Kullanımı İle Akran Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" başlıklı tez aşağıdaki jüri üyeleri tarafından 10/06/2024 tarihinde yapılan Tez Savunma Sınavında başarılı bulunmuş ve Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı

Dr. Öğr. Üyesi Yeşim YURDAKUL
Akdeniz Üniversitesi,
Kumluca Sağlık Bilimleri Fakültesi
Çocuk Gelişimi Bölümü

Jüri (Danışman)

Dr. Öğr. Üyesi Elifcan CESUR
Kırklareli Üniversitesi,
Sağlık Bilimleri Fakültesi
Çocuk Gelişimi Bölümü

Jüri

Dr. Öğr. Üyesi Serkan AKTEN
Kırklareli Üniversitesi,
Sağlık Bilimleri Fakültesi
Çocuk Gelişimi Bölümü

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimim boyunca emeği geçen tüm çok değerli hocalarıma, sınıf arkadaşlarıma ve tez hazırlama sürecinde her zaman desteğini hissettiğim, bilgi ve tecrübesiyle yol gösteren, her sorumu sabırla cevaplayan, bir tez öğrencisinin başına gelebilecek en güzel danışman Sayın Dr. Öğr. Üyesi Elifcan CESUR'a en içten teşekkürlerimi sunarım.

Araştırmamın veri toplama sürecinde katılım göstermeyi kabul eden değerli ebeveynlere bilime olan katkıları için çok teşekkür ederim.

Araştırmamı yazarken yaşadığım zorluklarda yanımda olan, her koşulda yardımına koşan, bilgisini sakınmayan, başımı şişirdiğim sevgili arkadaşım Aslı İZOĞLU TOK'a teşekkürü bir borç bilirim.

Yüksek lisans eğitimim sürecinde bir şekilde desteğini gördüğüm arkadaşlarıma, meslektaşlarıma ve yöneticilerime çok teşekkür ederim.

Beni bugünlere getiren, maddi manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen canım anneme, babama, ablama ve kardeşime sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Merve MANAV

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYAN.....	ii
TEZ ONAYI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
İÇİNDEKİLER	v
TABLolar LİSTESİ.....	vii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	ix
ÖZET.....	x
ABSTRACT.....	xi
1. GİRİŞ VE AMAÇ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	3
1.3. Araştırmanın Alt Problemleri.....	3
1.4. Araştırmanın Önemi	4
1.5. Varsayımlar (Sayıtlar).....	5
1.6. Sınırlılıklar.....	5
2. GENEL BİLGİLER	6
2.1. Bağımlılık Kavramı	6
2.2. Çocuklarda Problemlı Medya Kullanımı (Dijital Ekran Bağımlılıđı).....	7
2.2.1. İnternet Bağımlılıđı.....	9
2.2.2. Akıllı Telefon/Tablet Bağımlılıđı.....	11
2.2.3. Dijital Oyun Bağımlılıđı	12
2.2.4. Televizyon Bağımlılıđı	14
2.2.5. Ekran Kullanımının Olumlu ve Olumsuz Etkileri	15
2.3. Oyun Kavramı Tanımı.....	20
2.4. Oyun Kuramları.....	21
2.4.1. Klasik Oyun Kuramları.....	21
2.4.1.1. Fazla Enerji Tüketimi Kuramı	21
2.4.1.2. Rahatlama ve Eğlenme (Dinlenme) Kuramı.....	21
2.4.1.3. Yetişkinlik Hayatına Hazırlık Kuramı	22
2.4.1.4. Tekrarlama (Rekapitülasyon) Kuramı	22
2.4.2. Modern Oyun Kuramları	22

2.4.2.1. Psikanalitik Kuram	22
2.4.2.2. Bilişsel gelişim kuramı	23
2.4.2.3. Sosyo-Kültürel Gelişim Kuramı	23
2.4.2.4. Psiko-Sosyal Gelişim Kuramı.....	24
2.4.2.5. İçten Uyarılma Kuramı	24
2.5. Oyunun Evreleri	25
2.6. Oyun ve Akran İlişkileri/ Etkileşimli Akran Oyunu	27
2.7. Gelişen Teknolojinin Çocuk Oyunlarına Etkisi	29
3. GEREÇ VE YÖNTEM	32
3.1. Araştırma Modeli	32
3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu.....	32
3.3. Veri Toplama Araçları.....	34
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	34
3.3.2. Problemlı Medya Kullanım Ölçeđi (PMKÖ)	34
3.3.3. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeđi-Ebeveyn Formu (PEAOÖ-E).....	35
3.4. Veri Toplama Araçlarına İlişkin Güvenirlik Analizi ve Normallik Varsayımlarının Test Edilmesi	36
3.5. Verilerin Toplanması.....	37
3.6. Verilerin Analizi	37
4. BULGULAR	39
5. TARTIŞMA	53
5.1. Farklı Deđişkenlere Göre Problemlı Medya Kullanımı (Ekran Bađımlılıđı) Düzeyinin Karşılaştırılması	53
5.2. Farklı Deđişkenlere Göre Etkileşimli Akran Oyun Davranışlarının Karşılaştırılması.....	60
5.3. Problemlı Medya Kullanımı ile Etkileşimli Akran Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin Karşılaştırılması.....	67
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	70
6.1. Sonuç	70
6.2. Öneriler.....	71
KAYNAKLAR	73
EKLER.....	89
ÖZGEÇMİŞ	95

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 3.1. Ebeveynlerin Sosyo-Demografik Bilgilerine İlişkin Frekans Ve Yüzdeleri	33
Tablo 3.2. Ölçme Araçları Ve Alt Boyutlarına İlişkin Çarpıklık Ve Basıklık İle Güvenirlilik Değerleri	36
Tablo 4.1. Ölçme Araçlarına Ait Betimsel İstatistikler	39
Tablo 4.2. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışlarının Çocuğun Cinsiyetine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları.....	39
Tablo 4.3. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Yaş Değişkenine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Tek Yönlü ANOVA Sonuçları ...	40
Tablo 4.4. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışlarının Çocuğun Sahip Olduğu Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılması	41
Tablo 4.5. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışlarının Çocuğun Okul Öncesi Eğitim Alma Durumuna Göre Karşılaştırılması.	42
Tablo 4.6. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Anne Yaşına Göre Karşılaştırılması	43
Tablo 4.7. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Baba Yaşına Göre Karşılaştırılması	45
Tablo 4.8. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Anne Eğitim Düzeyine Göre Karşılaştırılması	46
Tablo 4.9. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Baba Eğitim Düzeyine Göre Karşılaştırılması.....	47

Tablo 4.10. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışlarının Annenin Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırılması	48
Tablo 4.11. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Görsel Medya Aracına Göre Karşılaştırılması	49
Tablo 4.12. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Görsel Medya Aracını İlk Kullanım Yaşına Göre Karşılaştırılması	50
Tablo 4.13. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı İle Etkileşimli Oyun Davranışları Arasındaki İlişkiler	51
Tablo 4.14. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Üzerinde Etkileşimli Oyun Davranışı Alt Boyutlarının Etkisine İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizinin Sonuçları	52

KISALTMALAR LİSTESİ

APA : Amerikan Psikiyatri Birlięi

DSÖ : Dünya Saęlık Örgütü

TUİK : Türkiye İstatistik Kurumu

MEB : Milli Eęitim Bakanlıęı

PMKÖ-KF : Problemlı Medya Kullanım Ölçeęi Kısa Formu

PEAOÖ-E : Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeęi Ebeveyn Formu

ÖZET

Çocuklarda Problemlı Medya Kullanımı ile Akran Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Bu arařtırmada 4-7 yař arasındaki çocukların problemlı medya kullanımı ile akran oyun davranışlarını arasındaki ilişkinin incelemesi amaçlanmıřtır. Bu amaçla nicel arařtırma yaklařımlarından yordayıcı korelasyonel arařtırma modeli kullanılmıřtır. Arařtırmanın alıřma grubunu kartopu rnekleme yntemi ile seilen 351 ebeveyn oluřturmaktadır. Veri toplama aracı olarak Kiřisel Bilgi Formu, Problemlı Medya Kullanım leđi, Penn Etkileřimli Akran Oyun leđi kullanılmıřtır. Bu arařtırmada problemlı medya kullanımı ile akran oyun davranışları; yař, cinsiyet, kardeř sayısı, okul ncesi eđitim alma durumu, anne yařı, baba yařı, anne eđitim dzeyine, baba eđitim dzeyine, annenin alıřma durumu, grsel medya aracına ve grsel medya aracını ilk kullanım yařı deđiřkenleri aısından incelenmiřtir. Yapılan veri analizi sonucunda; çocukların problemlı medya kullanımı dzeyinde grsel medya aracına, grsel medya aracını ilk kullanım yařına gre anlamlı farklılıklar grlmektedir. Çocukların etkileřimli akran oyun davranışlarında kardeř sayısı deđiřkenine gre oyundan kopma alt boyutunda, okul ncesi eđitim alma durumuna gre tm alt boyutlarda, anne-baba yařına gre oyun bozulması ve oyundan kopma alt boyutlarında, grsel medya aracına gre ise oyun bozulması ve oyun etkileřimi alt boyutlarından anlamlı farklılık bulunmuřtur. Çocukların problemlı medya kullanımı ile etkileřimli oyun davranışları arasında dřk dzeyde ve anlamlı bir iliřkiye sahip olduđu bulunmuřtur ($R= 0.39$; $R^2 = 0.15$; $p < .05$). Çocukların etkileřimli oyun davranışları birlikte problemlı medya kullanımı dzeyindeki deđiřimin %15'ini aıklamaktadır. Çocukların problemlı medya kullanımı zerinde etkili olan oyun davranışlarının greli sırası; oyundan kopma ($\beta = .29$; $p < .05$) ve oyun bozulması ($\beta = .16$; $p < .05$) řeklinindedir.

Anahtar Szckler: Problemlı Medya Kullanımı, Ekran Bađımlılıđı, Dijital Bađımlılıđ, Akran Etkileřimi, Akran Oyun Davranışları

ABSTRACT

Investigation of the Relationship Between Problematic Media Use and Peer Play Behaviors in Children

In this study, it was aimed to examine the relationship between problematic media use and peer play behaviors of children aged 4-7 years. For this purpose, predictive correlational research model, one of the quantitative research approaches, was used. The study group of the research consists of 351 parents selected by snowball sampling method. Personal Information Form, Problematic Media Use Measure, Penn Interactive Peer Play Scale were used as data collection tools. In this study, problematic media use and peer play behaviors were examined in terms of age, gender, number of siblings, preschool education status, mother's age, father's age, mother's education level, father's education level, mother's employment status, visual media tool and age of first use of visual media tool. As a result of the data analysis, significant differences were observed in children's problematic media use according to the visual media tool and the age of first use of the visual media tool. In children's interactive peer play behaviors, significant differences were found in the sub-dimension of game disruption according to the number of siblings, in all sub-dimensions according to the status of receiving preschool education, in the sub-dimensions of game disruption and game disruption according to the age of parents, and in the sub-dimensions of game disruption and game interaction according to the visual media tool. It was found that there was a low and significant relationship between children's problematic media use and interactive gaming behaviors ($R = 0.39$; $R^2 = 0.15$; $p < .05$). Children's interactive gaming behaviors together explain 15% of the change in problematic media use level. The relative order of the game behaviors that are effective on children's problematic media use is; disconnection from the game ($\beta = .29$; $p < .05$) and game disruption ($\beta = .16$; $p < .05$).

Keywords: Problematic Media Use, Screen Addiction, Digital Addiction, Peer Interaction, Peer Play Behavior

1. GİRİŞ VE AMAÇ

1.1. Problem Durumu

Dijital teknolojilerin problemleri kullanımı ve bunun sonucu ortaya çıkan bağımlılık sorunu çocukların eğitim hayatında ve günlük yaşamında önemli bir etkiye sahiptir. 2007’de piyasaya sürülen ilk akıllı telefon ile birlikte taşınabilen dijital cihazların (akıllı telefon, tablet, dizüstü bilgisayar vb.) kullanımının artması ve internete ulaşımın yaygınlaşmasıyla insanoğlu dijital bir devrim yaşamıştır. Dijital medyaya ulaşım her yerden sağlanabildiğinden, akıllı teknolojiler çocukların oyunlarını, eğlence ve zaman geçirme aktivitelerini şekillendirmede önemli bir rol oynamaktadır (Anitha vd., 2021; Ding ve Li 2023). Teknolojik yenilikler, sanayileşme ve kentleşme ile çocukların oyun oynadığı alanlar ve oynanan oyun türleri de değişim göstermektedir. Mahalle kültürünün kaybolması, büyük şehirlerdeki güvenlik sorunları, apartman tipi evlerde yaşanması ve insanların birbirine yabancılaşmasıyla birlikte çocuklar açık alanlar yerine kapalı alanlarda daha çok vakit geçirmeye başlamıştır. Bu durum teknolojik cihazlara olan yönelimi arttırmış fakat çocuklar fiziksel olarak güvende olsalar da teknolojinin yarattığı tehlikelerle karşı karşıya kalmışlardır. Akranlarıyla açık alanlarda etkileşime giren ve gerçek materyal ya da oyuncaklarla oynayan çocuklar değişen yaşam koşullarıyla artık dijital oyunlar, videolar, çevrimiçi oyunlar üzerinden arkadaşlık geliştirmektedir (Balci ve Ahi 2017; Uzunoğlu 2021; Vatandaş 2020a).

Özellikle geçtiğimiz yıllarda hayatımızın her alanını etkileyen Covid-19 pandemi sürecinde yaşanan sosyal izolasyon, uzaktan eğitim, evden çalışma, karantina ve eve kapanma gibi önlemler teknoloji kullanımında artışlara neden olmuştur. (Akkaş, Baysal vd., 2020; Mart ve Kesicioğlu 2020; Öztürk, 2021; Ünalın, 2022) Çocukların evde zaman geçirmesi, akranlarıyla yüz yüze görüşmemesi, okul dışı faaliyetlere katılamaması gibi nedenlerle dijital ekranlarda oyun oynama, video izleme ve çevrim içi sosyalleşme gibi teknolojik etkinliklere daha çok yöneldiği anlaşılmıştır. (Acar vd., 2021; Güzen 2021) Dijital teknolojilerin bu denli yoğun kullanımı hayatı kolaylaştırır da problemleri medya kullanımını tetikleyerek ekran bağımlılığına olan eğilimin artacağı yönünde kaygılar oluşturmuştur (Acar vd., 2021; Akkaş Baysal vd., 2020; Aktaş ve Daştan 2021; Başaran ve Aksoy 2020; Güzen, 2021; Mart ve Kesicioğlu

2020; Öztürk, 2021; Ünalın 2022; Yıldız ve Bektaş 2021). Erken çocukluk dönemini Covid-19 pandemi sürecinde yaşamış birinci sınıf öğrencileriyle yapılan bir araştırmaya göre; bu çocukların öğretmenleri pandemi sonrasında çocuklarda sosyal beceriler ile ilişkili olarak yaşlılarıyla iletişim kurmakta zorlanma, akran zorbalığı, gruplara ya da oyuna entegre olamama, duygularını ifade etmede güçlük, yenilgiyi kabullenmeme, empati kurmama ve dijital bağımlılığa olan eğilim gibi olumsuz etkiler gözlemlediklerini ifade etmişlerdir (Koç, 2022).

Dijital ekranların problemlı kullanımı günden güne artmakla birlikte ekran başındayken kişi zamanın önemini kaybediyorsa, kullanma isteğinin önüne geçemiyorsa ve yoksun kaldığında öfke, saldırganlık, huzursuzluk meydana çıkıyorsa, günlük yaşam, sosyal etkileşim, akademik hayat ve aile ilişkileri giderek bozuluyorsa bağımlılıktan söz edilebilir (Alyanak, 2016). İnternet kullanım yaşının her geçen gün düşmesiyle birlikte davranışsal bağımlılık türlerinden; internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı, televizyon bağımlılığı çocuk ve ergenlerin hayatlarında önemli bir sorun haline gelmiştir (Orman ve Arıcak 2019). Dünya Sağlık Örgütünün 2018 senesindeki verilerine göre problemlı oyun oynama davranışı oranları ülkeden ülkeye farklılık göstermektedir. Fakat genel nüfustaki yaygınlığı yaklaşık yüzde 1.3 – yüzde 9.9 arasındadır (DSÖ, 2018). Dijital medya kullanımının çocukların sosyalleşmesine ve sosyal becerilerine olan etkisi tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Aile, okul, akran grupları ve kentsel çevrenin oluşturduğu doğal ortamın yerini git gide elektronik cihazların aldığı söyleyebilir (Özkan ve Hira 2017). Ekranların küçük yaşlardan itibaren kullanılması olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir. Değişime ve gelişimi en açık olan 0-7 yaş grubu dijital ekranlarla dolu bir çevrede gerçek ve hayal arasındaki bir kültürle yetişmektedir (Doğan, 2016). Bir araştırmada 7-12 yaş arasındaki çocukların dijital ekran bağımlılığı düzeylerinin 0-6 yaş grubunda yer alan çocuklara göre daha yüksek olduğu görülmüştür (Dilci vd., 2019). Erken yaşta dijital ekran kullanımı çocuklarda ileri yaşlarda oyun bağımlılığının gelişmesinde önemli bir faktördür (Yücel, 2019). Brezilya'da 3000'den fazla çocukla yapılan bir araştırmada her 10 çocuktan 7'sinin ekrana maruz kalma süresinin yüksek olduğu ve artan toplam ekran izleme süresinin daha zayıf çocuk iletişimi, problem çözme ve kişisel sosyal gelişimde güçlükler ile ilişkili olduğu bulunmuştur (Rocha vd., 2021).

Çocuklar günlük yaşamda kullanacakları bilgi ve becerileri oyun yoluyla kendiliğinden öğrenmektedirler. Oyun aracılığıyla paylaşma, sosyal rolleri anlama, problem çözme ve çevreyle etkileşimi girme gibi sosyal beceriler pekişmektedir (Durualp ve Aral 2010). Çocukların erken yaşlarda teknoloji ile geçirdikleri süre çocukları gerçek oyun kültüründen alıkoyacak kadar uzun olduğunda çeşitli olumsuzlukları beraberinde getirebilmektedir (Akbulut, 2013). Dijital teknolojilerin problemli kullanımının çocuğun gelişim ve davranışlarına olan etkisinin yanında aile bireyleri, arkadaşları ve akranları ile olan sosyal etkileşimleri üzerinde de etkisi bulunmaktadır (Aksoy, 2020; Gökel 2020). Gelişen dijital dünyada teknolojilerin doğru şekilde kullanılabilmesi için çocukların hangi yaş gruplarından ne tür teknolojik etkilere maruz kaldığı konularında yapılacak olan çalışmalar bilinçlenmeye yardımcı olacaktır (Akbulut, 2013). Çocukların akranları ile oynadığı oyunlarda gösterdikleri oyun davranışları çocuğun oyun becerileri ve gelişimiyle ilişkilidir. Çocukların akran oyun davranışlarını ve akran oyunlarındaki ilişkilerinin boyutlarını anlamak gerekmektedir (Camgöz, 2010). Tüm bu bilgiler ışığında ekran bağımlılığının akran oyun davranışlarıyla olan ilişkisinin araştırılması problemli medya kullanımına yönelik yapılacak olan erken müdahaleler ve alınacak tedbirler açısından önemlidir. Bu araştırma 4-7 yaş arasındaki çocukların problemli medya kullanımı ile akran oyun davranışlarını bazı değişkenlere göre incelemek ve aralarında nasıl bir ilişki olduğunu ortaya koymak amacıyla yapılmıştır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma 4-7 yaş arasındaki çocukların problemli medya kullanımı ile akran oyun davranışlarını; yaş, cinsiyet, kardeş sayısı, okul öncesi eğitim alma durumu, anne yaşı, baba yaşı, anne eğitim düzeyine, baba eğitim düzeyine, annenin çalışma durumu, görsel medya aracına ve görsel medya aracını ilk kullanım yaşı değişkenleri açısından incelemek ve aralarında nasıl bir ilişki olduğunu ortaya koymak amacıyla yapılmıştır.

1.3. Araştırmanın Alt Problemleri

a) 4-7 yaş arası çocukların problemli medya kullanımı düzeyleri çocuğun yaşına, cinsiyetine, kardeş sayısına, çocuğun okul öncesi eğitim alıp almadığına annenin yaşına, babanın yaşına, annenin eğitim düzeyine, babanın eğitim düzeyine, annenin

çalışıp çalışmadığına görsel medya aracına, görsel medya aracını ilk kullanım yaşına göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

b) 4-7 yaş arası çocukların etkileşimli akran oyun davranışları; çocuğun yaşına, cinsiyetine, kardeş sayısına, çocuğun okul öncesi eğitim alıp almadığına, annenin yaşına, babanın yaşına, annenin eğitim düzeyine, babanın eğitim düzeyine, annenin çalışıp çalışmadığına görsel medya aracına, görsel medya aracını ilk kullanım yaşına göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

c) 4-7 yaş arası çocukların problemleri medya kullanımı düzeyi ile Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeğinin alt boyutları olan; oyun etkileşimi, oyunun bozulması, oyundan kopma arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.4. Araştırmanın Önemi

Günümüzde her ailede oyun oynamaya ya da video izlemeye olanak sağlayan çocuklarında kolaylıkla kullanabildiği elektronik cihazlar bulunmaktadır (Radesky vd., 2020). Gelişen teknoloji ile birlikte internet ve akıllı cihazların çocuklar tarafından kullanımının artmakta olduğu görülmektedir. Bu teknolojiler kullanım amacı, biçimi ve süresine göre çeşitli yararlar sağlarken aynı zamanda çocukların gelişimlerini tehdit edici bir takım olumsuzları da beraberinde getirmektedir (Akbulut, 2013). Erken çocukluk döneminde çocuklar çevrelerine karşı ilgi içerisindedirler ve doğal olarak dijital teknolojileri çevrede gördükçe daha çok merak etmektedirler (Akkoyunlu ve Tuğrul 2002). Çocukların sağlıklı gelişimi için oyuna ihtiyaçları vardır ancak internet, ekranlar, sanal içerikler ve dijital oyunlar giderek günlük yaşamda daha çok yer kaplamaktadır (Torun vd., 2015). Dijital oyun oynama süresi arttıkça çocukların ekran bağımlılığı tehlikesiyle karşı karşıya kaldığı söylenebilir (Korkmaz ve Korkmaz 2019). Elektronik ürünlerin ses, görünüş, tasarım gibi dikkat çeken fonksiyonları çocukların oyun tercihlerinde etkili olabilmektedir. Çocuklar geleneksel oyunlardan bilgisayar, tablet gibi cihazlarla oynanan oyunlara yönelim göstermektedir (Sapasağlam, 2018). Çocukların erken yaşlarda teknoloji ile geçirdikleri süre çocukları gerçek oyun kültüründen alıkoyar bir duruma getirerek sosyal ilişkileri ve akran oyunları etkilemektedir (Akbulut, 2013). Çocukların mevcut teknoloji kullanım düzeylerinin belirlenmesi ve bunların akran oyunları üzerindeki etkilerinin incelenmesi oluşturulacak erken müdahaleler ve alınacak tedbirler açısından önem teşkil etmektedir.

1.5. Varsayımlar (Sayıtlar)

- a) Katılımcıların Problemlı Medya Kullanım Ölçeđini ve Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeđini içtenlikle yanıtladıkları varsayılmaktadır.
- b) Belirlenen ölçeklerin ilgili deđişkenleri ölçmek için uygun araçlar olduđu varsayılmaktadır.

1.6. Sınırlılıklar

Bu araştırma 4-7 yaş arası çocuđa sahip 351 ebeveynin görüşleri ile sınırlıdır. Araştırma verileri “Kişisel Bilgi Formu”, “Problemlı Medya Kullanım Ölçeđi” ve “Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeđi” ile elde edilen verilerle sınırlıdır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Bağımlılık Kavramı

Bağımlılık kavramı, bireyin günlük yaşamında bir maddeye ya da davranışa karşı kontrol edemediği, tekrarlayan ve yoğun ilgisini ifade etmektedir (Egger ve Rauterberg 1996). Bağımlılık sosyal ilişkileri, iş hayatını ya da günlük aktiviteleri olumsuz etkilemesine rağmen kişinin bedensel ya da ruhsal bir sorunla karşılaşsa bile sürdürdüğü bir eylemdir (APA, 2013). Tanımlaması güç olmasına rağmen bağımlılığın üç ana bileşeni vardır. Bunlardan ilki karşı konulamaz güçlü bir istek duymak, ikincisi zaman kontrolünü sağlayamamak ve üçüncüsü olumsuz sonuçlara rağmen davranışta ısrarcılıktır (Shaffer vd., 2000).

Alkol, uyuşturucu, sigara gibi çeşitli maddelerin bağımlılık yaratabileceği bilinmektedir. Bununla birlikte kumar, yemek yeme, alışveriş yapma, egzersiz, seks, bilgisayar oyunları, televizyon izleme ve internet kullanma gibi davranışlar da bağımlılık potansiyeli taşımaktadır (Greenfield, 1999). Davranış bağımlılığında madde kullanımına ilişki bağımlılıklardan farklı olarak daha çok kişilerin durdurmakta zorlandıkları eylemlere odaklanılmaktadır (Zubaroglu Yanardağ vd., 2020). Davranışsal bağımlılıklar; fiziksel bir maddeden kaynaklanmayan televizyon, internet, oyun, kumar vb. bağımlılıklar ile insan-araç etkileşiminin kurulduğu teknolojik bağımlılıkları olarak tanımlanmaktadır. Bağımlı olunan davranışın ısrarla sürdürülmesi, kontrol altına alınamaması ve her seferinde alınan hazzın tekrarlanmak istenmesi sebebiyle kullanım boyutunun ya da süresinin giderek artırılması kişinin zamanının büyük çoğunluğunu bağımlı olduğu davranışla harcamasına neden olmaktadır. Bağımlı olunan davranışlar fiziksel rahatsızlıklara zemin oluşturmakla birlikte özellikle psikolojik ve sosyal problemleri ortaya çıkarmakta ve buna ek olarak toplumsal sorunlar da baş göstermektedir. Okul, iş, aile ortamındaki görevlerin yerine getirilememesine ve davranışı kontrol etmeye çalışırken stres, huzursuzluk ve endişe içinde olmaya neden olabilmektedir (Davranışsal Bağımlılıklar ile Mücadele Ulusal Strateji Belgesi, 2019-2023). Tıpkı madde bağımlılıklarında olduğu gibi teknoloji ile ilgili bağımlılıklarda benzer insani ihtiyaçlardan kaynaklanır ve beyinde aynı bölgeleri harekete geçirmektedir (Akkaş, 2019 s.20).

2.2. Çocuklarda Problemlı Medya Kullanımı (Dijital Ekran Bağımlılığı)

Türkiye'deki literatüre bakıldığında problemlı medya kullanımı ya da ekran bağımlılığı kavramlarına alan yazında çok yer verilmediđi, daha çok alt boyutları olarak deđerlendirilen; internet bağımlılığı, dijital bağımlılık, akıllı telefon bağımlılığı, oyun bağımlılığı gibi kavramların tercih edildiđi görölmektedir (Furuncu, 2019). Dijital teknolojilerin sürekli bir gelişim ve deđişim içinde olması neticesinde problemlı medya kullanımı güncel bir mesele olup, artan oranlarda ve deđişen tanımlarla üzerinde konuşulmaktadır (Avcı ve Er, 2019). Bu bağımlılıklar teknoloji bağımlılıkları kapsamında yer almaktadır (Gününç ve Kayrı 2010).

Ekran süresi; akıllı telefonlar, tabletler, televizyon, video oyunları, bilgisayarlar veya akıllı saat gibi giyilebilir teknolojiler de dahil olmak üzere herhangi bir dijital ekranda geçirilen zamanı ifade eder (Canadian Paediatric Society, 2017). Çocuk ve ergenler için ekran bağımlılığı; eğlence amaçlı olmak üzere gün içerisinde bir saatten fazla ekran kullanımı ve ekranla süresi dışındaki herhangi bir şeye çok az ilgi gösterme olarak tanımlanabilir (Akt., Turhal, 2023 s.13). Dünya'da yaşanan Covid-19 salgını sonrası, internet kullanımı giderek artmış ve çocukların yaşamında sıradanlaşarak günlük hayatın olađan bir parçası haline gelmiştir. İnternet vasıtasıyla dijital ekranlardan kurulan yüz yüze etkileşimler eğitim, iş ve sosyal hayatın popüler bir bağlantı biçimine dönüşmüştür. Yaygınlaşan online eğitim sisteminin yanında çocuklar bu teknolojiler sayesinde var olan sosyal ilişkilerini devam ettirmekle birlikte yeni sosyalleşme fırsatları yakalamışlardır (Üstündađ, 2022). Gelişen teknoloji ile birlikte internet kullanımı akıllı telefonlar, tabletler, bilgisayarlar, televizyonlar üzerinden yaygınlaşmaktadır. Problemlı medya kullanımının bağımlılık kategorisine girip girmeyeceđine bakılmaksızın aşırı dijital medya kullanımının hem kişiler hem çocuklar üzerinde çeşitli olumsuz psikososyal sonuçlara yol açtığı bilinmektedir (Çelikkaleli vd., 2018). Bir yaşından önce teknolojik cihazlarla oynamakta olan çocukların dijital ekranlardan daha yüksek oranda etkilenmekte oldukları görölmüştür. Dijital oyun oynayan çocuklardan 1-2 yaş arasında olanlar, 2-3 yaş arasındaki çocuklara göre daha yüksek problemlı medya kullanım puanı almışlardır. Çocuklar ne kadar erken dönemde dijital teknolojiler ile tanışsalar problemlı kullanım davranışını da o ölçüde gelişmektedir (Mercan Uzun vd., 2023)

Son yıllarda çocukların mobil cihazları ve etkileşimli medyayı kullanımını hızla artmıştır. Ebeveynlerin büyük bir çoğunluğunun oyun oynamaya veya video izlemeye olanak tanıyan akıllı telefon, tablet gibi aynı zamanda çocuklarında dokunarak kolayca kullanabileceği elektronik cihazlara sahip olduğu bilinmektedir (Radesky vd., 2020). Dijital ekran bağımlılığı problemi her yaştan insanı etkilese de teknolojik gelişmelere daha meraklı olan gençler ile çocuklarda görülme sıklığının daha fazla olduğu anlaşılmaktadır. Özellikle 2000-2012 arasında doğan nesli tanımlayan Z kuşağının bebeklikten başlayarak internet, dijital medya ve çeşitli teknolojilere sıklıkla maruz kaldıkları bir ortam söz konuyken 2013 ve sonrasında doğan Alfa kuşağı olarak adlandırılan çocuklar adeta teknolojinin içine doğmuştur denilebilir (Ertemel ve Aydın 2018). Çocuklar ve ergenlerin sıklıkla aynı anda birden fazla dijital ekran kullanarak (örneğin sosyal medyada gezinirken televizyon izlemek) zaman geçirdikleri de görülmüştür (Rideout vd., 2022). 1970'te çocuklar 4 yaşında televizyon izlemeye başlarken günümüzde teknolojiyle tanışma yaşı 4 aya kadar inmiştir. Bu çağın çocukları sürekli değişen dijital bir dünyanın içindedir (Radesky ve Christakis 2016).

Ebeveynleri sıklıkla dijital ekranları kullanan çocukların ekrana olan merakları artmakla birlikte bu davranışı benimsemeleri de kolaylaşmaktadır. Anne babalar çok çeşitli nedenlerle; ev işlerini yapmak, çocukların sessiz durmasını sağlamak, sosyal ortamlarda rahat etmek, yemek yedirmek, acil bir iş olması durumunda veya çocuğun oyun oynaması için vb. çocuklarını ekran başında zaman geçirmeye teşvik etmekte ve akıllı cihazları bakıcı gibi kullanmaktadır (Aksoy, 2020; Beyens ve Eggermont 2014; Kızıldaş ve Ertör 2018). Ebeveynlerin birçoğu teknoloji kullanımı konusunda çocukları üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olduklarının farkındadır. Bazı ebeveynler bu etkinin farkında olsa bile teknoloji kullanımı ile ilgili durumları bir yaptırım aracına dönüştürerek dengesiz bir tutum sergilemektedir (Kadan vd., 2016). Çocuklar akıllı cihazlara kolaylıkla ulaşmakta ve bunları birer oyuncak gibi kullanmaktadırlar. Çalışma hayatı yoğun olan ya da çocuk bakımı konusunda yetersiz hisseden birçok ebeveyn bu teknolojilerin kullanımına sıklıkla izin verdiğinde akıllı ekranlar bağımlılığa yol açabilir (Kadan vd., 2016; Park ve Park 2014). Bir araştırmada annelerin çeşitli teknolojik cihazları bebeklerine yemek yedime, ağladıklarında sakinleştirme, oyalama ve uyutma amacıyla kullandıkları belirtilmiştir. Dijital ekranlara yaşamın ilk yıllarından beri maruz kalan bebeklerde belli bir zaman sonra

alışkanlık oluştuğu ve bu cihazların yokluğunda huysuzlaşma, ağlama gibi istenmeyen tepkiler verdikleri görülmüştür. Bu durumda ebeveynler bebeklerini sakinleştirmekte zorlandıklarını ve ancak tekrar video, oyun gibi içerikler açarak iyi hissetmelerini sağlayabildiklerini ifade etmişlerdir (Gününç ve Atlı 2018). Uluslararası istatistiklere göre, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki çocuklar (4-7 yaş), Avustralya (2-6 yaş), Kanada (3-4 yaş), ve Hindistan (2-6 yaş) çocukları günde 1,5 ile 7,0 saat arasında ekran başında vakit geçirmektedir (Neamat vd., 2023). Türkiye'de 1-6 yaş arasında çocuğu sahip 10 ebeveyn ile yürütülen bir çalışmada çocukların gün boyunca 1 ila 5 saat arasında değişen sürelerde akıllı cihazları kullandıkları tespit edilmiştir (Aksoy, 2020).

Günümüz koşullarında dijital medya kullanımının çocukların ve dolayısıyla aile yaşamının ayrılmaz bir parçası olduğu ve hatta bir zorunluluk haline geldiği söylenebilir. Hem çocukların hem de yetişkinlerin teknolojik cihazlarla geçirdikleri süre, medyanın aile hayatında oynadığı rolün bir göstergesidir. Dijital medya aile içindeki sosyalleşme biçimini ve aile içi ilişkileri etkilemektedir (Villegas 2013). İnternette geçirilen süre bağımlılık üzerinde rol oynamaktadır. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurulu'nun araştırma raporuna göre 6-15 yaş arası 10.475 çocukla yapılan bir çalışmada; çocukların %50.4'ü internette geçirdiği zamanın kendileri için sorun oluşturduğunu, %42.2'si internette daha az zaman geçirmeyi istese de yapamadığını, %30.9'u ise internette geçirdiği zaman nedeniyle ailesi ve arkadaşlarıyla tartıştığını belirtmiştir (Karakuş vd., 2023, s.25).

2.2.1. İnternet Bağımlılığı

İnternet hızla değişen teknolojinin etkisiyle her yaş grubundan insan arasında oldukça yaygın şekilde kullanılmaktadır. Hem ekonomik hem zaman açısından internete ulaşımın kolay olması, keyifle vakit geçirme, haberleşme, sosyalleşme gibi fırsatlar sunmasıyla internet kullanım sıklığı ve miktarı gitgide artış göstermektedir. İnternetle karşılanan duygusal ve sosyal ihtiyaçların etkisi ile bağımlılık riski oluşabilmektedir (Alevsaçanlar Cücü, 2020). İnternet kullanımı ruh halinde değişiklikler yaratmaktadır, bu nedenle birçok insan daha iyi hissetmek ve olumsuz ruh halini hafifletmek için interneti kullanmayı tercih etmektedir (Greenfield, 1999).

Young (1998) yaptığı çalışmada internet bağımlılığı için 8 tane tanı kriteri oluşturmuş ve bu maddelerden 5 ve daha üzerine sahip olan kişileri bağımlı olarak, diğerlerini ise normal kullanıcılar olarak sınıflandırmıştır:

- Sürekli internet ile ilgili etkinlikleri düşünme
- Daha fazla tatmine ulaşmak için internet kullanımını arttırma
- İnternet kullanımını kontrol altına alma, azaltma veya bırakma çabasında başarısız denemelerde bulunma
- İnternet kullanımını bırakmaya ya da azaltmaya çalışırken endişeli, karamsar depresif veya sinirli bir ruh halinde olma
- Tahmin edilenden çok daha uzun saatler internette vakit geçirme
- Eğitim, iş, kariyer fırsatlarının ve sosyal ilişkilerin internet kullanımı nedeniyle riske atılması
- İnternette geçirilen süre ile ilgili aile bireylerine ya da danışmanlık alının kişilere yalan söyleme
- İnterneti günlük sorunlardan uzaklaşmak veya olumsuz ruh halinden kurtulmak için kullanma

TÜİK verilerine göre, İnternet kullanım oranı 6-15 yaş grubundaki çocuklar için 2013 yılında %50,8 iken, bu oran 2021 yılında %82,7 çıkmıştır. İnternet kullanımını çocukların cinsiyetleri açısından incelendiğinde; 2013 yılında %47,8 olan kız çocuklarının internet kullanım oranının ise 2021 yılında %81,5'e, 2013 yılında %53,7 olan erkek çocukların internet kullanım oranının 2021 yılında %83,9'a yükseldiği görülmüştür (TÜİK, 2021). Çocukların birçoğu neredeyse her gün internete girmekte ve ortalama 1-3 saat arası interneti kullanmaktadır. (Ulusoy ve Bostancı, 2014).

Alfa kuşağı olarak adlandırılan 2010 yılı sonrası doğan çocukların teknolojiye hızlı uyum sağlayan bir nesil olduğu görülmektedir. Bu çocuklar günlük yaşamlarında sürekli internet kullanımıyla karşı karşıya kalmış, akıllı telefon ve dokunmatik ekranlı cihazları kullanmayı genç yaşta deneyimlemişlerdir. Yeni teknolojik akıllı cihazların; YouTube ve Instagram gibi uygulamaların bu nesil üzerindeki etkisi televizyondan daha fazladır (Januariyansah ve Rohmantorero 2018). Youtube yaratıcılarının hazırladığı yeni sanal deneyimler özellikle çocukların merakını uyandıracak, etkileşimini arttıracak, katılıma teşvik edecek ve izlemeye ikna edecek şekilde

tasarlanmaktadır. Bununla birlikte kullanıcı deneyimlerinin de göz önünde bulunduğu çocukların dijital etkinliklerinin ticarileştiği bir pazar oluşmuştur (Domoff vd., 2020). YouTube ve YouTube Kids, küçük çocuklar tarafından da oldukça yaygın olarak kullanılmaktadır (Radesky vd., 2020).

2.2.2. Akıllı Telefon/Tablet Bağımlılığı

Akıllı telefonlar bilgiye ulaşma, internet erişimi, kullanım kolaylığı ve iletişim kapasitesi gibi hayatımızı kolaylaştıran avantajlar sağlamasıyla birlikte başta problemli ve aşırı kullanım, dürtü kontrol bozukluğu, depresyon, stres ve anksiyete gibi ciddi sosyal ve psikolojik sorunlara yol açabilmektedir (Yanık ve Özçiçek 2021). Günümüzde kişilerin yanından ayırmadıkları akıllı telefonlar telefon özelliği dışında mailleri kontrol etmek, iş görevlerini sürdürmek, video ve fotoğraf çekmek, oyun oynamak, hava durumunu kontrol etmek gibi birçok alanda kullanılmaktadır. Hayatımızın vazgeçilmezi olan bu cihazları kullanım sıklığı arttıkça bağımlılık yapıcı bir özellik kazanmıştır. Hatta bu cihazlardan uzak kalındığında huzursuz ve gergin hissetme, stres, çevredeki olaylara kendini verememe, telefon yanındaymışçasına kontrol hissine kapılma gibi belirtiler bağımlılığın birinci evresi sayılabilir (Polat, 2017).

Tabletler bilgisayarlara göre daha küçük, hafif, taşınabilir ve dokunmatik ekrana sahip, bazılarında dijital özel kalem olan mobil teknolojik cihazlardır. Tablet bilgisayarlar sağladığı kullanım kolaylığı nedeniyle eğitim ve öğrenme sürecinde tüm dünyada sıklıkla tercih edilmektedir (Eren, 2015). Çocuklar için akademik kazanımlar dışında tablet bilgisayarlar sunduğu dijital oyun zenginliği ile eğlenceli bir zaman geçirme aracıdır. Tableti iki el aracılığıyla hareket ettirerek oynanan ve hareket yönünü algılayan oyunlar, dokunmatik ekran özelliğiyle çeşitlendirilmiş birçok uygulama özellikle küçük çocuklar için oldukça kolay, sezgisel ve basit şekilde kullanılabilir (Baek vd., 2013; Özkale ve Koç 2014). İnce motor becerileri yeterince gelişmemiş olan ya da bazı fiziksel gelişim güçlüğü olan çocuklar için de fare, klavye gibi aparatları olan bilgisayarlara göre tabletleri kullanmak daha kolaydır. Tablet bilgisayarlar diğer dijital ekranlara göre çocuğa bağımsız bir kullanım duygusu yaşatmaktadır (Sachs ve Bull 2012). Yapılan bir araştırmada çocukların dijital oyunları en yüksek oranla %33 cep telefonundan oynadıkları bulunmuştur. Üstündağ (2019)'a

göre 4-6 yaş grubu çocuklarının motor gelişim özellikleri düşünüldüğünde bilgisayara kıyasla tablet ve cep telefonunun kullanım, tutma, taşıma fonksiyonlarının kolaylığının sonuç üzerinde etkisi olabilir (Üstündağ, 2019). 7-12 yaş arası çocukların katılımıyla yapılan bir başka araştırmada ise en sık kullanılan teknolojik cihazlar sırasıyla %77,10 oranı ile tablet, %55,4 ile cep telefonu ve %42,1 ile masaüstü bilgisayar olmuştur (Razak Özdiñler vd., 2019).

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurulu Araştırma Raporuna göre İnternet kullanan anne babaların büyük bir kısmının akıllı telefonları aracılığıyla erişim sağladıkları görülmüştür. Ebeveynlerin bir çoğu internet kullanarak gerçekleştirilen etkinliklerin oldukça zaman aldığını ve internette mahremiyet konusunda endişe duyduğunu belirtmiştir. Bu güvenli internet kullanımı açısından önemlidir (Karakuş vd., 2023, s.8). İnternet, sosyal medya ve dijital oyunların kullanımları akıllı telefon bağımlılığının pozitif belirleyicilerindedir (Yanık ve Özçiçek 2012). Bu tür bağımlılık geliştiren çocuklarda gerek fiziksel gerek zihinsel gelişimde; görme ve işitme duyularında bozukluk, obezite, dikkat eksikliği, depresyon, duygusal dalgalanma gibi olumsuz etkiler görülebilmektedir. Erken çocukluk dönemi gelişiminde çocukların bilgiyi özümsemesi için elektronik cihazlar pasif bir araçtır. Beynin ön lobunun işlevi olan düşünme, yargılama ve konsantre olma gibi becerilerin gelişimini etkiler. Akıllı telefon bağımlılığının neden olabileceği kişisel ve sosyal kayıplar için ebeveynler ve toplumun birlikte önlem almasına ihtiyaç vardır (Park ve Park 2014) .

2.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyunlar bilgisayar tabanlı olmak üzere metin ve ya görsel öğelerle inşa edilmiş, her yaştan insan tarafından tercih edilen, çok çeşitli teknolojik cihazlarla oynanabilen, çevrim içi ya da çevrim dışı modları bulunan, eğlence, rahatlama, eğitim ya da boş zamanları değerlendirme amacıyla kullanılan yazılımlardır (Dijital Oyunlar Raporu, 2020; Sarpkaya, 2021). Öğrenme hedefleri için geliştirilen eğitsel dijital oyunlar bulunsada hem yetişkinler hem çocuklar tarafından dijital oyunlar eğlence ve boş vakit geçirmek aracı olarak sıklıkla tercih edilmektedir (Çetin, 2013, s.2-4). Pek çok aile ve öğretmenin görüşlerine göre çocuklar ders çalışma, ödev yapma konusunda hevesiz iken bilgisayarla oyun oynayarak vakit geçirmeye ise oldukça isteklidirler. Bilgisayar oyunları çocuklar için son derece dikkat çekici, heyecan verici ve tekrar tekrar oynama

isteği uyandıran güçlü bir eğlence aracıdır (Horzum, 2011). Çocukların dijital oyun oynarken hissettikleri mutluluk ve aldıkları haz nedeniyle bu oyunlara ayrılan sürenin gitgide artması oyun bağımlılığına zemin hazırlamaktadır (Horzum vd., 2008).

Dijital oyunu bağımlılığı, oyuncunun zihinsel olarak sürekli oyunu düşünme, rutin görevlerini yerine getirememesi, akademik ve sosyal hayata olan olumsuz etkilere rağmen oyun oynama, oyun oynaması kısıtlanırsa yoksunluk belirtileri yaşama ve oyun oynamaya dair kontrol edilemeyen yoğun ilgi gibi özelliklerle tanımlanabilir (Keskin ve Aral 2021). Oyunlara karşı bağımlılık ölçüsünde olan çocuklar oyunlardaki karakterlerle kendilerini özdeşleştirebilir ve gerçek yaşamında da bunun izlerini taşır. Bu durum kimi zaman tehlikeli sonuçlara neden olabilir (Horzum, 2011). Uluslararası araştırmalara bakılacak olursa, oyun bağımlılığı yaygınlığının %0.6-%15 arasında değişmekte olduğu görülmüştür. İlgili araştırmalarda Kore, Çin, ve Tayvan'da online oyunların problemlili kullanımının halk sağlığı açısından sorun teşkil eder hale geldiği belirtilerek ulusal önlemler almak için çağrıda bulunulmuştur. Amerikan Tıp Birliği'nin çalışmalarına göre Amerika'da ergenlerin %90'ı bilgisayar oyunları oynamaktadır ve bu gençlerin %15'inin bağımlı denilebilecek düzeyde oyun oynadığı düşünülmektedir. Norveç'te ulusal boyutta yapılan çalışma neticesinde, problemlili dijital oyun oynama %4.1, tahmin edilen bağımlılık %0.6 olarak belirtilmiştir (Yalçın Irmak ve Erdoğan 2016). Türkiye'de yapılan araştırmalar sınırlı olduğu için oyun bağımlılığı yaygınlığı tam olarak bilinmemektedir. Ancak gün geçtikçe artmakta olan dijital oyun bağımlılığında özellikle 0-18 yaşındaki bireyler risk grubu olarak değerlendirilmektedir. Dünya'nın birçok ülke gibi Türkiye'de de problemlili medya kullanımı bir halk sağlığı sorunu olarak ele alınmadır (Sağlık Bakanlığı, 2018). Ortaokul çocuklarıyla yapılan bir araştırmada ekran oyunları için 2-3 saat ve üstü zaman ayıran çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeyleri, 0-2 saat ayıran çocuklara göre yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Dijital oyun oynama süresi arttıkça bağımlılık düzeylerinin de artmakta olduğu söylenebilir (Korkmaz ve Korkmaz 2019). Dijital oyunların ödüllendirme ve haz odaklı anlayışla tasarlanması kullanım sıklığını ve süresini arttırmada son derecede etkilidir (Yanık ve Özçiçek 2021). Bu oyunlar beyindeki ödül ceza sistemini de olumsuz etkileyerek tıpkı madde bağımlılığında olduğu şekilde ödül eksikliği sendromu'na yol açabilmektedir. Bundan

dolayı çocuklar teknolojik aletlere ulaşamadığında ya da kullanımı kısıtlandığında bağımlılığa özgü davranışlar geliştirebilirler (Mustafaoğlu vd., 2018).

2.2.4. Televizyon Bağımlılığı

Günümüz modern dünyasında televizyon en etkili ve yaygın bir kitle iletişim aracı olarak kabul edilmektedir. Televizyon her yaş grubundan insana yönelik içerik oluşturarak haber sağlayıcı, bilgilendirici, eğitim, eğlence ve boş vakitleri değerlendirme açısından önemli bir rodedir (Dicle, 2019). Aileler ev içindeki mobilya düzenlemelerini çoğunlukla televizyona göre ayarlamakta ve daha önceleri sadece oturma odalarında bulunan ekranlar artık yatak odası ya da çocuk odasında kolay erişebilir, yemek ya da uyku zamanı esansında da izlenebilir hale gelmiştir (Bayram Çelik, 2020). Bir evdeki televizyon sayısının ve televizyonların bulunduğu yerin, bir ailenin medya kullanımını önemli ölçüde etkilemekte olduğu ve muhtemelen aile içi sosyalleşme yollarını şekillendirme potansiyeline sahip olabileceği görülmektedir (Villegas, 2013). Televizyon seyretme alışkanlıkları bağımlılık düzeyinde olduğunda aile içi iletişim ve etkileşim olumsuz etkilenmektedir. Ailece birlikte geçirilecek zamanları dolduran televizyon ebeveynlerin çocuklarının beklenti ve ihtiyaçlarını fark edememelerine yol açabilir (Doğan ve Göker 2012). İş hayatının yoğunluğu, ebeveynlik stresi, zaman kısıtlaması gibi nedenlerle televizyonu bakıcı olarak kullanan aileler çocukların ekran izlemesinde teşvik edici bir rol model oluşturmaktadırlar. Aile içerisinde televizyon izlemeye karşı olumlu tutumlar sergilenmesi ve izlemeye harcanan zamanın yüksek olması, çocuklarında ekran süresi üzerinde belirleyici bir etken olduğu görülmüştür (Beyens ve Eggermont 2014).

Yapılan birçok araştırmada televizyonda şiddet içerikli yayınlar izleyen çocuk ve gençlerin saldırgan ve düşmanca davranışlar sergilediği, şiddet içeren eylemlere daha hoşgörülü yaklaştığı gözlenmiştir. Televizyonda şiddet içeren sahnelerin duyguları harekete geçirici etkisi bulunmaktadır. Bu sahneleri çok fazla izleyen kişiler problemleri çözmek için saldırganca davranışları kabul edilebilir bir yol olarak görmeye daha eğilimlidirler (Akt., Yüksel, 2009, s.329). Okul öncesi dönemdeki çocukların televizyon yayınlarındaki şiddet unsurlarından olumsuz olarak etkilendikleri hem öğretmenler hem de ebeveynler tarafından gözlemlenmiştir (Eren ve Elitok Kesici 2022). Ayrıca uzun saatler televizyon izlemenin küçük çocuklarda

saldırganlık davranışına sebep olabildiği görülmüştür (Demir ve Şişman 2021; Manganello ve Taylor 2009). Televizyon maruziyeti arttıkça 3 yaş çocuklardaki saldırganlık düzeyinin de artmakta olduğu saptanmıştır (Manganello ve Taylor 2009). Bilindiği gibi çocuklar televizyonda gördükleri olumlu ya da olumsuz özelliklerdeki karakterlerden etkilenmekte ve taklit etme eğiliminde olmaktadır (Coşkun ve Önem 2024; Demir ve Şişman 2021; Özkan ve Yılmaz 2016; Öztürk Samur vd., 2014).

Televizyonun zararına yönelik annelerin görüşleriyle yapılan bir çalışmada genellikle çocukların ekran izlerken buldukları çevre ile olan etkileşimlerini kestiklerini ayrıca ekran açık olduğu sürece çocukların bütün odağını televizyona yönelttikleri belirtilmiştir (Bayrak Çelik, 2020). Bir araştırmada 3-60 ay arasındaki çocukların ortalama gün içinde ekran izleme süresi 2.08 saat olarak tespit edilmiştir. 25-60 ay arasındaki çocuklarında %69'unun 2 saat ve daha fazla olacak şekilde televizyon seyrettikleri saptanmıştır (Akkuş vd., 2015). Zimmermann ve arkadaşları (2004) tarafından yürütülen çalışmada 1 yaş grubu çocukların günde ortalama 2.2 saat, 3 yaş grubundaki çocukların ise 3.6 saat televizyon izledikleri ve 7 yaşında dikkat problemi açısından %28 risk taşıdıkları saptanmıştır. Erken yaşlarda televizyon maruziyeti ile 7 yaşında karşılaşılan dikkat sorunları arasında anlamlı ilişki olduğu bulunmuştur. 5-6 yaş grubu çocuklarının günde 3 saatten fazla televizyon izlediklerinde görsel-motor koordinasyon becerileri düzeylerinin düşük olduğu görülmüştür (Oral Paksoy ve Aslan 2021).

2.2.5. Ekran Kullanımının Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Günlük hayatımızın bir parçası olan dijital cihazlar (akıllı telefon, bilgisayar, tablet vb.) ile beraber artan internet kullanımı, dijital oyun oynama ve video izleme gibi alışkanlıkları çocuklarda sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimi etkilediği bilinmektedir. Ancak etkilerin ne yönde ve hangi boyutlarda olduğu net değildir (Doğan, 2016; Tüzün, 2020). Bu cihazların kullanımına ilişkin olumlu ve olumsuz etkiler birlikte ele alınmalıdır. Ayrıca bu etkiler her çocukta farklı sonuçlara neden olabilmekte ve seçilen içeriklere göre değişkenlik göstermektedir (Göldağ, 2019).

Olumlu Etkiler

Bilgisayar oyunlarının motivasyonel, duygusal ve sosyal alanlarda çeşitli faydalar

sağladığına dair görüşler bulunmaktadır. Uygun sitelerde ve doğru içerikler kullanıldığında, teknolojilerin psikososyal faydaları artırabileceği öne sürülmüştür (Granic vd., 2014). Dijital dünyadaki yazılımlar farklı işitsel, görsel ve yazılı iletişim seçenekleri ile geleneksel bilgi edinme süreçlerinden daha zengin ve daha yaratıcı fırsatlar sunmaktadır. Çocuklar için teknolojik oyunlar heyecan verici ve eğlencelidir. Eğlenceli öğrenme ortamlarında içsel motivasyon yüksektir. Oyunlardaki bazı zorlu hedefler, ilerleyen seviyeler, oyuncu kontrolü, geri bildirim ve ödüller motivasyonu desteklemektedir (Avcı ve Avşar 2016). Dijital oyunlarda çeşitlilik oldukça fazladır; eğitsel oyun, dijital kitap, aksiyon, macera, simülasyon, strateji, rol yapma (Boyalı ve Aktaş 2023), dans, araba sürme, dövüş, labirent, müzik, bulmaca ve spor en popüler olanlardandır. Bazı oyunlar birden fazla kategoride de yer alabilir. Örneğin; bir şehri ya da ülkeyi yönetmek gibi faaliyetleri taklit etmeye çalışan bir oyunda hem simülasyon hem bulmaca hem de strateji unsurları bulunur. Her oyun türünde benzerlikler olduğu gibi büyük farklılıklar da vardır; bu da oyuncuların oyun sırasında karşılaştıkları zorlu durumlarla baş etmek için farklı becerilerini göstermeleri gerekebilir. Bazı oyun türleri problem çözmeyi ve planlamayı içerirken, diğerleri hızlı refleksler ve üstün görsel motor koordinasyonu gerektirir (Spence ve Feng 2010). Bu açıdan bakacak olursak dijital oyunlar duyuşsal, algısal, bilişsel becerilerin geliştirilmesine katkı sağlayabilir hatta bazı uzamsal becerileri ve kavramların öğretilmesinde yardımcı olabilir, (Lieberman vd., 2009; Spence ve Feng 2010; Olgun, 2017) cinsiyete bağlı farklılıkları azaltabilir (Spence ve Feng 2010).

Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı (2017) verilerine göre dijital oyunlar çocukların dil öğrenimine katkı sunarken, strateji geliştirme ve hızlı karar verebilme becerisini de desteklemektedir. Ayrıca el-göz-zihin koordinasyonunun aktif kullanımını sağlarken ince motor becerilerin gelişimine katkı sağlamaktadır. Eğitim materyali olarak kullanılabilirlikleri gibi eğlence ve serbest zaman aracı olarak da kullanılabilmekte ve ayrıca bazı hastalıklarda tedavi ve terapi amaçlı kullanılmak üzere geliştirilen yazılımlardan yararlanılabilmesi açısından da teknolojik bilgi ve becerinin artmasını sağlayabilmektedir (Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı, 2017).

Erken çocukluk döneminde çocuklar çevrelerini keşfederken her şeye karşı ilgi ve merak içerisindedirler, bu nedenle teknolojik cihazlarla fazla alakalı olmaları normaldir. Bu durumu avantaja çevrilmek istendiğinde teknolojiler doğru şekilde

kullanımı ön plana çıkmaktır. Okullarda kullanılacak teknolojiler çocukların eğlenceli deneyimler edinmesine ve derslere karşı ilgi, motivasyon ve performanslarının artırılması yönünde olumlu etkilere sahiptir. Teknolojinin hayatımızda önemli bir yer kapladığı bu çağda teknoloji okuryazarlığını desteklemek ve doğru kullanımını kazandırmak için okul öncesi eğitim öğretim programlarında gerekli alan oluşturulmalıdır (Akkoyunlu ve Tuğrul 2002; Aksoy, 2021). Erken çocukluk dönemi, temel kavramların somut kazanım ve deneyimlerle öğrenildiği dönemdir. Bu dönemde teknolojiyle olan eğitim çocuğa merak ettikleri için zengin bir yaşantı sunabilecek bilgi alışverişi için önem taşımaktadır. Çocuklar ekranlar sayesinde bir cihazı kontrol etmenin zevkini de yaşayarak klavyeler aracılığıyla çeşitli nesnelere, renkleri, şekilleri, sayıları eşleştirebilir, karşılaştırabilirler. Bu teknolojiler çocukların neden sonuç ilişkilerini anlamaları ve kendilerine güvenmeleri konusunda yardımcı olabilir (Sayan, 2016). Çocuklar için geliştirilmiş yazılımların içerikleri çok önemlidir, aksi takdirde çocukların gelişimlerine zarar verebilir (Kacar ve Doğan 2007; Sayan 2016). Tekrar ve alıştırmaya yönelik yazılımlar uzun süreli kullanımı çocukların yaratıcılığı engelleyerek bağımlılık riski oluşturabilirken, problem çözme ya da simülasyon amaçlı yazılımların tercih edilmesi ise çocuklarda problem çözme, keşfetme, karar alma gibi becerilerin desteklenmesine katkı sağlar (Akkoyunlu ve Tuğrul 2002). Eğitim programlarında soyut olan konuların somutlaştırılması ve öğrenmeyi kolaylaştırmak amacıyla teknolojiden yararlanılması öğretimin kalitesini yükseltmektedir. Eğitimci rehberliğinde internetin kullanılması çocukların sorularına doğru cevaplar bulmalarına, sanal müzeleri gezmelerine, belgesel programlarını izleyerek yaşadığı dünya ile ilgili bilgi edinmelerine imkan sağlamaktadır (Akçay vd., 2017). Akıllı telefonlar için eğitim alanında genelde olumsuz etkilerinin olacağı algısı olsa da sosyal medya uygulamaları aracılığıyla alternatif bir öğrenme-öğretme ortamı tasarlanması yaygın hale gelmektedir ve hem öğretmenler hem de öğrenciler açısından kullanışlı olabildiği söylenebilir (Altay ve Özerbaş 2020).

Teknolojik cihazların hareketsizliğe yol açarak fiziksel aktiviteleri kısıtladığı ve psikomotor gelişimi olumsuz etkilediği yönünde eleştiriler vardır. Ancak zengin görsellerle desteklenen dokunmatik oyunlar ince motor becerileri desteklemektedir. Öğrenmeyi destekleyici dijital oyunlarda görme keskinliği, şekil-zemin algısı ve derinlik algısı önemli değişkenlerdendir. Bu oyunlar görsel gelişimi desteklemede

yararlı olabilir (Peirce, 2013). Çocukların bilişsel gelişimlerinin nasıl aşamalardan geçtiğini bilerek uygun içerikler ve anlaşılır ara yüzler tasarlanabilir. Çocukların yaşlarına uygun daha çok zihinsel gelişime yönelik tablet ve internet oyunlarının, şiddet ve saldırganlık içermemesi koşulu ile ebeveynlerin denetiminde olacak şekilde çocuğun gelişim düzeyine uygun sürelerde oynanması çocukların bilişsel gelişimini destekleyebilir (Gündoğdu vd., 2016).

Olumsuz Etkiler

4-5 yaş arasındaki çocuğa sahip anneler ile yapılan bir çalışmada çocukların uzun saatler televizyon izleme ve internette oyun oynama şeklinde vakit geçirmeleri sonucunda; saldırgan, hırçın, ebeveynine karşı davranışlarda ve üslupta değişiklik, duyarsızlaşma, kendilerini ifade edememe gibi davranışlar sergiledikleri belirtmiştir. Bu sebepler nedeniyle teknolojik cihazların kullanımını sınırlandırma ihtiyacı duyduklarını ifade etmişlerdir (Kazan ve Sarısoy 2021). Özellikle erkek çocuklarının daha sık tercih ettiği savaş oyunlarının içerisinde kılıçlar, silahlar, korsanlar, savaşçılar, kahramanlar, düşmanlar gibi yüksek şiddet içeren öğeler bulunmaktadır. Bu oyunları sürekli oynayan çocuklar vurma, kırma, ezme, öldürme gibi şiddet içeren sanal deneyimlerde aktif rol almaktadırlar. Böylece şiddet günlük yaşama daha kolay aktarılır ve bir süre sonra şiddete karşı duyarsızlaşma, saldırganlık davranışları benimsenebilmektedir (Güneş, 2023).

Birçok çocuk sabah uyandıktan hemen sonra dijital ekrana yönelmektedir ve bu çok küçük yaş gruplarında dahi yaygın durumdadır. Yapılan bir araştırmada annelerin birçoğu çocuklarının televizyon izlemek için uyumak istemediklerini veya televizyon izlemek için sabah çok erken saatlerde kalktıklarını belirtmişlerdir (Bayrak Çelik, 2020). Çoğu çocuğun fiziksel aktiviteler yerine ekrana bakmaya daha meyilli olduğu bilinmektedir. Ebeveynler ekran süresine sınır koymakta zorlanmaktadır (Neamat vd., 2023) ve bu durumun çocukların yemek yeme davranışları üzerinde de etkileri görülmektedir (Gökel, 2020; Neamat vd., 2023). Yemek zamanı aile bağlarını güçlendirmek ve paylaşımda bulunmak için önemli bir ritüeldir. Ancak yemek masasında dijital ekranların açık olması herkesin dikkatini dağıtarak aile üyeleri arasındaki etkileşimi engelleyebilir (Villegas, 2013). Çocukların dijital ekran kullanımından mahrum kalacaklarsa yemek yemeği reddetmeye daha meyilli olduğu

ya da ekrana dönmek için hızlı bir şekilde yemek yedikleri veya öğün atlayarak ekran başındayken acıktıklarında abur cubur tarzı hızlı tüketim gıdalarını tercih ettikleri belirtilmiştir (Neamat vd., 2023). Sevmediği yemeği yemek zorunda kalan çocuğun olumsuz duygularının tablet ile sakinleştirilmesi duygu düzenleme yöntemi olarak teknolojinin kullanılmasına yol açabilir (Karateke, 2020).

Çocukların televizyona olması gerekenden çok daha fazla zaman ayırması, çocukların oyun oynamaya karşı olan ilgilerini azaltmakta ve kendi akran gruplarından uzaklaşmalarına yol açabilmektedir. Bu durum çocukların akranlarıyla olan ilişkilerinin zayıflamasına dolayısıyla içe kapalı, rahat iletişim kuramayan insanlara dönüşmesine sebep olmaktadır (Dicle, 2019). Birçok sosyal becerinin desteklendiği oyun etkinliklerinin çocuğun günlük yaşamında daha az yer alması; paylaşma, iş birliği kurma, başkalarının haklarına saygı gösterme, empati, insanlarla birlikte yaşamayı öğrenme gibi değerlerin kazanılmasını sekteye uğratacaktır (Balantekin, 2009).

Arka planda açık olan televizyona yüksek düzeyde maruz kalmanın, 5 yaşın altındaki çocuklarda dil kullanımını ve edinimini, dikkati, bilişsel gelişimi ve akıl yürütme işlevini olumsuz etkilediği, anne-baba-çocuk etkileşiminde aksamalara yol açtığı ve çocuğun dikkatini oyundan uzaklaştırdığı bulunmuştur. Uzun süreli televizyon izleme, özellikle kısa süreli bellek, hatırlama gücü, erken okuma ve matematik becerileri ve dil gelişimi ile ilgili bilişsel yetenekleri azaltmaktadır (Sarla, 2021). Bir başka çalışmada dijital ekranda geçirilen süre ile dikkat işlevi arasında doğrusal olmayan bir ilişki bulunmuş hatta uygun içeriklerle olumlu yönde etkiler elde edilebileceği öne sürülmüş ancak aşırı ekran maruziyetinin problemleri medya kullanımına yol açabileceği ve olumlu etkilerin tersine dönebileceği belirtilmiştir (Liebherr vd., 2022).

Fiziksel aktivite içeren oyunlar yerine sıklıkla bilgisayar oyunlarını tercih eden çocuklarda davranış sorunları daha fazla görülmektedir. Bu oyunlar çocuk ve ergenlerde oyun bağımlılığı, anksiyete, öfke, şiddet, depresyon, sosyal çevre ile iletişimin azalması, aile içi çatışma gibi problemlerle yol açabilir (Mustafaoğlu ve Yasacı 2018; Gökel, 2020; Sarla, 2021). Özellikle sosyal medya platformları ve anlık mesajlaşma uygulamalarının aşırı ve kontrolsüz kullanımı bağımlılığa neden olabileceğinden hem fiziki hem de ruhsal sağlığın bozulmasına yol açabilmektedir (Sarla, 2021). Yapılan birçok araştırmada ebeveynler teknoloji kullanımını sonrasında

çocuklarının fiziksel sađlıkları üzerinde olumsuz etkiler olduđunu fark etmişlerdir. Gözlerde kuruma ve ađrı, duruş bozuklukları ve iskelet, kas ađrıları, beslenme bozukluđu ve şişmanlık, uyku bozukları gibi farklı biçimlerde etkileri gözlemlediklerini öne sürmüşlerdir (Dilci vd., 2019; Gökel, 2020; İnci ve Sağlam 2016; Mustafaođlu ve Yasacı 2018). Bu sebeple ekran başındaki sürenin günlük 1-2 saat olacak şekilde ayarlanması ve tatiller, hafta sonları gibi belli zamanlarda ara verilmesi önerilmektedir (Sarla, 2021).

2.3. Oyun Kavramı Tanımı

Genel tanımıyla oyun çocuđun keyifle yer aldıđı bir amaç içeren veya içermeyen, kurallı ya da kuralsız olarak gerçekleştirilen, fiziksel, dil-bilişsel, psikososyal gelişim alanlarının temelinde yer alan, günlük hayatının bir rutini ve çocuk için en aktif öğrenme süreci olarak ifade edilebilir (Komisyon, 2009, s.3). Oyunu anlatmak için yapılan bütün tanımlamaların ortak noktası oyunun çođunun bireysel keşif, öğrenme ve eğlence alanı olmasıdır (Tuđrul vd., 2014).

Oyun, çocukların günlük hayatındaki en önemli uğraşı ve en ciddi işidir (Yörükođlu, 2002). Çocuklar merak ettikleri, dikkatlerini ve ilgilerini çeken nesnelere spontane bir şekilde kendiliğinden oynayabilirler (Dereli ve Dereli 2021, s.66). Çocuklar gerçek bir uğraşı varmış gibi oynarlar ve gün içinde acıktıklarını, birinin onlara seslendiklerini bile fark etmeyebilirler (Yörükođlu, 2002 s.65). Çocuk ve oyun ayrılmaz iki parça gibidir. Çocuđun sosyal çevre ile etkileşime girmeye başladığı ilk ortam bu sayede olur. Böylece kendi yarattığı dünya ve dış dünya arasında bađ kurarak içsel motivasyonu ortaya çıkarır (Bayındır, 2013 s.46). Oyun oynamak çocuk için en aktif ve dođal öğrenme ortamıdır ve eğitim ile birbirini tamamlayan parçalar gibi düşünölmelidir. Kişiliđin gelişimi boyunca diđer insanlarla paylaşım ve taklit yoluyla gerçekleştirilen bu önemli etkinlikte çocuk oyun aracılığıyla düşünür ve yeni deneyimler edinir. İnsan ilişkilerini de bu yolla öğrenir ve kavramaya başlar. Arkadaşlarının isteklerini kabul etmeyi ve ya kendi isteklerini sunmayı etkinlikler sırasındaki çatışmalarla öğrenir (Tezel Şahin, 2007, s.11-13). Oyun oynamak çocuđu bilişsel ve akademik yönden desteklemekle birlikte (Kara, 2010); yaşıtlarıyla ilişkiler kurmasına ve kendini ifade etmesine olanak sađlar (San Bayhan ve Artan 2004, s.243). Bununla birlikte olumlu davranışlar kazanmasına, sosyalleşmesine, empati becerilerini

arttırmasına (Ömerođlu, 1997, s.12), kendisini ve yaşadığı dünyayı tanınmasına (Avcı ve Toran 2015, s:149), çevreye duyarlılığını geliřtirmesine; ayrıca algılama, öğrenme becerilerinin yanında dinleme ve hissetme gibi duyularını kullanırken iç dünyalarını oyuna yansıtmalarına da katkı sunmaktadır (Kara, 2010).

2.4. Oyun Kuramları

Oyun çeřitleriyle ilgili pek çok yaklařım vardır. 19. Yüzyıldan sonra oyun ile ilgili tartıřmalar yerini kuramlara bırakmaya bařlamıřtır. Buna iliřkin kaynaklar ve literatür arařtırıldıđında oyunla alakalı kuramlar; klasik oyun kuramları ve modern oyun kuramları řeklinde iki ana bařlıkta toplanmıřtır (Erden, 2019, s.25).

2.4.1. Klasik Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramları, deneysel arařtırmalardan ziyade felsefi düşüncelere dayanmaktadır. Bu kuramlar, oyunun amacını, nedenini ve özelliklerini açıklamaya çalışırken, oyunun řekil ve içeriđiyle daha az ilgilenmiřtir. Oyunu felsefi bir perspektiften deđerlendirir (Demiralay ve Keser 2023).

2.4.1.1. Fazla Enerji Tüketimi Kuramı

Fazla enerji tüketimi kuramı Alman Friedreich Schiller ve İngiliz Herbert Spencer tarafından geliřtirilmiřtir. Bu kurama göre yařayan her canlı hayatta kalmak ve ihtiyaçlarını karřılamak için enerji üretmektedir. Organizma, üretilen enerjiden ihtiyaçlarını karřıladıktan sonra kalan enerjiyi birikim yapar ve bunun boşaltılması gerekmektedir. Baskı yapan bu enerjiden kurtulabildiđi zaman birey daha sađlıklı bir hale gelecektir (Ark., Kök, 2017, s.29). Çocuklar ise hayatta kalmak için fazla enerji sarf etmezler ve ihtiyaçları aileler tarafından karřılanır. Bu nedenle arta kalan enerjilerini harcamak için oyun oynarlar (Özmutlu ve Erođlu 2019, s.196).

2.4.1.2. Rahatlama ve Eđlenme (Dinlenme) Kuramı

Dinlenme Kuramı Fazla Enerji Kuramı'nın aksine bireyin; enerjiyi yeniden toplamak için oyun oynandıđı düşüncesiyle Moritz Lazarus tarafından ortaya sürülmüřtür (Ramazan, 2016, s.100). Modern çağda yoğun iř hayatı nedeniyle hem bedeninin hem

de beynin ihtiyaç duyduğu enerjiyi toplaması için oyun aracı bir rol üstlenmektedir. Spor, sanat, dans gibi etkinliklerle kişiler zorlu iş temposunun getirdiği stres ve gerginlikten arınarak enerjilerini yenileme isteği içerisindeyler (Vatandaş, 2020b). Çocuklar açısından değerlendirecek olursak ders sonrası teneffüslerde oynanan oyunlarla çocukların ders için gerekli enerjiyi geri topladıkları düşünülebilir (Kök, 2017).

2.4.1.3. Yetişkinlik Hayatına Hazırlık Kuramı

Oyunda alıştırma rolünü vurgulayan Karl Gross; çocukların erken yaşlarda oynadıkları oyunların ilerideki hayatlarını şekillendiren önemli bir davranış olduğunu ileri sürmüştür (Metin Aslan, 2013). İçgüdüsel olarak oynayan çocuklar yetişkinlik için hazırlanır yani alıştırmalar yapar. Çocuk buna fizyolojik olarak ihtiyaç duymaktadır (Üstün, 2022, s.144).

2.4.1.4. Tekrarlama (Rekapitülasyon) Kuramı

Bu kuram Yetişkinlik Hayatına Hazırlık kuramının tam tersi görüştedir. Psikolog Stanley Hall tarafından evrimci bakış açısıyla ortaya atılmıştır (Vatandaş, 2020b). Bireyin içine doğduğu toplumun geleneksel koşullarına uygun şekilde taklit yoluyla davranışlar geliştirerek oynadığını belirtir. Bu kurama göre oyun içinde yaşanan kültürün bir yansımasıdır (Bardak ve Topaç, 2022, s.40).

2.4.2. Modern Oyun Kuramları

Modern oyun kuramları, Dinamik oyun kuramları olarak da tanımlanmaktadır. Bu kuramlar çocukların oyun oynamasının altında yatan nedenlerden ziyade, oyunun içeriği ve çocuklar üzerindeki etkilerine odaklanmaktadır. Oyunun çocuğun gelişimine nasıl katkıda bulunduğunu inceleyerek, oyunun çocuklar için anlamını ve işlevini anlamaya çalışır (Demiralay ve Keser, 2023).

2.4.2.1. Psikanalitik Kuram

Psikoanalitik kuramın öncüsü olan Sigmund Freud tam olarak bir oyun kuramı ortaya koymamıştır. Freud'a göre oyun, çocuğun isteklerini gerçekleştirmek, korku ve

kaygıların üstesinden gelmeye yardımcı bir etkinliktir. Oyun çocuklar için duygusal boşaltım sağlayan bir araçtır. Çocuk yaşadığı olumlu ya da olumsuz duyguları tekrar tekrar oynayacaktır; nesnelere veya insanlara yansıtarak bu şekilde başa çıkmaya çalışmaktadır (Koçyiğit vd., 2010). Freud'un görüşlerine göre oyun çocukların içgüdüsel dürtülerini ifade etmelerine ve bu süreçte ego gelişimlerine katkıda bulunmaları olanak tanır. Oyun, çocukların bastırılmış düşünceleri ve duygularını dışa vurdukları, libidinal enerjilerini serbest bıraktıkları ve sosyal beceriler kazandıkları bir alan olarak görülür. Oyun sırasında seçilen roller, bilinçaltı arzularını ve yaşanan deneyimleri yansıtır (Karabacak, 2021).

2.4.2.2. Bilişsel gelişim kuramı

Piaget'in oyun kuramı bilişsel gelişim kuramı üzerine kurgulanmıştır ve zihinsel gelişim ile oyun arasında önemli bir ilişki olduğunu savunmaktadır. Piaget'in yaklaşımına göre üç tip oyun vardır (Toran ve Dilek 2017).

Alıştırma Oyunları: Bu evre yaşamın ilk iki yılını kapsar. Çocuğun bedenini ve dış dünyayı keşfettiği daha çok fiziksel aktiviteye dayalı duyu-motor oyunlar görülür. Çocuk her şeyi merak eder eline alır, nesnelere tutar, sallar, atar ve tekrar yakalamayı öğrenir. Piaget alıştırma oyunlarının zihinsel gelişim için elzem olduğunu savunur.

Sembolik Oyunlar: 2-12 yaş arası dönem kabul edilebilir. Gerçek olayları ve çevresindeki kişileri taklit etmeye başlar. Oyunlarında dili de kullanır. Çocuk bu dönemde nesnelere farklı anlam yükler, örneğin; tencere kapağını direksiyon gibi kullanarak sembolleştirme yapar.

Kurallı Oyun: 11-12 yaştan sonra görülür. Oynayanlar belli kurallara uymak zorundadır. Çocukta mantıksal düşünme başlamıştır. Bu oyunlar ergenlikte ve yetişkinlikte de devam edebilir (San Bayhan ve Artan 2004, s.244).

2.4.2.3. Sosyo-Kültürel Gelişim Kuramı

Vygotsky oyunu sosyokültürel kuramı çerçevesinde açıklamıştır. Çocuğun sosyal etkileşimleri bilişsel gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Oyunda çocuk kendi davranışlarının farkına vararak sosyal beceriler, dil ve soyut düşünme gibi becerileri

pekiştirir. Çocuklar hayali durumlar yaratarak sosyal roller ve kurallara uyum gösterir (Özmutlu ve Eroğlu 2019, s.198). Örneğin bir anne veya doktor gibi gerçek hayattaki karakterlerin rollerini oynayan çocuklar, toplumsal rollerin ve kuralların düşünsel temsilini elde ederler. Çocukların oyunları ve yaptığı her türlü hareketler, sosyal ve kültürel ortamlarının önemli eserleri olarak sayılmakta ve bu sayede çocuklar oyunda kendi kültürlerinin araçlarını ve anlamlarını edinmektedir (Verenikina, 2003). Vygotsky'e göre sosyal süreçler git gide zihinsel süreçlere dönüşürler. Çocuğun toplumsal gelişiminde çocuk ve çevresi arasında geçen sosyal etkileşimler daha sonra çocuğun zihninde süreçlere çevrilirler (Keklik, 2015, s.81).

2.4.2.4. Psiko-Sosyal Gelişim Kuramı

Erikson'a (1950) göre insanın yaşadığı kültürün davranışlar üzerinden belirleyici etkisi vardır. Çocuğun oyununu değerlendirirken bulunduğu kültür mutlaka değerlendirilmelidir. Erikson oyunun kişilik gelişimindeki rolü üzerinde durmuştur. Çocuk oyun oynarken gerçek duygularıyla ve düşünceleriyle ya da yaşadığı olaylarla başa çıkmak için örnek durumları taklit eder. Erikson kuramında egoya yer verir, oyunu egonun bir işlevi olarak görür (Erden, 2019, s.29). Ona göre oyun, çocukların kişisel düzenleme ve denetim yeteneklerini geliştirmeleri için önemli bir araçtır. Oyun çocukların bedensel ve sosyal ihtiyaçlarını birleştiren ve gelişim dönemlerinin sağlıklı bir biçimde ilerlenmesine yardımcı olan bir etkinliktir (Karabacak, 2021).

2.4.2.5. İçten Uyarılma Kuramı

İçten uyarılma yaklaşımına göre oyun, bireyin keşfetme davranışları ve uyarılma durumlarının dengelenmesi ile yakından ilişkilidir. Berlyne, organizmanın sürekli olarak hareket etmesi gerektiğini ve oyunun, uyarılma mekanizmasını kontrol ederek haz duygusu yarattığını belirtir (Ramazan, 2016, s.106). Çocuklar oyun oynarken keşfetme eğilimindedirler ve bu süreçte içten güdülenmiş davranışlar sergilerler. Oyun çocukların uyarılma seviyelerini dengede tutmaya yardımcı olmaktadır. Çok az uyarılma sıkılmaya fazla uyarılma ise rahatsızlığa yol açabilir. Çocuk oyun materyalleri ile farklı denemeler yaparak belirsizlikler yaratır, bu belirsizlikleri aşmak için de yeni şeyler keşfeder ve bu süreçte haz alır (Metin Aslan, 2013).

2.5. Oyunun Evreleri

Çocukların oyun tercihleri birçok bilim insanının dikkatini çekmiştir. Gelişim teorisyenleri oyuna ilişkin çeşitli incelemelerde bulunmuş; farklı kuramlar ve başlıklar altında oyunu incelemiştir (Çelik ve Bencik Kangal 2022). Burada oyunu sosyal açıdan ele alan ve çocukların sosyal oyun etkileşimlerine dair çalışmalarda bulunan M. Parten'in görüşlerinden bahsedilecektir.

Çocukların sosyal oyunlarına ilişkin en etkili araştırmalardan biri M. Parten (1932) tarafından yapılmıştır. Parten'in sosyal oyuna dair görüşleri erken çocukluk dönemindeki çocukların sosyal etkileşim davranışlarını anlamada bir kılavuz niteliğindedir. Sosyal oyun, çocukların başkalarıyla etkileşim kurması ve sosyal becerileri öğrenmesi için bir araçtır (Xu, 2010). Parten çalışmasında, okul öncesi dönemi çocukları oyun esnasında gözlemlemiş ve akran oyunlarına katılma düzeylerini araştırmıştır. Çalışması sonucunda oyunları sosyal katılım basamaklarına göre sınıflandırmıştır. Paralel oyunları küçük yaşlarda tercih eden çocuklar büyüdükçe etkileşime dayalı sosyal oyunları veya işbirlikçi oyunları oynamaya daha heveslidir. Çocuklar yaş arttıkça akranlarıyla daha çok oynamak isterler ve sosyalleşmeyi, arkadaş edinmeyi önemserler (Xu, 2010; Özgenel, 2023). Parten çocukların oyuna katılma davranışlarını altı sosyal gelişim aşaması olarak gruplandırmıştır.

1. *Uğraşsız davranış*: Bu aşamada çocuklar oyunun içinde değildir ve amaçlı davranışlar sergilemezler. Etrafı seyrederek ya da vücutlarıyla, kıyafetleriyle oynayabilirler. Amaçsızca dolaşabilirler, bir yerlere inip çıkabilirler. Çevrelerinde çocuk olup olmamasından etkilenmezler ve kişilerle sosyal iletişim kurmazlar. Özellikle küçük yaşta çocuklarda bu tarz davranışların görülmesi normaldir (Ören, 2019 s.103; San Bayhan ve Artan 2004, s.245).
2. *İzleyici davranış*: Çocuğun zamanının büyük bir kısmını diğer çocukların oyununu izleyerek geçirdiği bir aşamadır. Oynayan çocuklara katılmaz ancak oyunları hakkında sorular sorarak çeşitli yorumlar yapabilir. Bu dönemde çocuklar, sosyal etkileşimde bulunma isteği ile oyunları izleseler de aktif katılım göstermezler (Erden, 2019 s.39).
3. *Yalnız oyun*: Çocuklar materyallerle bağımsız şekilde tek başına oyun oynar.

Başkaları etrafında olsa bile onların faaliyetleriyle ilgilenmez. Daha büyük yaş grubundaki çocuklarda zaman zaman yalnız oyun oynayabilirler. Yalnız oyun sürecinde çocuklar bazı üst seviye bilişsel beceriler gerektiren davranışlarda bulunarak olgunlaşmış oyunlar oynarlar. Örneğin; yapı inşa materyalleri ile bir şeyler inşa etmek olgunlaşmış oyunlardandır. Küçük yaştaki çocukların yalnız oyun oynaması olağandır. Ancak akranlarının oyunlarına katılmaya çekindiği için mi yalnız oyun oynuyor yoksa kendisi mi tercih ediyor, burası dikkat edilmesi gereken bir noktadır (Ören, 2019 s.103).

4. *Paralel oyun:* Genellikle 2-4 yaş arasındaki çocukları kapsayan bu aşamada çocuklar arkadaşları ile aynı çevrede bulunurlar fakat birbirlerinden bağımsız olarak oyun oynamaktadırlar. Sosyal iletişimleri çok azdır ve oyunca istemek vb. dışında pek konuşmazlar (Erşan, 2006; San Bayhan ve Artan 2004, s.245). Ancak çocuklar sosyal etkileşimde bulunmasalar bile birbirlerinin hareketlerini taklit ederek yeni davranışlar kazanabilirler ve böylece sosyal etkileşim için gerekli temel alıştırmalar yapılır (Ramazan, 2016, s.134)
5. *Birlikte oyun:* Artık çocukların çevresine olan ilgileri artmıştır ve diğer çocuklarla birlikte oynarlar. Çocuklar birbirleriyle sözel olarak iletişim kurar ve oyuncaklarını paylaşarak malzeme alışverişinde bulunabilirler. Birbirlerinin davranışlarından etkilenen çocuklar aynı oyuncakları kullansalar da kendi oyunlarını sürdürürler. Benzer etkinlikler içinde olmalarına rağmen benmerkezci davranışlar görülür. Her çocuk doğaçlama olarak kendi istediği gibi oynar (MEB, 2016).
6. *İşbirlikçi oyun:* Bu aşamada çocuklar sosyal iletişim kurarak ortak amaçlar doğrultusunda grup oyunlarına katılırlar. Oyunun amaçlarına yönelik çeşitli sosyal rollere girebilirler. Anaokulu ve ilkokulu yıllarında daha sık görülür ve artık grup bilinci vardır. Oyun oynamak için birbirlerine ihtiyaç duyarlar. Bu oyunlar sosyalleşmede önemli bir yer tutmaktadır, çocuk sadece kendi düşünce ve hareketleri olmadığını kabul ederek sosyal paylaşımlarda bulunur (Ören, 2019, s.104).

Parten, çocukların yaşlarının ilerlemesi ile birlikte sosyal etkileşimi arttırmaya başladıkları ve akranlarıyla daha çok iletişim kurduklarını öne sürmüştür. Yaşla birlikte sosyal olmayan oyun davranışları yerini sosyal oyun davranışlarına bırakmakta olduğu sonucuna ulaşmıştır (Ramazan, 2016, s.135). Ancak üst aşamada olan

çocuklarda da zaman zaman alt basamaklardaki oyunlar gözlemlenebilir (Ören, 2019, s.104).

2.6. Oyun ve Akran İlişkileri/ Etkileşimli Akran Oyunu

Oyun çocukların ortak dili ve en doğal anlaşma yöntemidir. Daha birbirlerinin adını öğrenmeden, konuşmaya başlamadan iki çocuk oyun oynamaya başlayabilir. Birlikte oyun oynarken çocuklar iş birliğine ihtiyaç duyar; toplumsal ilişkinin ilk temelleri bu doğal ortamda oluşur (Yörükoğlu, 2002, s.69). Erken çocukluk dönemi, bireyin akranlarıyla pozitif etkileşimler kurma, bu etkileşimleri sürdürme, yakın ilişkiler sırasında duygusal tepkilerini düzenleme ve ebeveynlerinden bağımsız sosyal iletişim ağları oluşturma gibi gelişimsel görevleri yerine getirme açısından kritik bir evredir (Denham, 2017). Akran ilişkileri, hayat boyunca en önemli sosyal gelişim bağlamları arasında yer almaktadır. Özellikle anaokuluna veya ilkokula başlangıçla birlikte akran ilişkilerinin önemi daha da artmaktadır (Güroğlu, 2008). Olumlu akran ilişkileri sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimi desteklemekle birlikte çocuğun gelecek yaşamındaki sosyal uyum becerilerini artırır (Güroğlu, 2008; Gülay, 2009; Senemoğlu, 2015, s.63) ve çocukların okul ortamına uyum sağlamaları için de bir temel oluşturur (Gülay ve Erten, 2011). Erken çocukluk döneminde sosyal yeterlilik çocuğun ortamındaki kişilerle etkileşimiyle; hem aile hem de akran ilişkileriyle, kazanılan gelişimsel bir süreçtir. Gelişim kuramcıları oyunun çocuğun iş birliği, paylaşma gibi sosyal becerilerini geliştirirken, sosyal yeterliliği kazanmada önemli bir rol oynadığını savunmaktadır. Bulunduğu gelişim döneminde yeterince desteklenmeyen sosyal beceriler daha sonraki gelişim dönemlerinde akran reddi gibi olumsuz sonuçlara yol açabilir (Fantuzzo vd., 1998). Akran reddi, akran zorbalığı gibi olumsuz akran deneyimleri çocukların ruh sağlığı üzerinde zararlı etkilere neden olabilir (Holst vd., 2023).

Etkileşimli akran oyunu; akranlarla oyun etkileşiminin başlamasını, sürdürülmesini sağlayan veya oyunu engelleyen davranışlar olarak tanımlanabilir (Gündüz, 2020). Etkileşimli akran oyunları, çocukların sosyal becerilerini ve duygusal zekalarını geliştirmelerine yardımcı olan akranlarıyla birlikte oynadıkları oyunlardır. Bu tür oyunlar, çocukların birbirleriyle işbirliği yapmalarını, sıra beklemeyi, paylaşmayı ve çatışma çözümü gibi sosyal becerileri öğrenmelerini sağlar. Ayrıca, çocukların

duygusal ifade becerilerini ve empati yeteneklerini geliştirmelerine de katkıda bulunur (Camgöz, 2010). Oyun koordinasyonu erken çocukluk dönemindeki çocuğunun en önemli hedefidir. Grup faaliyetlerine katılmak, çatışma çözme becerilerini geliştirmek, arkadaşlık ilişkisi kurabilmek ve uyum sağlamak bu hedefin sosyal süreçleridir. Oyunun devam edebilmesi için tartışmalar çözümlenmelidir ve etkileşimin devamlılığı sağlandığında arkadaşlık ilişkisi keyifli bir hal almaktadır. Çocukların bu sosyal görevlerde başarılı olabilmesi için duygusal yeterliliklerinin desteklenmesi gerekmektedir (Denham, 2007).

Çocukların gelişiminde Johson, B., & Christensen, L. (2014). Eğitim araştırmaları: Nicel, nitel ve karma yaklaşımlar (Çev. Ed. S. B. Demir). Eğiten Kitap.eki erken aşamalarda, akran ilişkileri genelde varsayılandan daha derin ve etkili bir rol oynarlar. Erken yaşlardan itibaren akranlarıyla anlaşabilen, oyunlarda işbirlikçi, katılım gösteren ve olumlu sosyal davranışlar gösteren çocukların yaşlıları tarafından kabul edilmesi daha kolay olacaktır (Salı, 2014). Bazen saldırgan davranışlar akran kabulüne engel olabilir. Agresif çocuklar her zaman olmasa da akranları tarafından reddedilebilir. Erken yaşta kurulan arkadaşlıklar ve akran gruplarıyla olumlu ilişkiler, anaokulu ve ilkokulda çocuğun sınıf arkadaşları tarafından kabul edilmesi üzerinde etkilidir (Hay, 2005, s.19). Bu olumlu ve destekleyici akran ilişkileri hayatın sonraki yıllarında yaşanabilecek psikolojik sorunlara karşı da koruyucudur (Hay, 2005, s.19; Holst vd., 2023). Çocuk akran ilişkilerinde kendisiyle eş değer bulduğu birisiyle ilişki kurmaktadır. Kendinden daha büyüklerle kurduğu ilişkiden farklı olarak yaşlılarıyla iletişim kurmada, iş birliğinde, plan yapmada daha fazla sorumluluk alır. Bazen akranlarıyla, kardeşleriyle olduğundan daha uyum içinde oynayabilir (San Bayhan ve Artan 2004, s.247). Akran etkileşimini etkileyen olumlu ve olumsuz davranışlar incelendiğinde; etkili oyun ve iletişim becerileri, sosyal açıdan yapıcı davranışlar olumlu etki yaratan davranışlar olarak ilk sıralarda yer alırken; akran etkileşimini olumsuz şekilde etkileyen tutumlar ise oyunları engelleyici, şiddet ve zorbalık içeren, iletişimi bozan davranışlar olarak yer almıştır (Ezmeçi vd., 2020).

Çocukluk çağındaki akran ilişkileri çok yönlüdür. Çocuklar, grup etkinliklerine dahil olarak ve arkadaşlarıyla bire bir ilişkiler kurarak akran etkileşimlerini deneyimlerler. Grup oyunları veya birebir oyunlarla deneyimlenen arkadaşlıklar kişilerarası ilişkilerle ilgili sosyal normları ve süreçleri tanımak ve yeni sosyal beceriler öğrenmek için eşsiz

fırsatlar sunmaktadır (Boivin, 2005, s.9-12). Yaşlılarıyla sağlıklı ilişkiler kurabilen çocukların başta sosyal gelişimleri ve sonrasında tüm gelişim alanları olumlu yönde desteklenecektir (Gülay, 2009).

2.7. Gelişen Teknolojinin Çocuk Oyunlarına Etkisi

Dijital oyunun 1947 yılında ilk eğlence cihazının üretilmesiyle ortaya çıktığı, böylece geleneksel oyunların değişim sürecine girdiği söylenebilir (Baldemir ve Övür 2021). İlk önce atari salonu ve çeşitli elektronik oyun makinelerinin bulunduğu eğlence mekanlarında (Kaytanlı, 2011), teknoloji ve internetteki gelişmelerle birlikte çocuk ve gençlerin sıklıkla zaman harcadıkları internet kafelerde (Taşpınar ve Gümüş 2005) ve günümüzde ise televizyon, bilgisayar, tablet ve cep telefonlarıyla dijital oyunlar artık evde oynanabilir hale gelmiştir (Uzunoğlu, 2021).

Oyun, çocukların yaşamının vazgeçilmez unsurlarından biridir (Torun vd., 2015). Geleneksel oyunlar sosyalleşme ve toplumsal yaşama katılmada önemli bir rol oynarken aynı zamanda motor gelişim ve psikolojik gelişimi olumlu katkılar sağlamaktadır (Kara, 2010) . Öte yandan internet, ekranlar, sanal içerikler ve dijital oyunlar giderek günlük yaşamda daha çok yer kaplamaktadır (Torun vd., 2015). Gelişen teknolojiyle birlikte yaşadığımız çevredeki her yerde ve her alanda çeşitli dijital ekranlara, hareketli görüntülere maruz kalan çocuklar bu gelişime ve çeşitliliğe karşı merak içerisindedir. Çevresini keşfetmeye çalışan çocuk dijital dünyada da varlığını sürdürmek istemektedir (Doğanay ve Göde 2023). Erken çocukluk döneminden itibaren kendilerini akranlarıyla karşılaştırmaya başlayan çocukların yaşamında gittikçe önem kazanan teknoloji de akranlarıyla benzer cihazlara sahip olma yönündeki isteği arttırmaktadır (Domoff vd., 2020). Bu teknolojilerin çocukların gelişimlerini olumsuz etkilediği yönünde eleştiriler yapılmaktadır. Teknolojik cihazların kullanımına dair yapılan en önemli eleştirilerden biri geleneksel oyunlara kıyasla teknolojik oyunların çocukların bedensel ve sosyal gelişimini olumsuz etkileyerek bağımlılık oluşturma riskini taşımasıdır (Torun vd., 2015).

Gelişen teknolojiyle birlikte dijital oyunların ilgi görmesinin farklı nedenleri de vardır. Şehirleşme oranındaki artış ve beraberinde getirdiği güvenlik sorunları, betonlaşan sokaklar ve oyun alanlarının yetersiz olması gibi sebeplerden dolayı açık hava oyunları

yerini daha konforlu ve ulařılabilir olan dijital ekranlarla oyun oynama kùltürüne bırakmıřtır (Uzunođlu, 2021). Güvenlik kaygılarından dolayı ebeveynler de çocuklarının sokakta oyun oynamaları yerine evde vakit geirmelerini tercih etmek durumunda kalmıřlardır. Özellikle boş zamanları eđlenceli bir hale getirmek için televizyonlar uzunca bir süre ilk seenek olmuřtur. Fakat dijital teknolojik cihazlar ve internet ile birlikte çocuklar için yeni seenekler ortaya çıkmıřtır. Artık çocuklar için dijital ekran oyunları birinci öncelik olmuřtur. Gerek materyal ve ortamlar yerine sanal dünya daha ilgi ekici bir hal almıřtır (Vatandař, 2020a).

Erken ocukluk döneminde çocuklar sıklıkla evde anneleriyle vakit geirmektedirler ve annelerin akıllı telefona sahip olması çocukların kullanması içinde bir fırsat oluřturmaktadır. Yapılan arařtırmalarda günde 1-2 saat kadar çocukların akıllı telefonu kullandıkları görölmüřtür (Baek vd., 2013; Kızıldař ve Ertör 2018; Aydođdu, 2021). Okul öncesi eđitim alan çocuklar gün içerisinde öđretmenlerinin kontrolünde olmakta ve akranlarıyla etkileřim imkanı bulmaktadır, bu da akıllı telefon kullanımına olan ilginin azalmasına neden olmaktadır. Ancak herhangi bir eđitim kurumuna gitmeyen ve tüm gün evde zaman geiren çocukların teknolojik cihazlara bađımlılık geliřtirme olasılıkları daha yüksektir (Park ve Park 2014). Okul öncesi eđitim gören 20 çocukla yapılan bir arařtırmada çocukların %40ının günlük 3 saat ve üzeri dijital oyun oynamakta olduđu ve bu oyunları en yüksek oranda ebeveynlerinin cep telefonundan oynadıkları görölmüřtür (Özdemir Ürün ve Ođuz Atıcı 2022). Sapsađlam (2018)'ın yapmıř olduđu bir arařtırmada çocuklar boyama etkinliđinde geleneksel oyunlara yönelmiřken, bilgisayar, tablet veya tetris ile karřılařtıklarında ise bu cihazlarla oynamayı tercih etmiřlerdir. Bu durumun elektronik cihazların görünümleri, Őekil, ses özellikleri gibi dikkat eken fonksiyonlarının çocukların oyun tercihleri üzerindeki etkisi ile iliřkilendirilmiřtir (Sapsađlam, 2018). Bir bařka alıřmada ise okul öncesi eđitim almakta olan çocuklar yalnızca bir oyun eřidini tercih etmemiř; dijital oyunlar ve diđer oyunlar arasında dengeli bir yönelimde bulunmuřtur (Iřıkođlu Erdođan vd., 2021). Okul öncesi öđretmenleri dijital oyunlardansa geleneksel oyunların biliřsel, fiziksel, duyuřsal, sosyal ve birok aıdan çocukların geliřimini daha ok desteklediđini görüřündedirler (Öner, 2020).

ocukların oyun tercihleri genelde dijital oyunlar olup akranlarıyla sosyalleřmeyi sanal ortamlar üzerinden gerekleřtirmeyi istemektedirler. ocuklar fiziki ortamda

birlikte bulunmalarına rağmen çoğunlukla geleneksel oyunlar yerine dijital oyunlar hakkında konuştukları bir kültür oluşmuştur. Dijital oyun kültürü ile birlikte sosyalleşme, akranlarla etkileşim, problem çözme, işbirliği gibi kazanımlar yön değiştirmiştir (Biricik ve Atik 2021). Ortaokul öğrencileri ile yapılan bir araştırmada çocukların %70.3'ü teknoloji oyunları ile oynadıklarını, %29.7'si ise bu oyunları tercih etmediklerini ifade etmişlerdir. Erkek öğrencilerin %88'i, kız öğrencilerin ise %57.2'si dijital oyunları oynadıklarını belirtmiştir. Bundan dolayı öğrencilerin büyük çoğunluğunun dijital oyun oynadıkları söylenebilir (Korkmaz ve Korkmaz 2019). Geleneksel oyunlar çocukların beden ve hareket gelişimine, yüz yüze iletişim kurarak sosyalleşmesine, arkadaşlıklar geliştirmesine katkı sağlarken, dijital ekran oyunları ise çocukların teknolojiyi kullanma becerilerinin gelişmesine ve farklı kültürlerde dahil olmak üzere sanal ortamda sosyalleşmesine olanak sağlamaktadır (Uzunoglu, 2021). Çocukların birçoğu sıkıldıklarından ya da yapacak bir şey bulamadıklarından dijital oyunlara yönelmektedir. Ancak zamanla alışkanlığa dönen dijital oyunları oynamama durumunda çocuklar kendilerini gergin ve kötü hissedebilmektedir (Demir ve Bulut 2023). Çocuklar arkadaşlarıyla oynadıkları oyun sonrası eve geldiğinde oyuncaklar yerine teknolojik cihazlarla oynamayı daha çok istemektedir (Kızıltaş ve Ertör 2018).

Çocuklara; akıllı telefon, tablet, bilgisayar, internet ve sosyal medya kullanımı, dijital oyunlar, video izleme gibi faaliyetler sebebiyle ekran karşısında harcadıkları sürenin sonuçları sorulduğunda, 6-15 yaş grubundaki çocukların %35,9'u ekran karşısında fazla süre harcadığı için daha az kitap okuduğunu belirtmiştir. Bunu sırasıyla %33,5 ile daha az ders çalışmak, %27,7 aile bireyleri ile daha az zaman geçirmek, %25,4 ile arkanlarıyla yüz yüze daha az görüşüp daha az geleneksel oyun oynamak ve %17,2 ile daha az uyumak takip ettiği görülmüştür (TÜİK, 2021).

Çocuklar belli dönemlerde popüler olan oyunları oynamaya daha çok eğilim göstermektedir. Genellikler akranları ile aynı dijital oyunları oynamak ve cinsiyete göre benzer seçimler yapmak istemektedirler. Ayrıca çocukların dijital oyun oynama eğilimleri sahip oldukları ve erişebildikleri dijital cihazlara göre farklılık göstermektedir (Biricik ve Atik 2021).

3. GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplanmak için kullanılan araçlar ve verilerin analizine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma 4-7 yaş arasındaki çocukların problemleri medya kullanımı ile akran oyun davranışlarını yaş, cinsiyet, kardeş sayısı, okul öncesi eğitim alma durumu, anne yaşı, baba yaşı, anne eğitim düzeyine, baba eğitim düzeyine, annenin çalışma durumu, görsel medya aracına ve görsel medya aracını ilk kullanım yaşı değişkenlerine göre incelemek ve aralarında nasıl bir ilişki olduğunu ortaya koyma amacını taşımaktadır. Bu amaç doğrultusunda nicel araştırma yaklaşımlarından yordayıcı korelasyonel araştırma modeli kullanılmıştır (Şata, 2020). Yordayıcı korelasyonel araştırmaları, iki veya ikiden daha çok sayıda olan değişkenlerin arasında birlikte değişimin varlığını belirlemeye yönelik olan araştırma modelleridir (Karasar, 2014).

3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu belirlerken araştırmaya dahil olma kriterlerini karşılayan ve araştırmaya katılmaya gönüllü olan katılımcılar aracılığı ile aynı kriterleri karşılayan ve araştırmaya katılmaya gönüllü olan başka katılımcılara ulaşarak katılımcı sayısını arttırmak istendiğinden kartopu örnekleme yöntemi kullanılmıştır (Johnson & Christensen, 2014). Araştırmacı İstanbul ilinde yaşayan ve araştırmaya dahil olma kriterlerini karşılayan birkaç ebeveyn den veri toplamaya başlamış sonrasında onların referans verdiği diğer ebeveynler ile veri toplamaya devam etmiştir. Cohen ve Swerlik (2018)'a göre ölçekteki her madde başına en az 5 en fazla 10 kişiden veri toplanması gerekmektedir. Bu kapsamda araştırmada kullanılan formlarda toplamda 37 madde olduğu göz önüne alınarak yaklaşık 370 kişiye ulaşmak hedeflenmiştir. Veri kaybı olabileceği göz önüne alınarak toplamda 363 katılımcıya ulaşılmıştır. Eksik ya da yanlış doldurulan maddeleri olan formlar değerlendirmeye alınmamış, böylece araştırma 351 ebeveyn ile tamamlanmıştır.

Araştırmaya katılan ebeveynlere ilişkin sosyo-demografik değişkenlere ilişkin betimsel istatistikler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 3.1. Ebeveynlerin Sosyo-Demografik Bilgilerine İlişkin Frekans Ve Yüzdeleri

Değişkenler	Değişken düzeyleri	Frekans (f)	Yüzde (%)
Çocuğunun cinsiyeti	Kız	164	46.7
	Erkek	187	53.3
Çocuğunun yaşı	48-60 ay	155	44.2
	61-72 ay	102	29.0
	73-84 ay	94	26.8
Çocuğun kardeş sayısı	Tek çocuk	145	41.3
	2 ve üstü	206	58.7
Okul öncesi eğitim alma durumu	Hayır	75	21.4
	Evet	276	78.6
Anne yaşı	29 yaş ve altı	64	18.2
	30-34 arası	154	43.9
	35 yaş ve üstü	133	37.9
Baba yaşı	29 yaş ve altı	23	6.6
	30-34 arası	114	32.4
	35 yaş ve üstü	214	61.0
Anne eğitim düzeyi	İlköğretim	40	11.4
	Lise	65	18.5
	Lisans	190	54.1
	Lisansüstü	56	16.0
Baba eğitim düzeyi	İlköğretim	39	11.1
	Lise	72	20.5
	Lisans	182	51.9
	Lisansüstü	58	16.5
Anne çalışma durumu	Çalışmıyor	128	36.5
	Çalışıyor	223	63.5
Çocuğun en sık kullandığı görsel medya aracı	Akıllı telefon	127	36.2
	Tablet	85	24.2
	Televizyon	125	35.6
	Diğer	14	4.0
Çocuğun görsel medya aracını kullandığı ilk yaş	0-12 Ay	45	12.8
	12-24 Ay	78	22.2
	24-36 Ay	102	29.1
	36-48 Ay	77	21.9
	48 Ay ve üstü	49	14.0
Toplam		351	100

Tablo 3.1 incelendiğinde, araştırmaya katılan ebeveynlerin çocuklarının cinsiyet dağılımlarının birbirine yakın olduğu görülmektedir. Çocuklarının yaş dağılımlarına bakıldığında en fazla 48-60 ay en az ise 73-84 ay yaş aralığına sahip olduğu tespit edilmiştir. Çocukların hemen hemen yarısı tek çocuk ve büyük çoğunluğunun okul öncesi eğitime devam ettikleri saptanmıştır. Annelerin büyük çoğunluğu 30-34 yaş aralığında iken babaların büyük çoğunluğu 35 yaş ve üstü olduğu tespit edilmiştir.

Anne ve baba eğitim düzeyi incelendiğinde en fazla lisans mezunu bulunmakta iken en az ise ilköğretim mezunu olduğu görülmüştür. Annelerin çoğunluğunun çalıştıkları belirlenmiştir. Çocuğun en sık kullandığı görsel medya dağılımları incelendiğinde ise en fazla akıllı telefon ve en az ise diğer araçlar olduğu tespit edilmiştir. Çocuğunun görsel medya kullanma ilk yaşa göre dağılımları incelendiğinde ise en fazla 24-36 ay iken en az 0-12 ay olduğu belirlenmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmadan çocukların problemleri medya kullanımı düzeyini ölçmek amacıyla “Problemleri Medya Kullanım Ölçeği-Kısa Formu (PMKÖ-KF)” ve akran oyun davranışlarını ölçmek için “Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği (Ebeveyn Formu)” kullanılmıştır. Bu ölçeklerin dışında demografik bilgileri toplamak amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu”nun katılımcılar tarafından doldurulması istenmiştir.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmaya katılan ebeveynler ve çocuklarına ilişkin demografik bilgilerin toplanması amacı ile “Kişisel Bilgi Formu” araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Formda çocukların cinsiyetleri, yaşları, anne baba yaşı vb. sorular yer almaktadır.

3.3.2. Problemleri Medya Kullanım Ölçeği (PMKÖ)

Problemleri Medya Kullanım Ölçeği (PMKÖ) çocuklarda ekran bağımlılığı eğilimini değerlendirmek amacıyla kullanılmaktadır. Domoff ve arkadaşları tarafından 2017’de 4-11 yaş grubundaki çocuklarda problemleri medya kullanımını belirlemek üzere geliştirilmiştir. Ölçek Furuncu tarafından 2019’da Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçeğin maddeleri DSM V’te belirlenen İnternet Oyun Oynama Bozukluğu tanı kriterleri baz alınarak oluşturulmuştur. Ölçeğin uzun formu toplamda 27 maddeden oluşmakta iken kısa formu ise toplamda 9 maddeden oluşmaktadır. Maddeler 1’den (asla) 5’e (her zaman) giden Likert ölçeği üzerinden puanlanmaktadır. Ölçekte ters madde yer almamaktadır. PMKÖ toplam puanı bütün maddelerden alınan puanların ortalamasının hesaplanmasıyla elde edilir. Ölçekten alınan yüksek puanlar problemleri medya kullanımını ifade eder. Anne ya da baba tarafından çocuğun davranışları göz önüne

alınarak doldurulan ölçek özellikle tek bir medya aracının problemlili kullanımını yönelik değil, genel olarak görsel medya araçlarının (televizyon, tablet, bilgisayar, akıllı telefon gibi) problemlili kullanımını yani bir başka deyişle ekran bağımlılığını saptamaya çalışır. Problemlili Medya Kullanım Ölçeği- Kısa Form (PMKÖ-KF)'un doğrulayıcı faktör analizleri yapılmış ve iç tutarlılığı tekrar ölçülmüştür. Bunun sonucunda PMKÖ-KF'nin 4-11 yaş arası çocuklarda ekran bağımlılığını değerlendirmede geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu bulunmuştur (Furuncu ve Öztürk, 2020). Bu çalışmada Problemlili Medya Kullanım Ölçeği- Kısa Form (PMKÖ-KF) kullanılmıştır.

3.3.3. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu (PEAOÖ-E)

Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği erken çocukluk dönemindeki çocukların akran oyun davranışlarını değerlendirmek ve niteliğini ölçmek için geliştirilmiştir. Ebeveynler çocuklarının serbest oyunlarda akranlarıyla olan etkinlikler sırasında belirli davranışları ne sıklıkla gösterdiklerine ilişkin bildirimde bulunur. Fantuzzo, Mendez ve Tighe (1998) tarafından geliştirilen; Ahmetoğlu, Acar ve Aral tarafından 2016'da Türkçeye uyarlanan Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği (Ebeveyn Formu) toplam 28 madde ve üç alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin alt boyutları oyun etkileşimi, oyunu bozma, oyundan kopma şeklindedir. Ölçek dörtlü likert tipte olup 1=hiçbir zaman, 2=nadiren, 3=sık sık, 4=her zaman olacak şekilde derecelendirilmiştir. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği (Ebeveyn Formu) araştırma grubu 40-86 ay arası çocuklardan oluşturularak, özellikle erken çocuk dönemindeki çocukların etkileşimli akran oyun davranışlarını ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Araştırmada bulunan iç tutarlılık değerlerinin (Oyun Etkileşimleri için $\alpha = .72$, Oyunu Bozma için $\alpha = .73$ ve Oyundan Kopma için $\alpha = .68$) kabul edilebilir olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca ölçüm modeli olarak DFA modelinin kullanımı ile yapı geçerliliği incelenmiştir. DFA modeli Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği'nin çocukların oyun davranışlarına yönelik üç yapısının olduğunu ortaya koymuştur (Ahmetoğlu vd., 2016).

3.4. Veri Toplama Araçlarına İlişkin Güvenirlik Analizi ve Normallik Varsayımlarının Test Edilmesi

Araştırma kapsamında kullanılan ölçme araçlarından elde edilen ölçümlerin dağılımını incelemek amacıyla çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiştir. Ayrıca ölçek ve alt faktörlerinden elde edilen ölçümlerin güvenilirliğine kanıt sağlamak amacıyla Cronbach alfa değerleri hesaplanmıştır. Ölçme araçları ve alt boyutlarına ilişkin çarpıklık ve basıklık ile güvenilirlik değerleri Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 3.2. Ölçme Araçları Ve Alt Boyutlarına İlişkin Çarpıklık Ve Basıklık İle Güvenirlik Değerleri

Ölçme araçları ve alt faktörler	Çarpıklık	Basıklık	Cronbach α
Oyun etkileşimi	-.13	-.57	.836
Oyun bozulması	.62	-.36	.770
Oyundan kopma	.36	-.78	.828
Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği	.05	.05	.885
Problemlili Medya Kullanım Ölçeği	.85	.23	.913

Tablo 3.2 incelendiğinde, Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği ve alt faktörleri ile Problemlili Medya kullanım ölçeğine ilişkin çarpıklık ve basıklık değerlerinin ± 1.96 aralığında olduğu görülmektedir. Bu bulgu değerlere ait dağılımların normal dağılım sergilediklerine işaret etmektedir (George ve Mallery 2010, s.21; Shiel ve Cartwright 2015, s.28). Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği ve alt faktörlerine ait güvenilirlik değerleri incelendiğinde, .770 ile .885 aralığında değiştiği tespit edilmiştir. Problemlili Medya kullanım ölçeğine ilişkin güvenilirlik değeri incelendiğinde ise .913 olduğu tespit edilmiştir. Buna göre her iki ölçme aracının kabul edilebilir güvenilirlik değerine sahip olduğu tespit edilmiştir.

Veri toplama aracı olarak kullanılan Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği ve Problemlili Medya kullanım ölçeğinin ebeveynler tarafından algılama düzeyleri belirlenirken aşağıdaki formül kullanılarak kesme puanları belirlenmiştir (Uzunboyulu ve Sarıgöz, 2015).

$$SA = (YS - DS) / SS$$

(1)

Burada; SA seçenek aralığını, YS en yüksek seçeneği, DS en düşük seçeneği ve SS ise seçenek sayısını göstermektedir. Mevcut araştırmada ölçme araçları beşli ve dördümlük türünde olduğundan seçenek aralığı yukarıdaki formül kullanıldığında beşli için .80, dördümlük için .75 olarak bulunmuştur. Buna göre ortalaması beşli likert için beş değerine yakın değerlerin yüksek bire yakın değerlerin ise düşük düzey dördümlük için ise dört değerine yakın değerlerin yüksek bire yakın değerlerin ise düşük düzey olduğu görülmektedir. Beşli likert ölçeği için orta nokta 3.00 iken dördümlük için 2.50 olarak belirlenmiştir. Buna göre beşli likert için bir faktörün ortalama değeri 3.00 üstünde ise ortama üstü dördümlük için ise 2.50 üstünde ortalama üstü olarak kabul edilebilir.

3.5. Verilerin Toplanması

Araştırma verileri ölçekleri doldurmaya gönüllü ebeveynler tarafından Google Formlar aracılığı ile toplanmıştır. Araştırmacı İstanbul ilinde yaşayan, yakın çevresinde bulunan ve araştırmaya dahil olma kriterlerini karşılayan birkaç ebeveyn ile görüşmüş ve onların referans verdiği diğer ebeveynler ile veri toplamaya devam etmiştir. Araştırmaya katılmayı kabul eden ebeveynlere öncelikle araştırmanın amacı, konusu ve süreciyle ilgili açıklama yapılmış ve bilgilendirilmiş gönüllü onam formu verilmiştir, sonrasında whatsapp veya mail üzerinden Google formlar aracılığıyla ilgili anket formunun linki doldurmaları için katılımcılara yollanmıştır. Verilerin tümü Haziran-Eylül 2023 ayları arasında toplanmıştır.

3.6. Verilerin Analizi

Veri analizinde, sırasıyla betimsel istatistik ölçüleri (frekans ve yüzdeleri), çarpıklık ve basıklık istatistikleri, bağımsız örneklem t-testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA), basit doğrusal korelasyon analizi ve çoklu doğrusal regresyon analizi kullanılmıştır.

Çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmadan önce ilgili analizin varsayımlarının karşılanma durumları incelenmiştir. İlk olarak kestirilen değerler ile gözlenen değerler arasındaki farkların normal dağılımını belirlemek amacıyla ZPRED-ZRESID grafiği incelenmiş ve bu grafiğin elips şeklinde olduğu yani artık değerlerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir. İkinci varsayım olan yordayıcı değişkenler ile yordanan

değişken arasındaki ilişkinin doğrusal olup olmadığını belirlemek amacıyla çizilen grafikler incelendiğinde bu varsayımda karşılanmış olduğu tespit edilmiştir. Üçüncü varsayım olan çoklu bağlantılık problemi için VIF ve tolerans değerleri incelenmiş ve VIF değerlerinin 1.27 ile 1.91 aralığında, tolerans değerlerinin ise 0.52 ile 0.79 aralığında değiştiği görülmüş olup yordayıcı değişkenler arasında çoklu bağlantı probleminin olmadığı belirlenmiştir. Son varsayım olan yordanan değişkenin normal dağılıma sahip olup olmadığını belirlemek amacıyla çarpıklık ve basıklık değerleri incelenmiştir. Çarpıklık ve basıklık değerleri incelendiğinde, yordanan değişkenin normal dağılıma sahip olduğu görülmüştür. Veri analizinde SPSS paket programı (versiyon 25) kullanılmış olup istatistiksel anlamlılık için .05 düzeyi dikkate alınmıştır.

4. BULGULAR

Bu bölümde Problemlı Medya Kullanım Ölçeđi ve Penn Etkileşimli Akran Oyunları Ölçeđi ile elde edilen ölçümlere ait istatistikler sunulmuştur.

Tablo 4.1. Ölçme Araçlarına Ait Betimsel İstatistikler

Ölçme araçları ve alt faktörler	Min.	Maks.	Ortalama	Standart sapma
Oyun etkileşimi	1.56	4.00	2.89	0.57
Oyun bozulması	1.00	2.60	1.55	0.38
Oyundan kopma	1.00	2.70	1.62	0.42
Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeđi	1.36	2.79	2.00	0.23
Problemlı Medya Kullanım Ölçeđi	1.00	4.56	2.08	0.81

Tablo 4.1 incelendiđinde, çocuklarının Penn etkileşimli akran oyun ölçeđi toplam puanı ile oyunun bozulması ve oyundan kopma alt boyutlarının ortalamasının altında olduđu, oyun etkileşimi alt boyutunun ise ortalamasının üstünde olduđu görülmektedir. Problemlı medya kullanıma ilişkin ortalamasının orta noktanın altında olduđu ve düşük düzeyde olduđu tespit edilmiştir.

Çocuklarının problemlı medya kullanım düzeyleri ile etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri belirlendikten sonra, bu deđişkenlerin sosyo-demografik deđişkenlere göre farklılaşması incelenmiştir. İlk olarak çocukların problemlı medya kullanımı ve etkileşimli akran oyun davranışları alt boyutlarının çocuđun cinsiyetine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi yapılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.2’de verilmiştir.

Tablo 4.2. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışlarının Çocuđun Cinsiyetine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Deđişken	Cinsiyet	N	\bar{X}	SS	Sd	t
Oyun etkileşimi	Kız	164	2.88	0.55	349	0.36
	Erkek	187	2.90	0.58		
Oyun bozulması	Kız	164	1.51	0.38	349	1.48
	Erkek	187	1.57	0.38		
Oyundan kopma	Kız	164	1.60	0.39	349	0.95
	Erkek	187	1.64	0.44		
	Erkek	187	2.02	0.23		

Tablo 4.2. (Devam). Çocukların Problemlili Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışlarının Çocuğun Cinsiyetine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Ekran bağımlılığı	Kız	164	2.02	0.76	349	1.10
	Erkek	187	2.12	0.86		

* p < .05

Tablo 4.2 incelendiğinde, çocukların problemlili medya kullanım düzeylerinin çocukların cinsiyetine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($t_{349} = 1.10$; $p > .05$). Buna göre çocukların cinsiyetleri fark etmeksizin problemlili medya kullanım düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışının alt boyutlarının cinsiyete göre farklılaşması incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($p > .05$). Buna göre çocuğun cinsiyeti fark etmeksizin oyun davranışının alt boyutlarının benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocuğun problemlili medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı ile alt boyutlarının çocuğun cinsiyetine göre farklılaşma durumu incelendikten sonra, çocukların problemlili medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışının çocuğun yaşına göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi yapılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.3’de verilmiştir.

Tablo 4.3. Çocukların Problemlili Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Yaş Değişkenine Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Tek Yönlü ANOVA Sonuçları

Değişkenler	Yaş düzeyi	N	\bar{X}	SS	sd	F	Fark
Oyun etkileşimi	48-60 ay	155	2.88	0.59	2-348	0.03	--
	61-72 ay	102	2.90	0.57			
	73-84 ay	94	2.89	0.53			
Oyun bozulması	48-60 ay	155	1.57	0.40	2-348	0.79	--
	61-72 ay	102	1.51	0.37			
	73-84 ay	94	1.55	0.37			
Oyundan kopma	48-60 ay	155	1.61	0.41	2-348	1.51	--
	61-72 ay	102	1.58	0.42			
	73-84 ay	94	1.68	0.44			
Ekran bağımlılığı	48-60 ay	155	1.99	0.78	2-348	1.76	--
	61-72 ay	102	2.13	0.79			
	73-84 ay	94	2.17	0.87			

*p < .05

Tablo 4.3 incelendiğinde, çocukların problemleri medya kullanım düzeylerinin çocukların yaş düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($F_{(2-348)} = 1.76$; $p > .05$). Buna göre çocukların yaş düzeyleri fark etmeksizin problemleri medya kullanım düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışının alt boyutlarının yaş düzeyine göre farklılaşması incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($p > .05$). Buna göre çocuğun yaş düzeyi fark etmeksizin oyun davranışının alt boyutlarının benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların problemleri medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı alt boyutlarının çocuğun yaş düzeyine göre farklılaşma durumu incelendikten sonra, çocukların problemleri medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışının çocuğun sahip olduğu kardeş sayısına göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi yapılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.4'de verilmiştir.

Tablo 4.4. Çocukların Problemleri Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışlarının Çocuğun Sahip Olduğu Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılması

Değişken	Kardeş sayısı	N	\bar{X}	SS	sd	t	d
Oyun etkileşimi	Tek çocuk	145	2.90	0.52	349	0.13	--
	2 ve üstü	206	2.89	0.60			
Oyun bozulması	Tek çocuk	145	1.59	0.40	349	1.63	--
	2 ve üstü	206	1.52	0.36			
Oyundan kopma	Tek çocuk	145	1.69	0.41	349	2.61*	0.28
	2 ve üstü	206	1.57	0.42			
Ekran bağımlılığı	Tek çocuk	145	2.11	0.84	349	0.68	--
	2 ve üstü	206	2.05	0.80			

* $p < .05$

Tablo 4.4 incelendiğinde, çocukların problemleri medya kullanım düzeylerinin çocukların sahip olduğu kardeş sayısına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($t_{349} = 0.68$; $p > .05$). Buna göre çocukların kardeş sayıları fark etmeksizin problemleri medya kullanım düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyundan kopma davranışının çocuğun sahip olduğu kardeş sayısına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu

görülmektedir ($t_{349} = 2.61$; $p < .05$). Ortalamalar incelendiğinde, tek çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyundan kopma alt boyutunun iki veya daha fazla kardeşe sahip olan çocuklara göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Anlamlı bulunan farklılığın pratik anlamlılığı için etki büyüklüğü hesaplanmış ve küçük düzeyde bir etkiye sahip olduğu bulunmuştur.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyun etkileşimi ve oyun bozulması alt boyutlarının çocuğun sahip olduğu kardeş sayısına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($p > .05$). Buna göre çocukların kardeş sayıları fark etmeksizin oyun etkileşimi ve oyun bozulması alt boyutlarının benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocuğun problemleri medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı alt boyutlarının çocuğun sahip olduğu kardeş sayısına göre farklılaşma durumu incelendikten sonra, çocukların problemleri medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışının çocuğun okul öncesi eğitim alma durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi yapılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.5’de verilmiştir.

Tablo 4.5. Çocukların Problemleri Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışlarının Çocuğun Okul Öncesi Eğitim Alma Durumuna Göre Karşılaştırılması.

Değişken	Okul öncesi eğitimi alma	N	\bar{X}	SS	sd	t	d
Oyun etkileşimi	Evet	276	2.92	0.56	349	2.10*	0.27
	Hayır	75	2.77	0.58			
Oyun bozulması	Evet	276	1.51	0.36	349	3.03*	0.39
	Hayır	75	1.66	0.42			
Oyundan kopma	Evet	276	1.58	0.41	349	3.11*	0.41
	Hayır	75	1.75	0.44			
Ekran bağımlılığı	Evet	276	2.04	0.80	349	1.70	--
	Hayır	75	2.22	0.84			

* $p < .05$

Tablo 4.5 incelendiğinde, çocukların problemleri medya kullanım düzeylerinin çocuğun okul öncesi eğitim alma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($t_{349} = 1.70$; $p > .05$). Buna göre çocukların okul öncesi eğitim alma durumu fark etmeksizin problemleri medya kullanım düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyun etkileşimi davranışının çocuğun okul öncesi eğitim alma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir ($t_{349} = 2.10$; $p < .05$). Ortalamalar incelendiğinde, okul öncesi eğitimine devam eden çocukların oyun etkileşim düzeylerinin okul öncesi eğitim almayan çocuklara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Anlamlı bulunan farklılığın pratik anlamlılığı için etki büyüklüğü hesaplanmış ve küçük düzeyde bir etkiye sahip olduğu bulunmuştur.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyun bozulması davranışının çocuğun okul öncesi eğitim alma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir ($t_{349} = 3.03$; $p < .05$). Ortalamalar incelendiğinde, okul öncesi eğitimine devam eden çocukların oyun bozulma düzeylerinin okul öncesi eğitim almayan çocuklara göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Anlamlı bulunan farklılığın pratik anlamlılığı için etki büyüklüğü hesaplanmış ve orta düzeyde bir etkiye sahip olduğu bulunmuştur.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyundan kopma davranışının çocuğun okul öncesi eğitim alma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir ($t_{349} = 3.11$; $p < .05$). Ortalamalar incelendiğinde, okul öncesi eğitimine devam eden çocukların oyundan kopma düzeylerinin okul öncesi eğitim almayan çocuklara göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Anlamlı bulunan farklılığın pratik anlamlılığı için etki büyüklüğü hesaplanmış ve orta düzeyde bir etkiye sahip olduğu bulunmuştur.

Çocukların problemlili medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı alt boyutlarının çocuğun okul öncesi eğitim alma durumuna göre farklılaşma durumu incelendikten sonra, çocukların problemlili medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışının anne yaşına göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi yapılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.6'da verilmiştir.

Tablo 4.6. Çocukların Problemlili Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Anne Yaşına Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Anne yaşı	N	\bar{X}	SS	sd	F	Fark
Oyun etkileşimi	29 yaş ve altı (1)	64	2.74	0.53	2-348	2.98	--
	30-34 arası (2)	154	2.92	0.57			

Tablo 4.6. (Devam). Çocukların Problemlili Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Anne Yaşına Göre Karşılaştırılması

	35 yaş ve üstü (3)	133	2.93	0.57			
	29 yaş ve altı (1)	64	1.73	0.45			
Oyun bozulması	30-34 arası (2)	154	1.54	0.36	2-348	10.39*	1 > 2
	35 yaş ve üstü (3)	133	1.47	0.34			1 > 3
Oyundan kopma	29 yaş ve altı (1)	64	1.73	0.44			
	30-34 arası (2)	154	1.65	0.40	2-348	5.81*	1 > 3
	35 yaş ve üstü (3)	133	1.53	0.42			2 > 3
Ekran bağımlılığı	29 yaş ve altı (1)	64	2.27	0.90			
	30-34 arası (2)	154	2.02	0.75	2-348	2.28	--
	35 yaş ve üstü (3)	133	2.05	0.82			

*p < .05

Tablo 4.6 incelendiğinde, çocukların problemlili medya kullanım düzeylerinin annenin yaş düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($F_{(2-348)} = 2.28$; $p > .05$). Buna göre annelerin yaş düzeyleri fark etmeksizin çocukların problemlili medya kullanım düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyun etkileşimi davranışının anne yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($F_{(2-348)} = 2.98$; $p > .05$). Buna göre annelerin yaş düzeyleri fark etmeksizin çocukların oyun etkileşim düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyun bozulması davranışının annenin yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir ($F_{(2-348)} = 10.39$; $p < .05$). Anlamlı bulunan farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek için çoklu karşılaştırma testlerinden Games-Howell testi yapılmış ve anne yaşı 29 yaş ve altı olan çocukların oyun bozulma düzeyleri anne yaşı 30-34 yaş aralığı ile 35 yaş ve üstü olan çocuklardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyundan kopma davranışının annenin yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir ($F_{(2-348)} = 5.81$; $p < .05$). Anlamlı bulunan farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek için çoklu karşılaştırma testlerinden Bonferroni testi (varyansların homojenliği sağlandığından) yapılmış ve anne yaşı 29 yaş ve altı ile 30-34 yaş aralığında olan çocukların oyundan kopma düzeyleri anne yaşı 35 yaş ve üstü olan çocuklardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların problemlili medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı alt boyutlarının annenin yaş düzeyine göre farklılaşma durumu incelendikten sonra, çocukların problemlili medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışının babanın yaş düzeyine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi yapılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.7’de verilmiştir.

Tablo 4.7. Çocukların Problemlili Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Baba Yaşına Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Baba yaşı	N	\bar{X}	SS	sd	F	Fark
Oyun etkileşimi	29 yaş ve altı (1)	23	2.71	0.57	2-348	1.59	--
	30-34 arası (2)	114	2.87	0.55			
	35 yaş ve üstü (3)	214	2.92	0.58			
Oyun bozulması	29 yaş ve altı (1)	23	1.80	0.44	2-348	9.46*	1 > 3 2 > 3
	30-34 arası (2)	114	1.60	0.41			
	35 yaş ve üstü (3)	214	1.49	0.34			
Oyundan kopma	29 yaş ve altı (1)	23	1.83	0.51	2-348	5.73*	1 > 3
	30-34 arası (2)	114	1.68	0.40			
	35 yaş ve üstü (3)	214	1.57	0.41			
Ekran bağımlılığı	29 yaş ve altı (1)	23	2.25	0.82	2-348	0.57	--
	30-34 arası (2)	114	2.08	0.79			
	35 yaş ve üstü (3)	214	2.06	0.82			

*p < .05

Tablo 4.7 incelendiğinde, çocukların problemlili medya kullanım düzeylerinin babanın yaş düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($F_{(2-348)} = 0.57$; $p > .05$). Buna göre babaların yaş düzeyleri fark etmeksizin çocukların problemlili medya kullanım düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyun etkileşimi davranışının babanın yaş düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($F_{(2-348)} = 1.59$; $p > .05$). Buna göre babaların yaş düzeyleri fark etmeksizin çocukların oyun etkileşim düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyun bozulması davranışının babanın yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir ($F_{(2-348)} = 9.46$; $p < .05$). Anlamlı bulunan farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek için çoklu karşılaştırma testlerinden Games-Howell testi yapılmış ve baba yaşı 29 yaş ve altı olan çocukların oyun bozulma düzeyleri baba yaşı 35 yaş ve üstü olan çocuklardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyundan kopma davranışının babanın yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir ($F_{(2-348)} = 5.73$; $p < .05$). Anlamlı bulunan farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek için çoklu karşılaştırma testlerinden Bonferroni testi yapılmış ve baba yaşı 29 yaş ve altı olan çocukların oyundan kopma düzeyleri baba yaşı 35 yaş ve üstü olan çocuklardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların problemlı medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı alt boyutlarının babanın yaş düzeyine göre farklılaşma durumu incelendikten sonra, çocukların problemlı medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışının anne eğitim düzeyine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi yapılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.8’de verilmiştir.

Tablo 4.8. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Anne Eğitim Düzeyine Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Anne eğitim	N	\bar{X}	SS	sd	F	Fark
Oyun etkileşimi	İlköğretim	40	2.80	0.58	3-347	2.39	--
	Lise	65	2.78	0.57			
	Lisans	190	2.91	0.57			
	Lisansüstü	56	3.03	0.53			
Oyun bozulması	İlköğretim	40	1.51	0.32	3-347	0.27	--
	Lise	65	1.57	0.40			
	Lisans	190	1.55	0.37			
	Lisansüstü	56	1.53	0.45			
Oyundan kopma	İlköğretim	40	1.62	0.39	3-347	0.88	--
	Lise	65	1.63	0.44			
	Lisans	190	1.64	0.42			
	Lisansüstü	56	1.54	0.43			
Ekran bağımlılığı	İlköğretim	40	1.95	0.73	3-347	1.00	--
	Lise	65	2.19	0.84			
	Lisans	190	2.04	0.80			
	Lisansüstü	56	2.14	0.88			

* $p < .05$

Tablo 4.8 incelendiğinde, çocukların problemlı medya kullanım düzeylerinin anne eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($F_{(3-347)} = 1.00$; $p > .05$). Buna göre anne eğitim düzeyi fark etmeksizin çocukların problemlı medya kullanım düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarına ait alt boyutlarının anne eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($p < .05$). Buna göre anne eğitim düzeyi fark etmeksizin çocuğun etkileşimli oyun davranışlarına ait alt boyutlarının benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların problemleri medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı ile alt boyutlarının anne eğitim düzeyine göre farklılaşma durumu incelendikten sonra, çocukların problemleri medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışının baba eğitim düzeyine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi yapılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.9'da verilmiştir.

Tablo 4.9. Çocukların Problemleri Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Baba Eğitim Düzeyine Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Baba eğitim	N	\bar{X}	SS	sd	F	Fark
Oyun etkileşimi	İlköğretim	39	2.70	0.48	3-347	1.72	--
	Lise	72	2.94	0.58			
	Lisans	182	2.91	0.56			
	Lisansüstü	58	2.89	0.63			
Oyun bozulması	İlköğretim	39	1.58	0.36	3-347	0.13	--
	Lise	72	1.54	0.40			
	Lisans	182	1.54	0.37			
	Lisansüstü	58	1.54	0.42			
Oyundan kopma	İlköğretim	39	1.65	0.42	3-347	0.16	--
	Lise	72	1.59	0.41			
	Lisans	182	1.62	0.43			
	Lisansüstü	58	1.63	0.42			
Ekran bağımlılığı	İlköğretim	39	2.17	0.86	3-347	0.33	--
	Lise	72	2.01	0.73			
	Lisans	182	2.07	0.83			
	Lisansüstü	58	2.10	0.83			

* $p < .05$

Tablo 4.9 incelendiğinde, çocukların problemleri medya kullanım düzeylerinin baba eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($F_{(3-347)} = 0.33$; $p > .05$). Buna göre baba eğitim düzeyi fark etmeksizin çocukların problemleri medya kullanım düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarına ait alt boyutlarının baba eğitim düzeyine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($p < .05$). Buna

göre baba eğitim düzeyi fark etmeksizin çocuğun etkileşimli oyun davranışlarına ait alt boyutlarının benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların problemlili medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı ile alt boyutlarının baba eğitim düzeyine göre farklılaşma durumu incelendikten sonra, çocukların problemlili medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışının annenin çalışma durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t-testi yapılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.10'da verilmiştir.

Tablo 4.10. Çocukların Problemlili Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışlarının Annenin Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırılması

Değişken	Anne çalışma durumu	N	\bar{X}	SS	sd	t
Oyun etkileşimi	Çalışıyor	223	2.91	0.57	349	0.81
	Çalışmıyor	128	2.86	0.57		
Oyun bozulması	Çalışıyor	223	1.52	0.36	349	1.40
	Çalışmıyor	128	1.58	0.42		
Oyundan kopma	Çalışıyor	223	1.60	0.40	349	1.26
	Çalışmıyor	128	1.66	0.45		
Ekran bağımlılığı	Çalışıyor	223	2.10	0.81	349	0.97
	Çalışmıyor	128	2.04	0.81		

* p < .05

Tablo 4.10 incelendiğinde, çocukların problemlili medya kullanım düzeylerinin annenin çalışma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($t_{349} = 0.97$; $p > .05$). Buna göre anne çalışma durumu fark etmeksizin çocukların problemlili medya kullanım düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Etkileşimli oyun davranışının alt boyutlarının anne çalışma durumuna göre farklılaşması incelendiğinde ise istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($p > .05$). Buna göre anne çalışma düzeyi fark etmeksizin oyun davranışının alt boyutlarının benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların problemlili medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı ile alt boyutlarının anne çalışma durumuna göre farklılaşma durumu incelendikten sonra, çocukların problemlili medya kullanım düzeyi ve etkileşimli oyun davranışının en çok kullandıkları görsel medya aracına göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi yapılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.11'de verilmiştir.

Tablo 4.11. Çocukların Problemlı Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Görsel Medya Aracına Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Görsel medya	N	\bar{X}	SS	sd	F	Fark
Oyun etkileşimi	Akıllı telefon (1)	127	2.94	0.52			
	Tablet (2)	85	2.78	0.54	2-348	2.12	--
	Televizyon (3)	125	2.91	0.62			
Oyun bozulması	Akıllı telefon (1)	127	1.55	0.39			
	Tablet (2)	85	1.59	0.42	2-348	1.39	--
	Televizyon (3)	125	1.50	0.34			
Oyundan kopma	Akıllı telefon (1)	127	1.63	0.43			
	Tablet (2)	85	1.63	0.45	2-348	0.21	--
	Televizyon (3)	125	1.60	0.40			
Ekran bağımlılığı	Akıllı telefon (1)	127	2.15	0.85			
	Tablet (2)	85	2.24	0.83	2-348	4.45*	2 > 3
	Televizyon (3)	125	1.93	0.72			

*p < .05

Tablo 4.11 incelendiğinde, çocukların problemlı medya kullanımı düzeylerinin en çok kullandıkları görsel medya aracına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir ($F_{(2-348)} = 4.45$; $p > .05$). Anlamlı bulunan farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek için çoklu karşılaştırma testlerinden Games-Howell testi yapılmış ve tablet kullanan çocukların problemlı medya kullanımı düzeylerinin televizyon izleyen çocuklara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarına ait alt boyutlarının kullanılan görsel medya aracına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($p < .05$). Buna göre kullanılan görsel medya aracı fark etmeksizin çocuğun etkileşimli oyun davranışlarına ait alt boyutlarının benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların problemlı medya kullanımı düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı ile alt boyutlarının kullanılan görsel medya aracına göre farklılaşma durumu incelendikten sonra, çocukların problemlı medya kullanımı düzeyi ve etkileşimli oyun davranışının görsel medya aracını ilk kullanma yaşına göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi yapılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.12'de verilmiştir.

Tablo 4.12. Çocukların Problemlili Medya Kullanımı Ve Etkileşimli Oyun Davranışının Görsel Medya Aracını İlk Kullanım Yaşına Göre Karşılaştırılması

Değişkenler	Görsel medya kullanım yaşı	N	\bar{X}	SS	sd	F	Fark
Oyun etkileşimi	0-12 Ay (1)	45	2.74	0.66	4-346	2.79*	3 > 1 3 > 4
	12-24 Ay (2)	78	2.86	0.52			
	24-36 Ay (3)	102	3.02	0.50			
	36-48 Ay (4)	77	2.81	0.57			
	48 Ay ve üstü (5)	49	2.95	0.63			
Oyun bozulması	0-12 Ay (1)	45	1.61	0.40	4-346	2.82*	2 > 5
	12-24 Ay (2)	78	1.64	0.40			
	24-36 Ay (3)	102	1.50	0.34			
	36-48 Ay (4)	77	1.54	0.40			
	48 Ay ve üstü (5)	49	1.44	0.35			
Oyundan kopma	0-12 Ay (1)	45	1.74	0.40	4-346	1.84	--
	12-24 Ay (2)	78	1.67	0.46			
	24-36 Ay (3)	102	1.58	0.39			
	36-48 Ay (4)	77	1.61	0.42			
	48 Ay ve üstü (5)	49	1.54	0.43			
Etkileşimli ekran oyun davranışı	0-12 Ay (1)	45	2.01	0.24	4-346	1.46	--
	12-24 Ay (2)	78	2.04	0.24			
	24-36 Ay (3)	102	2.01	0.21			
	36-48 Ay (4)	77	1.97	0.24			
	48 Ay ve üstü (5)	49	1.96	0.23			
Ekran bağımlılığı	0-12 Ay (1)	45	2.46	0.98	4-346	3.28*	1 > 3
	12-24 Ay (2)	78	2.09	0.75			
	24-36 Ay (3)	102	1.96	0.67			
	36-48 Ay (4)	77	2.03	0.81			
	48 Ay ve üstü (5)	49	2.01	0.93			

*p < .05

Tablo 4.12 incelendiğinde, çocukların problemlili medya kullanımı düzeylerinin görsel medya aracını ilk kullanım yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir ($F_{(4-346)} = 3.28$; $p > .05$). Anlamlı bulunan farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek için çoklu karşılaştırma testlerinden Games-Howell testi yapılmış ve görsel medya aracını ilk kullanım yaşı 0-12 ay olan çocukların problemlili medya kullanımı düzeylerinin 24-36 ayda kullanan çocuklara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyundan kopma davranışının görsel medya aracı ilk kullanım yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olmadığı görülmektedir ($F_{(4-346)} = 1.84$; $p < .05$). Buna göre görsel medya aracı ilk kullanım yaşı fark etmeksizin çocuğun oyundan kopma düzeylerinin benzer düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyun etkileşimi davranışının görsel medya aracı ilk kullanım yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir ($F_{(4-346)} = 2.79$; $p < .05$). Anlamlı bulunan farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek için çoklu karşılaştırma testlerinden Games-Howell testi yapılmış ve görsel medya aracını ilk kullanım yaşı 24-36 ay arasında olan çocukların oyun etkileşimi davranışlarının görsel medya aracı ilk kullanım yaşı 0-12 ay ve 36-48 ay olan çocuklara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların etkileşimli oyun davranışlarından oyun bozulması davranışının görsel medya aracı ilk kullanım yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduğu görülmektedir ($F_{(4-346)} = 2.82$; $p < .05$). Anlamlı bulunan farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını belirlemek için çoklu karşılaştırma testlerinden Games-Howell testi yapılmış ve görsel medya aracını ilk kullanım yaşı 12-24 ay arasında olan çocukların oyun bozulması davranışlarının görsel medya aracı ilk kullanım yaşı 48 ay ve üstü olan çocuklara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların problemlili medya kullanımı düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı ile alt boyutlarının kullanılan görsel medya aracı ilk kullanım yaşına göre farklılaşma durumu incelendikten sonra, çocukların problemlili medya kullanımı düzeyi ve etkileşimli oyun davranışı ve alt boyutları arasındaki ilişkileri incelemek için Pearson korelasyon katsayısı kullanılmış ve elde edilen bulgular tablo 4.13’de verilmiştir.

Tablo 4.13. Çocukların Problemlili Medya Kullanımı İle Etkileşimli Oyun Davranışları Arasındaki İlişkiler

	1.	2.	3.	4.
1. Oyun etkileşimi	--			
2. Oyun bozulması	-.34**	--		
3. Oyundan kopma	-.46**	.64**	--	
4. Etkileşimli oyun davranışı	.32**	.68**	.60**	--
5. Ekran bağımlılığı	-.12*	.33**	.37**	.31**

* $p < .05$; ** $p < .01$

Tablo 4.13 incelendiğinde, çocukların problemlili medya kullanımı ile etkileşimli oyun davranışı arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönde ve düşük düzeyde olduğu görülmektedir. Ayrıca problemlili medya kullanımı düzeyinin oyun bozulması ve oyundan kopma ile pozitif oyun etkileşimi alt boyutu ile negatif yönde

ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Etkileşimli oyun davranışının alt boyutlarının birbiri ile istatistiksel olarak anlamlı ilişkilere sahip olduğu tespit edilmiştir.

Değişkenler arasında anlamlı ilişkilerin olduğu belirlendikten sonra problemlili medya kullanımı düzeyi üzerinde oyun davranışı alt boyutlarının etkisini belirlemek için çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmış ve elde edilen bulgular Tablo 4.14'de verilmiştir.

Tablo 4.14. Çocukların Problemlili Medya Kullanımı Üzerinde Etkileşimli Oyun Davranışı Alt Boyutlarının Etkisine İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizinin Sonuçları

Değişkenler	Standartlaştırılmamış değerler		Standartlaştırılmış değerler		
	b	b'nin std hatası	β	t testi	p
Sabit	0.35	0.36	--	0.96	.336
Oyun etkileşimi	0.09	0.08	0.07	1.19	.235
Oyun bozulması	0.35	0.14	0.16	2.53	.012
Oyundan kopma	0.56	0.13	0.29	4.28	.000
R = 0.39			R ² = 0.15		
F ₃₋₃₄₇ = 20.76			p = .000		

Tablo 4.14 incelendiğinde, çocukların problemlili medya kullanımı ile etkileşimli oyun davranışları arasında düşük düzeyde ve anlamlı bir ilişkiye sahip olduğu görülmektedir (R = 0.39; R² = 0.15; p < .05). Çocukların etkileşimli oyun davranışları birlikte problemlili medya kullanımı düzeyindeki değişimin %15'ini açıklamaktadır. Tablo 4.14'deki F değeri incelendiğinde, kurulan modelin anlamlı olduğu görülmektedir. Çocukların problemlili medya kullanımı üzerinde etkili olan oyun davranışlarının görece sırası; oyundan kopma ($\beta = .29$; p < .05) ve oyun bozulması ($\beta = .16$; p < .05) şeklindedir. Buna göre çocukların oyundan kopma düzeyleri bir standart sapmalık artarsa problemlili medya kullanımı düzeyleri 0.29 standart sapmalık artış göstermektedir. Ayrıca çocukların oyun bozulma düzeyleri bir standart sapmalık artarsa problemlili medya kullanımı düzeyleri 0.16 standart sapmalık artış göstermektedir.

5. TARTIŞMA

Bu bölümde araştırma ile elde edilen bulgular tartışılmış ve ilgili literatürle desteklenerek sunulmuştur.

Araştırmaya ait yorumlar üç alt bölümde değerlendirilmiştir. Birinci bölümde farklı değişkenlerin (çocukların cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, okul öncesi eğitim alma durumu, anne ve baba yaşı, anne ve baba eğitim düzeyi, anne çalışma durumu, çocukların kullandıkları görsel medya aracı, görsel medyayı ilk kullanım yaşı) 4-7 yaş arasındaki çocukların problemlili medya kullanımı düzeyine olan etkisine ilişkin sonuçlar yer almaktadır. İkinci bölümde farklı değişkenlerin (çocukların cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, okul öncesi eğitim alma durumu, anne ve baba yaşı, anne ve baba eğitim düzeyi, anne çalışma durumu, çocukların kullandıkları görsel medya aracı, görsel medyayı ilk kullanım yaşı) 4-7 yaş arasındaki çocukların akran oyun davranışları üzerindeki etkisine ilişkin sonuçlar verilmiştir. Üçüncü bölümde ise 4-7 yaş arasındaki çocukların problemlili medya kullanımı ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkiye dair bulgular tartışılmıştır.

5.1. Farklı Değişkenlere Göre Problemlili Medya Kullanımı (Ekran Bağımlılığı) Düzeyinin Karşılaştırılması

Araştırma bulgularına göre problemlili medya kullanımı düzeyi **cinsiyet** değişkenine göre değerlendirildiğinde anlamlı bir farklılık görülmemektedir (Tablo 4.2). Literatürdeki araştırmalara bakıldığında bazı çalışmalarda erkeklerin kızlardan daha yüksek puanlar aldığı bulunmuş ve ekran bağımlılığı ile cinsiyet arasında anlamlı farklılıklar görülmüştür (Dilci vd., 2019; Öztürk Eyimaya vd., 2020). Erkek çocukların bilgisayar oyunlara kız çocuklarına göre daha istekli olduğu ve bilgisayar oyun bağımlılığı eğilimlerinin kız çocuklarına göre daha yüksek olduğu bulunmuştur (Esmeray, 2022). Bazı çalışmalarda ise bu araştırma bulgularına paralel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır (Balantekin 2009; Bodur 2022; Çakır vd., 2021; Çelik vd., 2021; Uğurlu 2023). Taşınabilir teknolojik cihazların yaygınlaşmasıyla dijital ekranlar her çocuk için ulaşılabilir hale gelmiştir (Egi ve Çakır 2015). Özellikle son yıllarda dijital oyun çeşitliliğinde büyük bir artış olmakla birlikte oyun tasarımcıları kullanıcı

kitlesini arttırmak için “kız oyunları”, “erkek oyunları” gibi cinsiyete dayalı kategorilerde içerikler üretmektedir (Vardar, 2022). Bu açıdan sanal içerik tercihlerinin cinsiyete göre farklılık gösterebileceği (Irmak ve Erdoğan 2016) ancak problemlili medya kullanımı açısından benzer düzeyde olduğu düşünülmektedir.

Problemlili medya kullanımı düzeyi **yaş** değişkenine göre değerlendirildiğinde anlamlı bir farklılık görülmemiştir (Tablo 4.3). Alanyazın incelendiğinde bu araştırmanın bulguları ile paralellik gösteren çalışmalar da bulunmaktadır. Bazı araştırmalarda çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile yaş değişkeni arasında anlamlı farklılıklar görülmemiştir (Çakır vd., 2021; Taş ve Güneş 2019; Ulum, 2016; Ünsal, 2019). Ancak bu bulgularının aksine 3-18 yaş grubu çocuklar ile yürütülen bir araştırmada çocukların televizyon, bilgisayar ve internet kullanım alışkanlıkları incelenmiş ve çocukların yaşları büyüdükçe bu cihazların kullanımına ayrılan sürelerinde arttığı görülmüştür (Aktaş Arnas, 2005). Yapılan bir başka araştırmada çocukların yaşları arttıkça bilgisayar oynama sıklığında da artış olduğu bulunmuştur (Akçay ve Özcebe 2012). Kırılıoğlu ve arkadaşlarının yaptığı bir çalışmada 11-18 yaş grubu çocukların 6-10 yaşındaki çocuklardan daha sık ekran kullandığı, 6-10 yaş arası çocukların ise 0-5 yaş grubu çocuklardan daha fazla ekran kullandığı tespit edilmiştir (Kırılıoğlu vd., 2017). Çocukların yaşları büyüdükçe ebeveynlerin ekran kullanım süresini kontrol altına almakta zorlandıkları ve kontrolün çocuğa geçtiği söylenebilir (Kırılıoğlu vd., 2017). Teknolojik cihazlar her çocuk için ulaşılabilir olsa bile özellikle okul öncesi yaş grubu çocukların teknolojiye maruziyet süresi aile kontrolündedir. Araştırmada ebeveyn algısına göre sonuçlar tespit edilmiştir. Araştırma bulgularında problemlili medya kullanım düzeyinde yaşa göre anlamlı bir farklılık görülmemesinin nedeni örnekleme oluşturan çocukların yaş aralığının birbirine yakın olması ve ekran kullanımının çoğunlukla ebeveyn denetiminde olmasından kaynaklanabilir.

Problemlili medya kullanımı düzeyi **kardeş sayısı** değişkenine göre değerlendirildiğinde anlamlı bir farklılık görülmemiştir (Tablo 4.4). 5-6 yaş grubu çocuklarla yapılan başka bir çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarının kardeş sayısına göre değişmediği belirlenmiştir (Ünsal, 2019). Aynı şekilde orta öğretimde eğitim görmekte olan 134 öğrenci ile yürütülen bir araştırmada da çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kardeş sayısına göre anlamlı farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır (Aydoğdu 2018). Çocukların kardeş sayıları ile ekran bağımlılık

puanları karşılaştırıldığında kardeş olup olmaması arasındaki ilişki istatistiksel olarak anlamsız bulunmuştur (Çakır vd., 202; İçen ve Uysal 2021; Kulu 2023). Bu araştırmaların aksine bir çalışmada problemlili medya kullanımı puanlarının kardeş sahibi olma değişkenine göre karşılaştırıldığında kardeşi olan çocukların tek çocuklara göre puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür (Kırılıoğlu vd., 2017). Akçay ve Özcebe (2012)'nin çalışmasında ise bilgisayar oyunu oynayan çocukların %51.2'sinin kardeşi olmadığı tespit edilmiştir (Akçay ve Özcebe 2012). Bu sonuçlar ışığında kardeş sayısının problemlili medya kullanımı üzerinde tek başına etkili bir değişken olmadığı öne sürülebilir.

Problemlili medya kullanımı düzeyi **okul öncesi eğitimi alma durumu** değişkenine göre değerlendirildiğinde anlamlı bir farklılık görülmemiştir (Tablo 4.5). Benzer şekilde 5-6 yaş grubu ile yürütülen bir araştırmada okul öncesi eğitim kurumuna devam süresi ile dijital ekran maruziyeti arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (Topal Camcı, 2022). Bu bulguların aksine yapılan bir çalışmada okul gitmeyen çocukların tablet, televizyon ve telefon kullanma sürelerinin okula giden çocuklardan daha yüksek olduğu görülmüştür (Özkılıç Kabul, 2019). İlkokul 4.sınıf öğrencileri ile yapılan bir araştırmada okul öncesi eğitim almayan öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyi puanları okul öncesi eğitimi alan öğrencileri göre daha yüksektir (Çelik, 2023). Bu çalışmaların aksine Çom Aybal (2021)'in çalışmasında okul öncesi eğitim alan çocukların ekran bağımlılık eğilimi daha fazla bulunmuştur (Çom Aybal 2021). Teknolojinin çocukların günlük hayatındaki öneminin artması ebeveynlerde bunun olumsuz etkilerine yönelik kaygıları ortaya çıkarmıştır. Aileler ekran sürelerini kısıtlamak ve bir düzen oluşturmak için genelde hafta içi yasaklar koyarken hafta sonu dijital cihazların kullanımına daha fazla tolerans göstermekte hatta ödüllendirme amaçlı kullanmaktadır (Cengiz Saltuk, 2020). Çocukların okul ya da mesai zamanlarından sonra ebeveynlerinin cep telefonlarıyla oynaması ve genelde akşam saatleri ya da tatillerde ekran kullanımının daha yoğun olması; okul öncesi eğitimi alma değişkeninin problemlili medya kullanımı üzerindeki etkisini ölçmede anlamlı sonuçlara ulaşamamasına neden olmuş olabilir.

Problemlili medya kullanımı düzeyi **anne yaşı** değişkenine göre değerlendirildiğinde anlamlı bir farklılık görülmemiştir (Tablo 4.6). Literatüre bakıldığında araştırma sonuçları ile benzerlik gösteren çalışmalar vardır. Teknoloji bağımlılığı üzerine

yapılan arařtırmalarda anne yaşı deęiřkenine göre anlamlı bir iliřki bulunmamıřtır (Esmeray, 2022; Gölge, 2021; Kurt vd., 2022). Bir bařka alıřmada 35 yař altı ve 35 yař üstü annelerin ocuklarının problemlili teknoloji kullanım puanlarındaki farklılıęın anlamlı olmadığı görülmüřtür (Sarıyıldız, 2023). 4-11 yař arası ocuklarla yürütölen bir arařtırmada problemlili medya kullanımı öleęi puanları ile anne yaşı arasında anlamlı bir iliřki bulunmamıřtır (Kulu, 2023). Ancak bu arařtırmaların sonuçlarından farklı bulgulara ulařan alıřmalar da mevcuttur. Ebeveyn yaşı arttıka ocukların ekran süreleri ve baęımlılık eęiliminin artmakta olduęunu gösteren arařtırma sonuçlarına ulařılmıřtır (akır vd., 2021; om Aybal, 2021). Bilgisayar oyun baęımlılıęı üzerine yapılan bir arařtırmada ocukların “bilgisayar oyunu oynamaktan vazgeçememe ve engellendięi zaman rahatsız olma” alt boyutundan aldıkları puanlar anne yařına göre istatistiksel olarak anlamlı bulunmuřtur. Bu bulgulara göre anne yaşı yükseldike ocuklar bilgisayarda daha fazla oyun oynamaktadırlar (Sayıcı, 2019).

Problemlili medya kullanımı düzeyi **baba yaşı** deęiřkenine göre deęerlendirildięinde anlamlı bir farklılık görölmemektedir (Tablo 4.7). İlgili literatür incelendięinde bulunan sonuçların arařtırma ile paralellik gösterdięi görölmüřtür. Yapılan alıřmalarda ocukların bilgisayar oyun baęımlılıęı düzeyi ile ebeveyn yařları deęiřkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir iliřki bulunmamıřtır (Esmeray, 2022; Gölge, 2021). Ebeveyn yařının Aile ocuk İnternet Baęımlılıęı Öleęi puanına olan etkisi arařtırılmıř ancak anlamlı bir iliřki olmadığı görölmüřtür (Kurt vd., 2022). 6 yař üzeri ocuklarla yapılan bir alıřmada da baba yaşı ile ocukların dijital baęımlılıęları arasında anlamlı bir iliřki bulunmamıřtır (akır vd., 2021).

Arařtırma sonucuna göre anne ve baba yaşı problemlili medya kullanımı düzeyinde etkili olmamaktadır. Literatür incelendięinde arařtırmaya paralellik gösteren ok sayıda alıřma olsa da ileri yař annelerin ocuklarının ekran maruziyetinin daha fazla olduęunu gösteren arařtırma sonuçları da vardır. Genç anne babaların, özellikle ilk ocuklarında beklentileri yüksek olabilir ve aşırı koruyucu bir yaklařım sergileyebilirler (Alabay, 2017). Genç ebeveynlerin dijital okuryazarlıklarının daha yeterli olduęu ve bu sayede ocukları teknolojinin zararlarından koruma ve onlara rehberlik yapma konusunda etkili oldukları görölmektedir (Kopuz vd., 2022). Ebeveynlerin dijital ebeveynlik tutumları üzerine yapılan bir alıřmada ebeveynlerin yař özelliklerinin Dijital Medya Risklerinden Koruma alt boyutu aısından anlamlı bir

farklılık görülmemiştir. Aynı çalışmada Dijital Medya Risklerinden Koruma alt boyutu incelendiğinde annelerin babalardan daha yüksek puanlar aldığı görülmüştür (Kuzu Jafari, 2021).

Problemlili medya kullanımı düzeyi **anne eğitim düzeyi** değişkenine göre değerlendirildiğinde anlamlı bir farklılık görülmemiştir (Tablo 4.8). Literatür tarandığında araştırmanın bulguları ile benzer sonuçların yaygın olduğu görülmüştür (Arslan 2023; Dilci vd., 2019; Gölge, 2021; Karabulut 2023; Kulu 2023; Kurt vd., 2022; Özkılıç Kabul 2019). Aydoğdu (2018)'nun yaptığı çalışmada anne öğrenim durumunun çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerinde etkili olmadığı saptanmıştır. Ancak annenin eğitim düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığının artmakta olduğu sonucuna ulaşan araştırmalar da vardır (Öztürk Eyimaya vd. 2020)

Bu araştırmanın bulgularını destekleyecek şekilde dijital oyun bağımlılığı ile babanın eğitim düzeyi arasında anlamlı farklılığın bulunmadığı çok sayıda araştırma vardır (Aydoğdu, 2019; Gölge, 2021; Merde, 2023; Kurt vd., 2022; Öztürk Eyimaya vd. 2020).

Yapılan bir araştırmada anne baba eğitim durumu ile internet bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır (Gökçe Arslan ve Günbatır 2012). İlköğretim öğrencileri ile yapılan bir çalışmada ebeveynlerin eğitim düzeyinin Aile Çocuk İnternet Bağımlılığı Ölçeği puanına olan etkisi araştırılmış ancak anlamlı bir ilişki olmadığı görülmüştür (Kurt vd., 2022). Problemlili medya kullanımı ölçeğinin kullanıldığı bir başka araştırmada ise ekran bağımlılığı düzeyi ile ebeveyn eğitim durumu arasında anlamlı ilişki saptanmamışken, ekran kullanımında ödül-ceza yönteminin kullanılmasına ve çocuğun ekran kullanım süresi arttığında verilen tepkiye göre ölçek puanının anlamlı şekilde farklılaştığı bulunmuştur (Kırılıoğlu vd., 2023). Babaların çocuğun dijital araçları kullanımı ile ilgili genelde süre kısıtlaması ve içerik sınırlamaları yaptığı bulgusuna ulaşılmıştır (Karaselvi ve Gürsoy 2023) Bir çalışmada babaları otoriter-baskıcı ve ilgisiz-kayıtsız tutuma sahip ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri, diğer ebeveyn tutumlarına oranla daha yüksek olduğu görülmüştür (Merde, 2023). Dijital bağımlılığı etkileyen aile içi faktörlerin araştırıldığı bir çalışmada anne ve baba eğitim düzeyi, öncül değişken olduğu görülürken diğer birçok araştırmada anlamlılık açısından yarı yarıya bir oranda olduğu görülmüştür.

Diğer değişkenler incelendiğinde ise özellikle dijital ebeveyn farkındalığının ve anne baba tutumunun önemli öncüller olduğunun üzerinde durulmuştur (Çelik ve Çelik, 2023). Taiwan’da yapılan bir çalışmada ebeveynlerin eğitim durumlarının internet kullanımına yönelik davranışlarda etkili olabileceği ancak internet bağımlılığı ile ilgili anlamlı bir fark oluşturmadığı ifade edilmiştir (Chiu ve Huang, 2009). Araştırma sonuçlarına göre anne-baba eğitim düzeyinin problemleri medya kullanımı üzerinde etkili bir değişken olmadığı görülmüştür ancak literatür incelendiğinde ebeveyn eğitim düzeyinin dijital cihazları kullanma konusundaki tutum ve yaklaşımları etkileyebileceği söylenebilir.

Problemleri medya kullanımı düzeyi **anne çalışma durumu** değişkenine göre değerlendirildiğinde anlamlı bir farklılık görülmemektedir (Tablo 4.10). Bir çalışmada annenin yaptığı mesleğin Problemleri Medya Kullanım Ölçeği puan ortalamaları üzerinde anlamlı bir etkisi görülmemiştir (Kulu, 2023). Benzer şekilde ebeveynlerin sürekli bir işte çalışıp çalışmama durumlarına göre çocukların ekran bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmadığı araştırmalar vardır (Çakır vd., 2021; Çom Aybal, 2021). Bu araştırmaların aksine ergenlik dönemindeki çocuklarla yapılan bir incelemede annesi çalışan çocukların annesi çalışmayanlara kıyasla dijital oyun bağımlılığı düzeyinin daha yüksek olduğu bulunmuştur (Merde, 2023). Çalışan ebeveynler çocuklarıyla sadece iş saatleri dışında yani çoğunlukla akşamları ve hafta sonları vakit geçirebilme fırsatı yakalayabilmektedir. İş yaşamının yorgunluğu ile dinlenme arzusunda olan ebeveynler hem ev sorumluluklarına zaman ayırmak hem de çocuklarıyla ilgilenmek durumundadırlar. Çalışmayan annelerin ev sorumlulukları dışında çocuklarıyla ilgilenmek için zamanları olduğu düşünülse de tüm gününü oyunla geçirmek isteyen bir çocuğun enerjisine yetişmek kolay değildir. Bu gibi nedenlerle anneler çalışsın ya da çalışmasın çocukların sakin durmasını sağlamak, günlük işlerini halletmek ya da kendilerine zaman yaratabilmek için akıllı cihazları kullanmaktadırlar (Aksoy, 2020). Annelerin dijital teknolojileri kullanmaya yönelik kişisel tutumları, sınır koyma becerileri ve teknoloji bağımlılıkları çocukların problemleri medya kullanımında etkili olan diğer etmenlerdir (Sarıyıldız, 2023). Bu nedenlerle annelerin bir işte çalışıp çalışmama durumunun problemleri medya kullanımı düzeyini direkt etkilemediği söylenebilir.

Problemlı medya kullanımı düzeyi ile çocukların en çok kullandıkları **görsel medya aracı** arasındaki ilişki incelendiğinde görsel medya aracının istatistiksel olarak anlamlı farklılığa neden olduđu belirlenmiştir. Araştırma bulgularına göre tablet kullanan çocukların ekran bağımlılık düzeylerinin televizyon izleyen çocuklara göre daha yüksek olduđu tespit edilmiştir (Tablo 4.11). Araştırma verilerine göre çocukların en sık kullandığı görsel medya araçları sırası ile akıllı telefon (%36.2), televizyon (%35.6), tablet (%24.2) ve diđer cihazlar (%4.0) olduđu görölmektedir (Tablo 3.1). Literatüre bakıldığında bu veriler ile paralellik gösteren çalışmalar mevcuttur (Aral ve Keskin, 2018; Çom Aybal, 2021; Erkol, 2022; Furuncu, 2019; Rideout, 2017; Topal Camcı 2022). Kızıлтаş ve Ertör (2018), çocukların akıllı telefon kullanımına dair yaptıkları çalışmada, ebeveynlerin %82'si çocuklarının akıllı telefon kullanmasına izin verdiklerini belirtmişlerdir (Kızıлтаş ve Ertör 2018). Akıllı telefonların sürekli yetişkinlerin elinde olması bununla birlikte video-fotoğraf çekme özellikleri, oyun uygulamaları olması, küçük, hafif ve taşınabilir olması çocuklar için bu cihazları ilgi çekici hale getirmektedir. Aileler genellikle kullanım kolaylığı sağlaması ve çocuğun bağımsız olarak kullanabilmesi için tabletleri de sıklıkla tercih etmektedir (Aral ve Keskin, 2018). Evde kendine zaman ayırabilmek ya da toplu alanlarda çocukların rahatsızlık vermemesi için bakıcı rolü üstlenen tabletlerin ve telefonların kullanımı artmaktadır (Aksoy, 2020). Özellikle tabletler çocuğa bağımsız bir kullanım duygusu yaşattığı ve kendilerine ait olduđu hissi verdiđi için (Sachs ve Bull 2012) aileler tarafından da kullanımının onaylandığı ve çođu zaman çocuklara bir ödöl gibi sunulduđu (Ateş ve Durmuşođlu Saltalı 2019) göz önünde bulunursa diđer dijital ekranlara göre problemlı medya kullanımı düzeyini daha olumsuz yönde etkilediđi düşünülebilir.

Problemlı medya kullanımı düzeyi **görsel medya aracını ilk kullanım yaşı** deđişkenine göre deđerlendirildiğinde istatistiksel olarak anlamlı farklılığa sahip olduđu görölmektedir. Bu bulgulara göre görsel medya aracını ilk kullanım yaşı 0-12 ay olan çocukların ekran bağımlılık düzeylerinin 24-36 ayda kullanan çocuklara göre daha yüksek olduđu tespit edilmiştir (Tablo 4.12). Çocuđunun görsel medya kullanma ilk yaşa göre dağılımları incelendiğinde ise en fazla 24-36 ay iken en az 0-12 ay olduđu belirlenmiştir (Tablo 3.1). Yapılan bir çalışmada ekran maruziyeti 24 aydan önce başlayan çocukların oranı %26.4 iken ekran maruziyeti 24 ay ve sonrası dönemde

başlayan çocukların oranı ise 73.6 olarak bulunmuştur (Topal Camcı, 2022). Çom Aybal (2021) görsel medya ürünleriyle ilk kez karşılaşma yaşının ortalama 18-24 ay arasında olduğunu tespit etmiştir (Çom Aybal, 2021). Başka bir çalışmada ise örneklemdaki çocukların en çok 2-3 yaş aralığında teknolojik cihazları ilk kez kullanmaya başladığı görülmüştür (Yengil vd., 2019). Dijital ekranları kullanan 0-8 yaş arası çocuklar için mobil cihazlarla video izlemek veya video oyunlar oynamak en yaygın aktivitelerdendir (Rideout ve Robb, 2020). Birçok bağımlılık türüyle mücadele içinde olan Yeşilay internet, televizyon, akıllı telefon, bilgisayar gibi cihazlarla iki yaştan küçük çocukların karşılaşmasının uygun olmadığını ve bebekler için teknoloji kullanımını önermemektedir (Yeşilay, 2020). Bir yaşından önce dijital cihazlara maruz kalan bebeklerin teknolojiden daha yüksek oranda olumsuz etkilendikleri görülmüştür. 1-2 yaş arasındaki çocuklar, 2-3 yaş arasındaki çocuklara göre daha yüksek problemlerle medya kullanım puanı almışlardır. Çocuklar ne kadar erken dönemde dijital teknolojiler ile tanışırsalar problemlerle kullanım davranışını da o ölçüde geliştirmekte olduğu görülmüştür (Mercan Uzun vd., 2023).

5.2. Farklı Değişkenlere Göre Etkileşimli Akran Oyun Davranışlarının Karşılaştırılması

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları **cinsiyet** değişkenine göre değerlendirildiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Etkileşimli akran oyun davranışlarının alt boyutları olan *oyun etkileşimi*, *oyundan kopma*, *oyun bozulması* da cinsiyete göre benzer düzeydedir (Tablo 4.2). Toplu (2022) okul öncesi eğitim alan çocuklarla yaptığı çalışmada cinsiyetin etkileşimli akran oyunu üzerindeki etkisinde anlamlı bir farklılığa ulaşmamıştır. Yurdakul vd. (2021)'nin araştırmasında etkileşimli akran oyun davranışlarının sadece 'oyun etkileşimi' alt boyutunda kız çocukları lehine anlamlı farklılık görülmüştür. Cinsiyet ve sosyal yeterlilik üzerine yapılan bir çalışmada okul öncesi çocuklarının akran gruplarına katılmaya ve akran grubu içerisindeki yıkıcı eylemlere karşı verdikleri tepkilerin cinsiyet değişkeni açısından farklılık göstermediği bulunmuştur (Çorbacı Oruç, 2008). Çocuk yaşlarda öğrenilen toplumsal cinsiyet rolleri modernleşme süreci ile birlikte daha eşitlikçi bir hal almaktadır. Okul ortamında ya da sosyal alanlarda erkek çocuklarının ağlamaları, kız çocuklarının ise hareketli ve yaramaz olması toplumumuzca hoş görülmemektedir (Cengiz, 2019). Geleneksel kültürde yer alan bu

dayatmalar artık yerini daha eşitlikçi bir anlayışa bırakmış olabilir. Ebeveynlerin ve eğitimcilerin toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin farkındalıklarının olması çocukların cinsiyet rolleri geliştirirken arkadaşlarıyla olan ilişkilerini yapılandırılmasına katkı sağlayacaktır. Etkileşimli akran oyunlarında cinsiyetler arası farklılık görülmemesinin nedeni ebeveynlerin salt cinsiyet algısına bağlı kalıplar yerine oyun içerisinde beklenen veya beklenmeyen davranışları esas almasından kaynaklanabilir.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları **yaş** değişkenine göre değerlendirildiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir (Tablo 4.3). Benzer şekilde akran oyun davranışları ile yaş grupları açısından anlamlı farklılığın bulunmadığı çalışmalar mevcuttur (Toplu, 2022; Üzel, 2020; Yurdakul, 2021). Parten, çocukların yaşları büyüdükçe sosyal etkileşimi arttırmaya başladıkları ve akranlarıyla daha çok iletişim kurarak sosyal oyunlara yöneldiklerini öne sürmüştür (Ramazan, 2016, s.135). Çocukların sosyal ve duygusal gelişimlerinde uygun becerileri kazanmaları, uyumlu davranışlar sergilemeleri için akran etkileşiminin desteklenmesi gerekmektedir. Erken dönemlerden itibaren kurulan anlamlı ve olumlu akran ilişkileri tüm yaşlarda etkilidir (Durualp ve Aral 2010). Ancak oyun davranışları gelişimsel olarak değerlendirildiğinde bireysel farklılıklar söz konusudur. Aynı yaştaki çocuklar birbirlerinden farklı oyun davranışları sergilerken, farklı yaştaki çocukların benzer oyun davranışlarında buldukları görülebilir. Akran etkileşimleri desteklenen çocuklar çatışmaları daha kolay çözümlerken, sosyal becerileri yeterince gelişmemiş çocuklar ileri yaşlarda da sorunlar yaşamaktadır. Araştırma bulgularına göre yaş değişkeninin akran oyunları üzerinde anlamlı farklılık göstermemesinin sebebi her çocuğun akran ilişkilerine yönelik geliştirdiği tutumların, problem çözme becerilerinin ve sosyal duygusal gelişim düzeyinin bireysel farklılıklar içermesinden dolayı olabilir.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları **kardeş sayısı** değişkenine göre değerlendirildiğinde *oyundan kopma* alt boyutunda anlamlı farklılık görülürken *oyun etkileşimi* ve *oyunun bozulması* alt boyutlarında ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Buna göre tek çocukların oyundan kopma davranışının iki veya daha çok kardeş olan çocuklara göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir (Tablo 4.4). Tek çocuklar yetişkin-çocuk etkileşimine daha çok maruz kalmaktadırlar. Kardeş ilişkilerinde ise paylaşım, sözel iletişim, yarış, kavga etme, kendini açma gibi davranışlar ve birinin varlığını kabul etme doğal olarak görülür. Kardeşi olan çocuklar

işbirlikçi oyunlara daha çok yönelim gösterirken, tek çocukların yalnız oyunları daha fazla tercih ettikleri görülmüştür (Taylı, 2016). Metin Aslan ve Tuğrul (2013) çalışmasında oyun davranışlarında ilişkisel zorbalık puanlarının çocukların kardeşe sahip olma durumuna göre farklılaştığını tespit edilmiştir. Tek çocuklar ilişkisel zorbalık davranışlarını kardeşi olan çocuklardan daha yüksek oranda sergilemektedirler. Kardeşi olmayan çocukların istekleri yerine getirilmesinde daha dirençli olduğu, küsme davranışı gösterebildikleri ve paylaşım yapmayı pek tercih etmedikleri görülmüştür (Metin Aslan ve Tuğrul 2013). Araştırmada tek çocukların oyundan kopma alt boyutunda daha yüksek puanlar aldığı görülmüştür. Oyundan kopma davranışı akran oyunlarına katılım göstermemeyi ve içine kapanık davranışları yansıtmaktadır (Ahmetoğlu vd., 2016). Bu durum tek çocukların oyun içinde istedikleri olmadığında oyunları daha çabuk terk edebildiklerini ya da yarım bırakarak oyundan uzaklaştıklarını düşündürmektedir. Araştırmada oyun etkileşimi ve oyun bozulması alt boyutlarında kardeş değişkenine göre anlamlı farklılık görülmemesinin sebebi bu örnekteki çocukların akran oyunları içerisindeki agresif ve anti sosyal davranışlarının daha az görülmesinden kaynaklı olabilir.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları **okul öncesi eğitim alma durumu** değişkenine göre değerlendirildiğinde etkileşimli oyun davranışlarının *oyun etkileşimi*, *oyun bozulması*, *oyundan kopma* alt boyutlarında anlamlı farklılıklar görülmektedir. Buna göre okul öncesi eğitimine devam eden çocukların oyun etkileşimi düzeyi okul öncesi eğitim almayan çocuklara göre daha yüksek; oyundan kopma, oyun bozulması düzeylerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir (Tablo 4.5). Okul öncesi eğitim çocuklar için sosyalleşme sürecinde aileden sonraki basamaktır. Çocuk, arkadaşları ve diğer kişilerle etkileşime girerek toplumsal iletişimin temellerini atmaktadır. Akranlarının olduğu ortamda bulunmak çocuğun sosyal becerilerini desteklemesi için eşsiz bir fırsattır. Bu yolla iş birliği, paylaşma, kurallara uyma, sosyal normları tanıma, problem çözme vb. beceriler kazanarak sosyal gelişim desteklenmektedir (Dinçer vd., 2019). Zayıf akran ilişkileri psikolojik uyumsuzluğu da beraberinde getireceği için çocukların sağlıklı ve sosyal ilişkiler geliştirebilecekleri ortamları sağlamak, akranlarıyla olan ilişkilerde desteklenmesi ve yaşanan çatışmaların çözülmesi önemlidir (Gülay, 2009). Araştırmada okul öncesi eğitim alan çocukların oyun etkileşimlerinin yüksek olduğu ve olumsuz oyun davranışlarında daha düşük puanlar

aldığı görülmüştür. Okul öncesi eğitimin sosyal ve toplumsal gelişime katkı sağlamasının çocukların akran oyun ilişkilerine olumlu yansıdığı söylenebilir.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları **anne yaşı** değişkenine göre değerlendirildiğinde *oyun bozulması*, *oyundan kopma* alt boyutlarında anlamlı farklılık görülmekte olup oyun etkileşimi alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmemektedir (Tablo 4.6). Annenin yaşına göre oyun etkileşim düzeyleri benzerdir. Oyunun bozulması alt boyutunda 29 yaş altı annelerin çocuklarının, oyundan kopma alt boyutunda ise 35 yaş altı annelerin çocuklarının daha yüksek puanlar aldıkları bulunmuştur. Bu bulgulara göre yaşı daha küçük olan annelerin oyunun bozulması ve oyundan kopma alt boyutlarında daha çok sorun yaşadıkları ortaya çıkmıştır. Araştırmamızla paralel olacak şekilde Kocabaş (2018) çalışmasında oyundan kopma alt boyutunda yaşı daha küçük annelerin çocuklarının daha yüksek puanlar aldığını bulmuştur. Bu durumun genç annelerin deneyimsizliğinden kaynaklanabileceğini öne sürmüştür (Kocabaş, 2018). Ebeveynlerin yaş alma ile birlikte tecrübeleri ve anne baba olmaya ilişkin bakış açıları değişim göstermektedir (Mucuk, 2020). Genç anneler çocuklarıyla yaşı daha büyük annelere göre daha çok çatışma yaşamaktadır. Çocuklarıyla daha olumlu ilişkilere sahip olan yaşı daha büyük annelerin özdenetim konusunda daha iyi oldukları ve çocuklarına da bu konuda model oluşturabildikleri ya da gösterilen olumlu davranışların çocuklardaki özdenetimi arttırdığı yönünde görüşler vardır (Yaslı, 2022). Araştırma sonuçlarına göre yaşı daha küçük annelerin çocuklarının olumsuz oyun davranışlarında daha yüksek puanlar alması; genç annelerin ebeveynlik rolünde zorlanmalarından, çatışmaları çözme ve kendini kontrol etme becerilerinin yeterli düzeyde olmamasından kaynaklanıyor olabilir.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları **baba yaşı** değişkenine göre değerlendirildiğinde *oyun bozulması*, *oyundan kopma* alt boyutlarında anlamlı farklılık görülmekte olup oyun etkileşimi alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmemektedir (Tablo 4.7). Baba yaşı 29 yaş ve altı olan çocukların oyunun bozulması ve oyundan kopma düzeyleri baba yaşı 35 yaş ve üstü olan çocuklardan daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Durualp ve Aral (2009), okul öncesi eğitim alan altı yaşındaki çocuklarla yaptıkları çalışmada, anne baba yaşının çocukların sosyal uyum ve becerilerini anlamlı şekilde etkilediğini bulunmuştur. Karaca, Kaya ve Can

Yaşar (2019)'a göre babaların çocuklarıyla kurdukları olumlu ilişkiler arttıkça çocuklar akran oyun sırasında o kadar az problem yaşamakta ve oyun bozma ile oyundan kopma davranışları daha az görülmektedir. Ayrıca baba ile çocuk arasında anlaşmazlıklar ve çatışmalar çok fazla olduğunda çocuğun oyun etkileşimi kalitesi etkilenmektedir. (Karaca vd., 2019). Toplumumuzda geleneksel babalık rolü evi geçindirmek, sorumlulukları üstlenmek, çocuklara iyi bir eğitim hayatı sağlamak gibi özelliklerle tanımlanmaktadır. Babalar çocuğun bakımı, birlikte oyun oynanması, sosyal ihtiyaçlarının giderilmesinde ise anneye yardımcı bir konumda yer almaktadır (Ünal ve Kök 2015). Bu açıdan bakıldığında genç babaların aile geçindirmeye yönelik kaygıları, iş-kariyer yaşamında tecrübe kazanmaya öncelik vermeleri, ebeveynlik becerilerinin yeterli olmaması ve sadece anneyi destekleyen konumda olunması gibi nedenlerle çocuklarıyla daha az oyun oynadıkları ya da oyun becerilerini desteklemekte daha az katılımcı oldukları düşünülebilir. Araştırma sonucunda genç babaların çocuklarının yaşı daha büyük babalara göre olumsuz oyun davranışlarında daha yüksek puanlar aldığı görülmüştür.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları **anne eğitim düzeyi** değişkenine göre değerlendirildiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir (Tablo 4.8). Araştırma bulguları ile paralellik gösteren çalışmalar vardır (Özkılıç Kabul, 2019; Sönmez, 2019). Bir başka çalışmada ise çocukların sadece “Oyun Etkileşimi” alt boyutundan aldıkları puan ortalamaları anne öğrenim durumuna göre anlamlı bir fark taşımamaktadır (Gencer, 2022). Diğer bir araştırmada ise anne eğitim düzeyi ile oyun etkileşim ve oyundan kopma alt boyutlarında herhangi bir anlamlı fark bulunmamıştır (Acer, 2019). Özcan (2024) üniversite mezunu ebeveynlerin çocuklarının oyun etkileşimi puanlarını ortaokul mezunu ebeveynlerde anlamlı olarak yüksek bulunmuştur (Özcan, 2024).

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları **baba eğitim düzeyi** değişkenine göre değerlendirildiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir (Tablo 4.9). Literatüre bakıldığında araştırma bulguları ile paralellik gösteren çalışmalar bulunmaktadır (Acer, 2018; Camgöz, 2010, Gencer 2022). Bu çalışmaların aksine babaların öğrenim düzeylerinin akran oyun davranışlarına etkisinin olduğunu gösteren araştırmalar da vardır (Kara 2023; Karaca vd., 2019). Pekdoğan (2016) baba öğrenim

düzeyi arttıkça, çocukların sosyal becerilerinin geliştiğini ifade etmiştir (Pekdoğan, 2016).

Sezer, Yılmaz ve Koçyiğit (2016)'in yaptıkları araştırmada elde edilen bulgulara göre; anne, baba ve çocuk arasındaki iletişiminin çocukların oyun becerileri ile ilişkili olduğu, aile içerisindeki her türlü sözlü sözsüz iletişimin, dinleme, paylaşımda bulunma, empati kurma biçimlerinin çocukların oyun davranışlarını etkilediği bulunmuştur. Anne, baba çocuk arasındaki olumlu iletişim oyun becerilerini de pozitif yönde desteklemektedir (Sezer vd., 2016). Ebeveynlerin eğitim düzeyi yükseldikçe akran oyunlarına olan farkındalık da artar ve çocuklara nitelikli ortamlar sunulabilir (Özcan, 2024). Ancak çocuklarıyla oyun kurma ya da akran oyunlarını destekleme konusunda aileler bilinçli olsalar bile her zaman aynı oranda istekli olmayabilirler. Yoğun iş hayatı, ev işleri ve sorumlulukların yanında çocukların uzun süreler oyun oynamak istemeleri yetişkinler için yorucu olabilmektedir. Bazı ebeveynler çocuklarıyla oyun oynarken eğlenerek çocuk oyunlarına kolay adapte olabılırken bazı ebeveynler için oyunlar çok fazla tekrarlanması gereken, sıkıcı ritüeller gibi hissettirebilir. Araştırmada anne-baba eğitim düzeylerinin etkileşimli akran oyun davranışlarına etkisinin görülmesinin nedeni bu araştırma örneğine dahil edilen kişilerin bireysel özelliklerinden kaynaklı olabileceği düşünülebilir.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları **anne çalışma durumu** değişkenine göre değerlendirildiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir (Tablo 4.10). Literatüre bakıldığında araştırma bulgularını destekler nitelikte; çocukların oyun becerileri ile annelerin bir işte çalışma durumlarına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farkın bulunmadığı çalışmalar vardır (Budak, 2016; Gencer, 2022). Koç (2016), annelerin çocuklarını akran gruplarıyla bir araya getirme durumlarını incelemiş ve çalışan anneler genelde çocuklarını anaokuluna gönderdiği için çocukların sosyalleşme ihtiyacını karşıladıklarını belirtmişlerdir. Çalışmayan anneler ise çocuklarını akran gruplarıyla sık sık bir araya getirdiklerini ifade etmişlerdir. Annelere sosyalleşme düzeyleri hakkında soru sorulduğunda ise çalışan anneler çocuklarının akran grupları ile ilgili daha olumlu ilişkiler geliştirdikleri yönünde cevaplar vermiştir (Koç, 2016). Çocuklarda ilk sosyal deneyimler aile içerisinde başlamakta ve çocuğun dış dünyadaki ilişkilerini de etkilemektedir (Kazan ve Sarısoy 2021). Bu araştırmada anne çalışma durumu ile akran oyun davranışları arasında

anamlı bir iliřki grlmemesinin sebebi annelerin kendi sosyal iliřkilerinin oluřumu ve erken yařlarda akran oyunlarını desteklemeye verdiđi nemin kiřilerarası farklılık gstermesinden dolayı olabilir. Bununla birlikte anne ve ocuđun iletiřim, bađlanma, yakınlık durumlarının ocuđun oyun davranıřlarına yansiyabileceđi bilinmektedir (Sezer vd., 2016).

ocukların etkileřimli akran oyun davranıřları **grsel medya aracı** deđiřkenine gre deđerlendirildiđinde istatikselsel olarak anlamlı bir farklılık grlmemektedir. Grsel medya aracı fark etmeksizin ocuđun etkileřimli oyun davranıř dzeylerinin benzer dzeyde olduđu tespit edilmiřtir (Tablo 4.11). Dijital cihazların ocukların yařamındaki nemi gn getike artmakta ve ocuklar erken yařlardan itibaren akranlarıyla kendilerini karřılařtırarak benzer teknolojik cihazlara sahip olma isteđindedirler (Domoff vd., 2020). ocukların oynadıđı benzer sanal oyunlar ya da izledikleri video ierikler, rnek alınan karakter vs. aısından ortak bir dijital kltrde buluřabildikleri ve oyun etkileřimlerini etkileyebilecekleri dřnlmektedir. Ancak alıřmamızda grsel medya aralarının (televizyon, tablet, telefon vb.) akran oyun davranıřları zerinde etkili bir deđerken olmadıđı bulunmuřtur. ocukların kullandıkları grsel medya aracının trndense ekrana olan bađımlılık dzeyi, izlediđi ierikler, oynadıđı oyunun eřidi gibi sebepler ocukların akranlarıyla kurdukları iliřkiler zerinde daha etkili olabilir. zellikle televizyon, akıllı telefon gibi teknolojilerin neredeyse bulunmadıđı ev yoktur. rneklemi oluřturan ocuklar yař grubu itibariyle ebeveynlerin sahip olduđu cihazları kullanmakta ve bunların ailenin ortak kullanımında olduđunun farkındadır. Bu nedenle grsel medya aralarındaki deđerim oyun davranıřlarını etkilememiř olabilir.

ocukların etkileřimli akran oyun davranıřları **grsel medya aracını ilk kullanım yařı** deđerkenine gre deđerlendirildiđinde *oyundan kopma* alt boyutunda anlamlı farklılık grlmezken *oyun etkileřimi* ve *oyun bozulması* alt boyutlarında istatikselsel olarak anlamlı farklılık grlmektedir (Tablo 4.12). Grsel medya aracını ilk kullanım yařı 24-36 ay arasında olan ocukların *oyun etkileřimi* davranıřlarının grsel medya aracı ilk kullanım yařı 0-12 ay ve 36-48 ay olan ocuklara gre daha yksek olduđu tespit edilmiřtir. Grsel medya aracı ilk kullanım yařı 12-24 ay arasında olan ocukların *oyun bozulması* davranıřlarının grsel medya aracı ilk kullanım yařı 48 ay ve st olan ocuklara gre daha yksek olduđu tespit edilmiřtir. ocukların erken

yaşlarda dijital oyunlarla tanışmaları onları gerçek oyun kültürüne olan ilgilerini etkileyebilmektedir (Akbulut, 2013). Bir yaşını doldurmadan dijital cihazlarla tanışan çocuk sayısı önemli ölçüdedir. Çocuklar gün için televizyon ya da akıllı telefonları kullanmaktadır (Durmuş ve Övür 2021). Teknolojik aletler bebeklik döneminden itibaren bütün çocukların ilgisini çekmektedir. Erken yaşlarda telefon ya da tabletle zaman geçirmeye alışan çocuklar ebeveyninden sürekli telefonlarını istemekte ve sosyal açıdan farklı ortamlarda insanlarla daha az etkileşime girmektedir (Gününç ve Atlı 2018). Bu araştırmada 1-2 yaş döneminde teknolojiyle tanışan çocuklarının oyun bozulmasını daha ileri yaş grubuna göre sık yaşadıkları görülmüştür. Çocuğun akranlarıyla oyun kurma becerilerini geliştirmeden teknoloji kullanımına daha fazla zaman ayırmasının böyle bir etki yaratmış olabileceği düşünülebilir. İlerleyen yaşlarda ise çocuklar bu teknolojiler sayesinde dijital oyunlara ortak ilgi geliştirebilmekte (Üstündağ, 2022) ve var olan sosyal ilişkilerini sürdürebilmektedir. Araştırmamızda 2-3 yaş grubunda teknoloji kullanmaya başlayan çocukların oyun etkileşimlerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu açıdan bakıldığında çocuklar sosyalleşmeye başladıkları yaşlarda dijital oyun kültürü sayesinde akranlarıyla etkileşime daha kolay girebilmektedir. Elinde tablet, akıllı telefon vb. olan çocuklar birbirinin dikkatini çekmektedir. Bazen konuşmadan ya da bir oyun kurmadan izledikleri video veya dijital oyuna birlikte heyecan duyabilmektedir. Bilgisayar oyunları ve eğlenceli uygulamalar sayesinde birçok farklı bilgi öğrenmekte, yeni dijital deneyimler yaşayarak ortak bir eğlence anlayışı geliştirebilmektedir.

5.3. Problemlı Medya Kullanımı ile Etkileşimli Akran Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin Karşılaştırılması

Çocukların problemlı medya kullanımı ile etkileşimli oyun davranışları arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönde ve düşük düzeyde olduğu görülmektedir. Ayrıca problemlı medya kullanımının *oyun bozulması* ve *oyundan kopma* ile pozitif, *oyun etkileşimi* alt boyutu ile negatif yönde ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Etkileşimli oyun davranışının alt boyutlarının birbiri ile istatistiksel olarak anlamlı ilişkilere sahip olduğu tespit edilmiştir (Tablo 4.13). Çocukların problemlı medya kullanımı ile etkileşimli oyun davranışları arasında düşük düzeyde ve anlamlı bir ilişkiye sahip olduğu görülmektedir ($R = 0.39$; $R^2 = 0.15$; $p < .05$). Çocukların etkileşimli oyun davranışları birlikte problemlı medya kullanımı düzeyindeki

değişimin %15'ini açıklamaktadır. Çocukların oyundan kopma düzeyleri bir standart sapmalık artarsa problemlili medya kullanım düzeyleri 0.29 standart sapmalık artış göstermektedir. Ayrıca çocukların oyun bozulma düzeyleri bir standart sapmalık artarsa problemlili medya kullanım düzeyleri 0.16 standart sapmalık artış göstermektedir (Tablo 4.14).

Araştırma bulgularına göre çocuklarda problemlili medya kullanımının oyun etkileşimini olumsuz yönde etkileyerek, akran oyun davranışlarının alt boyutlarından oyundan kopmayı ve oyun bozulma düzeyini arttırmakta olduğu bulunmuştur. Araştırma ile paralel olacak şekilde Kara (2023) çalışmasında çocukların olumlu davranışları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında negatif yönde bir ilişki içinde olduğunu, olumsuz davranışlarıyla ise pozitif yönde ilişkili olduğunu tespit etmiştir (Kara, 2023). Okul öncesi dönemi çocukları ile yapılan bir çalışmada çocukların dijital oyun oynama süresi arttıkça oyun oynama eğiliminin azalmakta olduğu bulunmuştur (Gözüm ve Kandır 2020). Dijital bağımlılığın olumsuz etkilerinden bazıları; uyum sağlayamama, yalnızlaşma, akranlarla iletişim problemleri yaşama vb. olduğu görülmüştür (Fidan, 2022). Bilgisayar oyunlarının uzun süreler oynanması ve şiddet içeren öğeler içermesi çocukların öfke, düşmanlık, saldırganlık gibi davranışlar sergilemelerine neden olabilir (Burak ve Ahmetoğlu 2015). Akran etkileşimini olumsuz yönde etkileyen oyuna engel, şiddet içeren eylemler, iletişimi engelleyen davranışlar (Ezmeçi vd., 2020) teknoloji bağımlılığıyla artış gösterebilir. Bu tür olumsuz davranışlar geliştiren ya da içerikleri model alan çocuklar akran oyunlarında bozulmalara yol açabilir.

Erken çocukluk dönemin oyun koordinasyonu; problemleri ve çatışmaları çözmek, arkadaşlık kurabilmek, gruba uyum sağlamak, ortak katılımı arttırmak gibi becerileri içeren önemli bir süreçtir. Oyunun devamlılığı sağlanabilmesi için sorunlar çözülmeli ve etkileşim artmalıdır (Denham, 2007). Erken yaşlarda problemlili ekran kullanımı olan çocukların akranlarıyla sağlıklı ilişkiler kurmakta daha zorlandıkları, akran oyun becerilerinin yeterince gelişmediği ya da bu becerileri ortaya koymakta güçlük yaşadıkları düşünülebilir. Araştırmanın bulguları ekseninde medya araçlarının problemlili kullanımının çocukların akranlarıyla kurdukları ilişkileri olumsuz yönde etkilemekte olduğu söylenebilir. Ekran bağımlılık eğilimi yüksek olan çocukların

akranları ile daha az oyun etkileşimi içinde olduğu ve kurdukları oyunlarda bozulma ve kopmaların daha sık yaşandığı görülmüştür.



6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuç

Çocukların problemlili medya kullanım düzeylerinin bir başka deęişle ekran baęımlılıęı düzeylerinin ne durumda olduęunun belirlenmesi ile akran oyun etkileşiminin bu faktörlerle ilişkisinin incelendięi araştırmanın sonuçları bu bölümde yer almaktadır.

Çocukların problemlili medya kullanımı düzeyi cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, okul öncesi eğitim alma durumu, anne yaşı, baba yaşı, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi, anne çalışma durumu deęişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir. Bu deęişkenler fark etmeksizin çocukların problemlili medya kullanımı düzeylerinin benzer düzeyde olduęu görülmüştür.

Çocukların problemlili medya kullanımı düzeylerinin görsel medya aracına ve görsel medya aracını ilk kullanım yaşına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılıęa sahip olduęu görülmektedir. Tablet kullanan çocuklar televizyon izleyen çocuklardan daha yüksek problemlili medya kullanımı eğilimine sahiptir. 0-12 ay arasında dijital cihazlarla tanışan çocukları 24-36 ay arası dijital cihazları ilk kullanan çocuklara göre problemlili medya kullanımının daha yüksek olduęu görülmüştür.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları cinsiyet, yaş, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi, anne çalışma durumu, görsel medya aracı deęişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları kardeş sayısı deęişkenine göre deęerlendirildięinde oyundan kopma alt boyutunda anlamlı farklılık görülürken oyun etkileşimi ve oyunun bozulması alt boyutlarında ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları okul öncesi eğitim alma durumu deęişkenine göre deęerlendirildięinde etkileşimli oyun davranışlarının oyun etkileşimi, oyun bozulması, oyundan kopma alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar görülmektedir.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları anne yaşı ve baba yaşı değişkenine göre değerlendirildiğinde oyun bozulması, oyundan kopma alt boyutlarında anlamlı farklılık görülmekte olup oyun etkileşimi alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmemektedir.

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları görsel medya aracını ilk kullanım yaşı değişkenine göre değerlendirildiğinde oyundan kopma alt boyutunda anlamlı farklılık görülmezken oyun etkileşimi ve oyun bozulması alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmektedir.

Çocukların problemlili medya kullanımı ile etkileşimli oyun davranışı arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönde ve düşük düzeyde olduğu görülmektedir. Ayrıca problemlili medya kullanımının oyun bozulması ve oyundan kopma ile pozitif, oyun etkileşimi alt boyutu ile negatif yönde ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Çocukların etkileşimli oyun davranışları birlikte problemlili medya kullanımı düzeyindeki değişimin %15'ini açıklamaktadır.

Araştırma sonucuna göre çocuklarda problemlili medya kullanımının oyun etkileşimini olumsuz yönde etkileyerek, akran oyun davranışlarının alt boyutlarından oyundan kopmayı ve oyun bozulma düzeyini arttırmakta olduğu bulunmuştur.

6.2. Öneriler

Ebeveynlere Yönelik Öneriler

- Ebeveynlere 2 yaşından küçük çocuklarına hiçbir şekilde teknolojik cihazları kullandırmamaları önerilmektedir.
- Aileler teknolojinin bilinçli kullanımı sağlamalı ve sınır koymalıdır.
- Çocukların maruz kaldıkları dijital içerikleri mutlaka kontrol etmelidir. Çocukların gelişim düzeylerine uygun dijital oyun ve videoları tercih etmelerini sağlamalıdır.
- Güvenli internet kullanımı ile ilgili bilgilenebilir ve çocuklara da öğretmelidir.
- Ekran bağımlılığı konusunda dikkatli ve gözlemci olmalı, gerektiğinde uzman desteği almalıdır.

Kurumlara Yönelik Öneriler

- Teknoloji okuryazarlığının gelişmesi için ailelere ve çocuklara eğitimler verilebilir.
- Yararlı ve gelişime uygun içeriklerin veya uygulamaların yapılabilmesi için ilgili çalışanlar desteklenmelidir.
- Çocuklar için özellikle büyük şehirlerde spor, sanat merkezleri ve sosyal tesisler açılarak çocukların sağlıklı gelişimleri desteklenmelidir.
- Dijital bağımlılık konusundan kamu spotları, reklamlar, afişler düzenlenebilir, eğitimler verilebilir.

Eğitimcilere Yönelik Öneriler

- Çocuklara teknolojiyi etkin kullanmaları için sınıf içi fırsatlar sunulmalıdır.
- Okullarda teknolojik donanımların eğitim amaçlı kullanımları dışındaki kullanımlarına dikkat edilmelidir.
- Okul öncesi yaş grubu çocukların teknoloji kullanımıyla ilgili aileler bilgilendirilmelidir.
- Çocukların problemleri medya kullanımlarını tespit edebilmek için çalışmalar yapılmalı ve erken müdahale açısından gerekli önlemler alınmalıdır.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Bu araştırma 4-7 yaş arasındaki çocuklar ile sınırlıdır. Bu sebeple daha geniş örneklemlemlerle çalışılarak yeni araştırmalar yapılabilir.
- Bu araştırma ebeveyn görüşleri esas alınarak yapılmıştır, çocukların doğrudan katılımının sağlandığı ölçüm ve gözlemler yapılabilir.
- Ekran bağımlılığı ve etkileşimli arkan oyunlarına yönelik derinlemesine nitel, nicel ya da karma araştırmalar yapılabilir.
- Ekran bağımlılığı üzerinde hangi faktörlerin daha etkili olduğuna yönelik araştırma yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Acer, S. (2018). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 48-72 aylık çocukların değer düzeyleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Okan Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 515862).
- Ahmetoğlu, E., Acar, İ., H. & Aral, N. (2016). Penn etkileşimli akran oyun ölçeğinin ebeveyn formunun (pıpps-p) geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 11(9), 31-52.
- Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı (2017) *Dijital oyunlar için çocuk ve aile rehberliği çalıştay sonuç raporu*. <https://www.aile.gov.tr/yayinlar/raporlar/cocuk-hizmetleri/> sayfasından erişilmiştir.
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2).
- Akçay, D. & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12 (2), 66-71
- Akkaş Baysal, E., Ocak, G., & Ocak, İ. (2020). Covid-19 salgını sürecinde okul öncesi çocuklarının ebeveyn ve diğer uzaktan eğitim faaliyetlerine ilişkin ebeveyn görüşleri. *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*, 6(2), 185-214. Doi: 10.47615/issej.835211
- Akkaş, İ. (2019). *Teknoloji bağımlılığı*. Konya: Eğitim Yayınevi s.20.
- Akkoyunlu, B., & Tuğrul, B. (2002). Okul öncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerindeki etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(23).
- Akkuş, S., Yılmaz, Y., Şahinöz, A. & Sucaklı, İ. (2015). 3-60 Ay arası çocukların televizyon izleme alışkanlıklarının incelenmesi. *Hacettepe University Faculty Of Health Sciences Journal*.
- Aksoy, S. (2020). Akıllı cihazların ebeveynler tarafından çocuk bakımında bir bakıcı olarak kullanılması: nitel bir araştırma. *Avrasya Sosyal Ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(11), 231-243.
- Aktan Acar, E., Erbaş, Y., H., & Eryaman, M., Y. (2021). Okul öncesi öğretmenlerinin covid-19 pandemi sürecinde uzaktan eğitime ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi (Auad)*, 7(4), 31-54. <https://doi.org/10.51948/auad.979726.31>
- Aktaş Arnas, Y. (2005). 3-18 Yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *TOJET* 2005;4(4):1303-6521
- Alabay, E. (2017). Okul öncesi dönem çocuğu olan ebeveynlerin ebeveynlik tutumlarının incelenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1(2), 156-174. <https://doi.org/10.24130/eccd-jecs.196720171234>
- Alevsaçanlar Cücü, S. (2020). İnternet bağımlılığına etki eden faktörlerin gözden geçirilmesi. *Current Addiction Research*, 4(2), 54-62. <https://doi.org/10.5455/car.105-1620368337>
- Alyanak., B. (2016). İnternet bağımlılığı. *Klinik Tıp Pediatri Dergisi*, 8(5), 20-24.
- Altay, D., & Özerbaş, M.A. (2020). İlkokul öğrencilerinin problemleri cep telefonu kullanımlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Tünav Bilim Dergisi*, 13(1), 68-84.

- Amerikan Psikiyatri Birliđi (APA) (2013). *Ruhsal bozuklukların tanısai ve sayımsai kitabı: Beşinci baskı tanı ölçütleri kitabı (DSM-5)* (Çev. Ed. E. Körođlu). Ankara: Hekimler Yayın Birliđi.
- Aral, N., & Dođan Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 5(2), 317-348. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054>
- Arslan, O.K. (2023). *4-6 Yaş aralıđındaki çocuklarda problemlili medya kullanımı ile duyu dışavurumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 793349).
- Anitha, F.S., Narasimhan, U., Janakiraman, A., Janakarajan, N., & Tamilselvan, P. (2021) Association of digital media exposure and addiction with child development and behavior: A cross-sectional study. *Industrial Psychiatry Journal* 30(2):p 265-271 DOI: 10.4103/ipj.ipj_157_20 https://journals.lww.com/inpj/fulltext/2021/30020/association_of_digital_media_exposure_and_12.aspx sayfasından erişilmiştir.
- Ateş, M., & Durmuşođlu Saltalı, N. (2019). KKTC’de yaşıyan 5-6 yaş çocukların tablet ve cep telefonu kullanımına ilişkin ebeveyn görüşlerinin incelenmesi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(1), 62-90.
- Avcı, F. & Er, H. (2019). Dijital bağımlılıđa ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi ve çözüm önerileri. *Language Teaching and Educational Research (LATER)*, 2(2), 132-159.
- Avcı, K., & Avşar, Z. (2016). Dijital sađlık oyunları. *Trt Akademi*, 1(2), 472-486.
- Avcı, N. & Toran, M. (Ed.). (2015) *Okul öncesi eğitime giriş*. Ankara: Eğiten Kitap
- Aydođdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli deđişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6 (31), s.1-18.
- Aydođdu, F. (2021). 4-6 Yaş çocukların dijital oyun bağımlılıklarında kardeş etkisi: nomofobi, akıllı telefon kullanma, *Dijital Oyun Oynama. Çocuk Ve Gelişim Dergisi*, 4(7), 34-49. <https://doi.org/10.36731/cg.935669>
- Baek, Y.M., Lee, J. M., & Kim, K.S., (2013). A study on smart phone use condition of infants and toddlers. *International Journal of Smart Home*, 7(6), 123-132. <http://dx.doi.org/10.14257/ijsh.2013.7.6.12>
- Bal, H. (2022). *Okul öncesi dönemdeki çocukların sosyal problem çözme becerileri ile oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 711257).
- Balantekin, Y. (2009). *10-14 Yaş arası çocuklarda televizyon bağımlılıđı üzerine bir araştırma*. Yüksek lisans tezi, Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 240604).
- Balci, S., & Ahi, B. (2017). Mind the gap! Differences between parents’ childhood games and their children’s game preferences. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 18(4), 434-442. <https://doi.org/10.1177/1463949117742788>
- Baldemir, H. & Övür, A. (2021). Dijital oyun bağımlılıđının yeni yüzü olarak pubg mobile. *Journal of Communication Science Researchs*, 1 (2), 139-153.
- Bardak, M., & Topaç, N. (2022). *Oyun ve oyun materyalleri*. İstanbul, Efe Akademik Yayıncılık. s.40.

- Başaran, M., & Aksoy, A.B. (2020). Anne-babaların korona-virüs (Covid-19) salgını sürecinde aile yaşantılarına ilişkin görüşleri, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(71), 668-678.
- Bayındır, N. (2013). *Çocuklarda yaratıcılık ve geliştirilmesi*. Eğiten Kitap Ankara s.46
- Bayrak Çelik, S. (2020). Okul öncesi eğitime devam eden çocukların televizyon izlemelerine yönelik ebeveynlerin görüşlerinin incelenmesi, *Kesit Akademi Dergisi*, 6 (24): 224-231. <http://dx.doi.org/10.29228/kesit.45960>
- Beyens, I. & Eggermont, S. (2014) Putting young children in front of the television: antecedents and outcomes of parents' use of television as a babysitter, *Communication Quarterly*, 62:1, 57-74, DOI: 10.1080/01463373.2013.860904
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitale değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.818532>
- Bodur, E. (2022). *Okul öncesi çocuklarda ekran bağımlılığı ile öz bakım becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. İstanbul Gelişim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 747847).
- Boivin., M. (2005) The origin of peer relationship difficulties in early childhood and their impact on children's psychosocial adjustment and development. İçinde Boivin M. (Ed.) *Peer relations*. Canada: MWM; s.9-12, Encyclopedia on early childhood development: <https://www.child-encyclopedia.com/pdf/complet/peer-relations> sayfasından erişilmiştir.
- Boyalı, U., & Aktaş, C. (2023). Dijital oyun ve sosyal etkileşim. *TAM Akademi Dergisi*, 2(2), 226-242.
- Budak, O. (2016). *4-5 Yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile oyun becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 450157).
- Burak, Y., & Ahmetoğlu, E., (2015). Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(11), 363-382. DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8430>
- Çakır, M., Kocagöz, E., & Karakuş, F.N. (2021). Çocuklarda dijital bağımlılık: ebeveynlerle nicel bir araştırma. *Online International Conference on Empirical Economics and Social Sciences*. E-ICEESS 71-93.
- Camgöz, A. (2010). *Ankara örneğinde Penn Etkileşimli Akran Oyunu ölçeğinin 60-72 aylık düşük sosyoekonomik düzeydeki çocukların ebeveyn ve öğretmenlerine uyarlanması*. Yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 279591).
- Canadian Paediatric Society (2017) , *Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world*, *Paediatrics & Child Health*, Digital Health Task Force, Ottawa, Ontario 22(8), 461-468, <https://doi.org/10.1093/pch/pxx123>.
- Çelik, B., & Bencik Kangal, S. (2022). Researching of the plays in the best-selling children's books during the covid-19 pandemic period, *CUJOSS*, 46(2): 205-217
- Çelik, E., & Çelik, O. T. (2023). Çocuklarda dijital bağımlılığın öncülleri ve ardılları: Bir metasentez çalışması. *Milli Eğitim Dergisi*, 52 (239) , 1913-1944 . DOI: 10.37669/milliegitim.1156463

- Çelik, E., Özer, Y., & Özcan, S. (2021). Screen time of preschool children in relation to their parents screen usage habits and family functions. *Cukurova Medical Journal*, c. 46, sy. 1, p. 343-51, doi:10.17826/cumj.780582.
- Çelik, G. (2023). *İlkokul öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ile matematik ders başarıları arasındaki ilişki*. Yüksek lisans tezi. Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 841715).
- Çelikkaleli, Ö., Ata, R. & Avcı, R. (2018). *Orta ergenlik döneminde problemlili internet kullanımının demografik değişkenler açısından incelenmesi*. *Journal of Computer and Education Research*, 6(12), 123-141. <https://doi.org/10.18009/jcer.396974>.
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar, eğitsel dijital oyunlar. İçinde Ocak, M.A. (Ed), *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*. Ankara: Pegem Akademi. S:2-3
- Chiu, S., & Huang, D. (2009). Study on relationship of parent's education model, secondary school student's internet use and addiction in taiwan. *2nd International MultiConference on Engineering and Technological Innovation*, Orlando, Florida, USA.
- Cohen, R.J., & Swerdlik, M.E. (2018). *Psikolojik test ve değerlendirme: Testlere ve ölçmeye giriş* (Çev. E. Tavşancıl). Ankara: Nobel.
- Çom Aybal, N. (2021). *4-11 Yaş çocuklarda ekran bağımlılığı eğiliminin incelenmesi ve ebeveynlerin ekran bağımlılığını önlemeye yönelik tutumlarının değerlendirilmesi*. Tıpta Uzmanlık. Sağlık Bilimleri Üniversitesi Aile Hekimliği Ana Bilim Dalı <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 674047).
- Çorbacı Oruç, A. (2008). *6 Yaş çocuklarında sosyal yeterliliğin, akran ilişkilerinin ve sosyal bilgi işleme sürecinin değerlendirilmesi*. Doktora tezi. Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 235709).
- Coşkun, Y., & Önem, A. (2024). Okul öncesi dönem çocuklarını çizgi film karakterleriyle özdeşim kurma eğilimleri. *Temel Eğitim* (21), 42-56.
- Dereli, E., & Dereli M. D. (2021) Yaratıcı drama ile ilişki kavramlar. İçinde Orhan Karsak, G. (Ed.) *Erken çocukluk eğitiminde yaratıcı drama*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, s.53-86.
- Demir, E., & Bulut, İ. H. (2023). Ortaokul öğrencilerinde görülen dijital oyun bağımlılığının öğrenci görüşlerinden yararlanılarak çeşitli açılardan incelenmesi. *Okul Yönetimi*, 3(2), 106-118.
- Demir, K., & Yıldırım Şişman, N. (2021). Üç –altı yaş arası çocukların ebeveynlerinin görüşlerine göre televizyon izleme ve televizyondan etkilenme durumları. *Journal of Human Sciences*, 18(3), 349-363. doi:10.14687/jhs.v18i3.6048
- Dicle, A. N. (2019). Televizyon bağımlısı ilkökul öğrencilerinin bağımlılık düzeylerine motivasyonel görüşme psiko eğitim programının etkisi. *Milli Eğitim Dergisi* , 48(1), 665-684.
- Dijital oyun raporu (2020) Bilgi teknolojileri ve iletişim kurumu <https://www.guvenlioyna.org.tr/rapor-detay/18/dijital-oyunlar-raporu-2020> sayfasından erişilmiştir.
- Dilci, T., Arslan, A., & Ersoy, M. (2019). 0-12 yaş aralığındaki çocukların dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre belirlenmesi: Sivas ili örnekleme. *Tarih Okulu Dergisi (TOD) / Journal of History School (JOHS)*, 12(38), 122-142. DOI No: <http://dx.doi.org/10.14225/Joh1514>

- Dinçer, Ç., Baş, T., Teke, N., Aydın, E., İpek, S. & Göktaş, İ. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının kişiler arası problem çözme ve sosyal becerileri ile akran ilişkilerinin değerlendirilmesi. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(3), 882-900.
- Ding, K., & Li, H. (2023). Digital addiction intervention for children and adolescents: a scoping review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 20(6):4777. <https://doi.org/10.3390/ijerph20064777>
- Domoff S.E., Borgen A.L., & Radesky J.S. (2020). Interactional theory of childhood problematic media use. *HumBehav & Emerg Tech.* (2) 343–353. <https://doi.org/10.1002/hbe2.217>
- Doğan, A., & Göker, G. (2012). Tematik televizyon ve çocuk: ilköğretim öğrencilerinin televizyon izleme alışkanlıkları. *Milli Eğitim Dergisi*, 42(194), 5-30.
- Doğan Keskin, A., & Aral, N. (2021). Oyun bağımlılığı: güncel bir gözden geçirme. *Bağımlılık Dergisi*, 22(3), 327-339.
- Doğan, S. (2016). Eğitim ve öğretimde teknolojinin doğru kullanımı ve 0-7 yaş çağındaki çocuklarda teknolojinin etkisi. *Yeni Türkiye*, 1(88), 722-730.
- Durmuş, K. ve Övür, A. (2021) Medya etkileri bağlamında okul öncesi dönem çocuklarının yeni medya kullanımının analizi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 5 (2), 136-155
- Durualp, E. & Aral, N. (2009). Anasınıfına devam eden altı yaşındaki çocukların sosyal uyum ve beceri düzeylerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi, Uluslararası Katılımlı II. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Kongresi (Sağlık, Gelişim ve Eğitimde Çocuk) Bildiri Kitabı. 7-9 Ekim 2009. 186-192. Ankara.
- Durualp, E., & Aral, N. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 160-172.
- Egger, O., & Rauterberg, M. (1996). Internet behaviour and addiction. Semester thesis. *Swiss Federal Institute of Technology, Zurich*.
- Egi, S., & Çakır, H. (2015). Mobil cihazlara yönelik uzaktan eğitim sisteminin geliştirilmesi. *Düzce Üniversitesi Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 3(2), 439-450.
- Eren, E. (2015) Ortaokul ve lise öğrencilerinin eğitimde tablet bilgisayar kullanımına ilişkin algıları ile görüşleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(1), 409-428.
- Eren, H., & Elitok Kesici, A. (2022). Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların televizyon izleme alışkanlıkları ile şiddet eğilimli davranışlarının incelenmesi. *Uygulamada Eğitim Ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 2(1), 39-61.
- Ertemel, A. V. & Aydın, G. (2018). Dijital ekonomide teknoloji bağımlılığı ve çözüm önerileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5, 665–690.
- Esmeray, M. (2022). *Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 711143).
- Ezmeçi, F., Akgül, E., & Akman, B. (2020) Çocukların oyunlarındaki akran etkileşimleri ve ortaya çıkan sorunlarda öğretmen müdahalelerinin incelenmesi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(1), 67-86. <https://doi.org/10.19171/uefad.543694>
- Fantuzzo, J., Mendez, J., & Tighe, E. (1998). Parental assessment of peer play: Development and validation of the parent version of the Penn Interactive Peer Play Scale. *Early Childhood*

Research Quarterly, 13(4), 659-676.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0885200699800660?via%3Dihub>
 sayfasından erişilmiştir.

- Erden, F. (2019). Oyun kuramları. İçinde Ören., M. (Ed.), *Çocuk ve oyun*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları; s.29
- Erkol, Y. (2022). *3-6 Yaş grubu çocuklarda problemlı medya kullanımı ve dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisi*. Yüksek lisans tezi. Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Sağlık Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 769053).
- Fidan, İ. (2022). *Okul öncesi dönemindeki öğrencilerin dijital bağımlılıklarına ilişkin öğretmen görüşleri*. Tezsiz yüksek lisans projesi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Furuncu, C. (2019). *Problemlı medya kullanım ölçeğinin türkçe formunun geçerlilik güvenirlık çalışması: çocuklarda ekran bağımlılığđ ölçeğđ ebeveyn formu*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Adli Tıp Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 598058).
- Furuncu, C., & Öztürk, E. (2020). Problemlı medya kullanım ölçeğđ türkçe formunun geçerlik güvenirlık çalışması: çocuklarda ekran bağımlılığđ ölçeğđ ebeveyn formu. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*. 4(3), 535-566 <https://toad.halileksi.net/olcek/problemlı-medya-kullanım-ölceğđ-2/> sayfasından erişilmiştir.
- Gencer, R. (2022). *Okul öncesi eğitime devam eden 60-72 aylık çocukların prososyal ve oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://Tez.Yok.Gov.Tr/Ulusaltezmerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 714992).
- George, D., & Mallery, M. (2010). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference*. Pearson.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R.C.M.E. (2014). The benefits of playing video games. *Amerikan Psychologist*, January, 69, 66–78.
- Greenfield, D. N. (1999). Virtual addiction: Sometimes new technology can create new problems. https://virtual-addiction.imageworksllc.com/wp-content/pdf/nature_internet_addiction.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Gökçearslan, Ş., & Günbatar, M. S. (2012). Ortaöğrenim öğrencilerinde internet bağımlılığđ. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(2), 10-24.
- Gökel, Ö. (2020). Teknoloji bağımlılığđının çeşitli yaş gruplarındaki çocuklara etkileri hakkındaki ebeveyn görüşleri. *Kıbrıs Türk Psikiyatrisi Ve Psikoloji Dergisi*, 2(1), 41-47.
- Göldağ, B. (2019). *Dijital oyunlar: olumlu ve olumsuz etkileri*. III. Uluslararası Battalgazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi Tam Metin Kitabı, Malatya, s:121-133.
- Gölge, E. (2021). *İlkokul dönemi çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığđ ve zorba-kurban davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 703046).
- Gözübüyük, A., & Özbey, S. (2020). Okul öncesi dönem çocuklarının motivasyon düzeyleri ile baba-çocuk ilişkisi arasındaki ilişkinin incelenmesi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*23-37. <https://doi.org/10.21733/ibad.763103>

- Gözüm, A.İ.C. & Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 82-100.
- Gülay, H. (2009). Okul öncesi dönemde akran ilişkileri. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12(22),82-93.
- Gülay Ogelman, H., & Erten Sarıkaya, H. (2014). 5-6 Yaş çocukların sosyal beceri, akran ilişkileri ve okula uyum düzeyleri ile kardeş değişkenleri arasındaki ilişkiler. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*(41), 0-11.
- Gülay, Y., & Erten, H. (2011). Okul öncesi dönem çocuklarının akran kabullerinin okula uyum değişkenleri üzerindeki yordayıcı etkisi. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 81-92.
- Gündoğdu Z., Seytepe Ö., Pelit M.A., Doğru H., Güner B., & Arıkız E. (2016) Okul öncesi çocuklarda medya kullanımı, *Kocaeli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(2): 6-10.
- Gündüz, A. (2020). *Öz düzenleme eğitim programının okul öncesi dönem çocuklarının öz düzenleme becerilerine ve etkileşimli akran oyunlarına etkisinin incelenmesi*. Doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 643539).
- Güneş, F. (2023). Digital games and their effects. *The Journal of Limitless Education and Research*, 8(2), 202-228. <https://doi.org/10.29250/sead.1317753>
- Güntüç, S., & Atli, S. (2018). 18-24 aylık bebeklerde teknolojinin etkisine yönelik ebeveyn görüşleri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-22.
- Gününç, S., & Kayri, M. (2010) Türkiye’de İnternet Bağımlılık Profili Ve İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik-Güvenirlik Çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (H. U. Journal of Education), 39: 220-232 http://www.efdergi.hacettepe.edu.tr/shw_artcl-473.html sayfasından erişilmiştir.
- Güzen, M. (2021). *Covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 677915).
- Hay, D.F. (2005) Early peer relations and heir impact on children’s development. içinde boivin m. (Ed.) *Peer relations*. Canada: MWM; s.5 Encyclopedia on early childhood development: <https://www.child-encyclopedia.com/pdf/complet/peer-relations> sayfasından erişilmiştir.
- Holst, C.G., Oncioiu, S.I., Creswell, C., & Bowes, L. (2023). *What happens to children’s mental health and peer relationships during periods of restricted and unrestricted social interactions? results from the co-space study in primary school-aged children*. *JAACAP Open*, 1(2), p:128-140
- Horzum, M. B., (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56–68.
- Horzum, M.B., Ayas, T. & Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), s. 76-88.
- İşıkoğlu Erdoğan, N., Bayraktaroğlu, E., & Ayekin Dülger, D. N. (2021). Çocukların dijital veya dijital olmayan oyun tercihleri ve davranışları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (53), 150-174. <https://doi.org/10.9779/pauefd.758529>

- İçen, B., & Uysal, G. (2021). İlköğretim birinci kademe öğrencilerinin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi. *Mersin Univ Sağlık Bilim Derg*, 14(3):532-544.
- İnci, R., & Sağlam, M. (2016). *Teknoloji bağımlılığının çocukların fiziksel gelişimine etkisine ilişkin ebeveyn farkındalığının belirlenmesi*. 3.Uluslararası Teknoloji Bağımlılığı Kongresi, İstanbul, s:198-204.
- Januariyansah, S., & Rohmantoro, D. (2018). *The role of digital classroom facilities to accommodate learning process of the z and alpha generations facilities*. Proceeding of international conference on child-friendly education, Muhammadiyah Surakarta University, 21(22), 434-439.
- Johson, B., & Christensen, L. (2014). *Eğitim araştırmaları: Nicel, nitel ve karma yaklaşımlar* (Çev. Ed. S. B. Demir). Eğiten Kitap.
- Kacar, A. Ö., & Doğan, N. (2007). Okul öncesi eğitimde bilgisayar destekli eğitimin rolü. *Akademik Bilişim*, 31.
- Kadan, G., Sağlam, M., & Aral, N. (2016). *Erken çocukluk döneminde teknoloji bağımlılığında aile etkisinin incelenmesi*. 3. Uluslararası Teknoloji Bağımlılığı Kongresi, İstanbul, s:177-187.
- Kara, D. (2023). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 845710).
- Kara, M. (2010). Oyunlarla yabancılara türkçe öğretimi, *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 15, 407-415.
- Karabacak, R. (2021). Oyuna psikanalitik bir bakış: Psikanalitik kuramcıların oyuna yönelik görüşleri. *Psikoteori Dergisi*, 2 (2), 11-15.
- Karaca, N.H., Kaya, Ü.Ü., & Can Yaşar, M. (2019). Okul öncesi dönemdeki çocukların sosyoekonomik düzeylerine göre baba-çocuk ilişkisi ve akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *e- Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6(4), 33-43
- Karakuş Yılmaz, T., Bayzan, Ş., Gün, A., Yıldırım, Ö., Kurşun, E., Aslan, A. & vd. (2023). *Türkiye'deki çocukların ve ebeveynlerin bilinçli ve güvenli internet kullanım, deneyim ve alışkanlıkları raporu (Rapor no: 2)*, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/slz6Q.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Karateke, B. (2020). Bir teknoloji bağımlısı yetiştirmek: yeni doğandan ergenliğe ebeveynliğe yardımcı bir duygu düzenleme aracı olarak sanal ortamlar. *Bağımlılık Dergisi*. 21(4):338-347.
- Kaytanlı, U. (2011). *Bilgisayar oyunları ile çocuk ve ergenlerdeki psikopatoloji arasındaki ilişkinin araştırılması*. Tıpta uzmanlık tezi, İstanbul Üniversitesi, Cerrahpaşa Tıp Fakültesi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 335999).
- Kazan, H., & Sarısoy, S. (2021). Anne-çocuk ilişkisi bağlamında okul öncesi dönemde iletişim becerileri üzerine bir araştırma. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(2), 441-472
- Keklik, İ. (2015). Bilişsel gelişim. İçinde Yıldırım, İ., (Ed.) *Eğitim psikolojisi*. Ankara: Anı Yayıncılık; s.81

- Kırlıođlu, M., Kayaalp, A., & Arslan, S. (2023). Güncel bir sorun olarak çocuklarda ekran bağımlılığı ve ebeveyn tutumları. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 118-131.
- Kızıltaş, E., & Ertör, E. (2018). Okul öncesi eğitim alan çocukların akıllı telefon kullanımı ile ilgili aile görüşlerinin incelenmesi. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 1-18
- Koç, D. (2016). *0-5 Yaş dönemi çocuđun sosyalleşme sürecinde çalışan anne ile çalışmayan annenin rolü: Gümüşhane örneđi*. Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 446243).
- Koç, N. (2022). Erken Çocukluk dönemini pandemi sürecinde yaşamış ilkököl 1. sınıf öğrencilerinin sosyal becerilerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksek Okulu Dergisi*, 10(3), 1016-1041. <https://doi.org/10.33715/inonusaglik.1155682>
- Koçyiđit, S., Tuđluk, M. N., & Kök, M. (2010). Çocuđun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* (16), 324-342
- Komisyon. (2009). Çocuk gelişimi ve eğitimi - Oyun etkinliđi I. (MEGEP.) Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Kopuz, T., Turgut, Y. E. & Aktı Aslan, S. (2022). Dijital ebeveynlik tutumu ile çocukların güvenli internet kullanımları arasındaki ilişki üzerine bir inceleme. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (42), 123-153.
- Korkmaz, Ö., & Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812. <https://doi.org/10.17679/inuefd.505200>
- Kök, E.E. (2017). *Anaokuluna devam eden çocukların ebeveynleri ile ilişkilerinin çocukların oyun davranışlarına yansımalarının incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 454884).
- Kulu, H. (2023). *Çocuklarda problemli medya kullanımı ve etkileyen faktörler*. Yüksek lisans tezi. Harran Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 798512).
- Kurt, A., Aykaç, B.B., Soylu, G., & Erşan, E.E. (2022). Özel bir ilköğretim okulu öğrencilerinde internet bağımlılığı ve ilişkili faktörler. *ADYÜ Sağlık Bilimleri Derg.* 2022;8(3):201-210. doi:10.30569.adiyamansaglik.1128702
- Kuzu Jafari, K. (2021). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların zeka düzeyleri ve sosyal becerileri ile ailelerin ebeveynlik ve dijital ebeveynlik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Doktora tezi. Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 668222).
- Lieberman, D.A., Fisk, M., C. & Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: From research to design. *Computers in the Schools*, 26(3), 299–313
- Liebherr, M., Kohler, M., Brailovskaia, J., Brand, M., & Antons, S. (2022). Screen time and attention subdomains in children aged 6 to 10 years. *Children (Basel)*. 15;9(9):1393. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36138702/> sayfasından erişilmiştir.
- Manganello, J.A., & Taylor, C.A.(2009) Television exposure as a risk factor for aggressive behavior among 3-year-old children. *Arch Pediatr Adolesc Med.* 163(11):1037–1045. doi:10.1001/archpediatrics.2009.193

- Mart, M., & Kesicioglu, O.S. (2020). Covid-19 pandemi sürecinde ailelerin evde oyun oynamaya ilişkin görüşleri. *Electronic Turkish Studies*, 15(4), 945-958. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.44381>
- Metin Aslan, Ö. (2013). *Anaokuluna devam eden çocukların oyun davranışları ve oyunlarında ortaya çıkan zorbalık davranışlarının incelenmesi*. Doktora tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 339027).
- Mercan Uzun, E., Bütün, E., & Özdemir, Y. (2023). Ebeveynlerin gözünden çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 9-22.
- Merde, E. (2023). *Dijital oyun bağımlılığı ve baba-ergen ilişkisi*. Yüksek lisans tezi. Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 814501).
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) (2016). *Çocuk gelişimi ve eğitimi. Oyun ve hareket etkinlikleri*. Ankara. MEB.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. & Razak Özdiñler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 227–247.
- Mustafaoğlu, R. & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58
- Cengiz Saltuk, M., & Erciyas, C. (2020). Okul öncesi çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin ebeveyn tutumlarına dair bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(2), 106-120.
- Neamat, A., Shawq, A., & Mohammed, W. (2023). Association between digital addiction and eating behaviors for preschool children. *Mosul Journal of Nursing*, 11(1), 1-6. doi: 10.33899/mjn.2023.176928
- Okur Akçay, N., Halmatov, M., & Macun, B. (2017). Okul öncesi dönemde fen öğretiminde teknolojinin rolü. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (35), 106-116.
- Olgun, M.K. (2017). Okul öncesi dönemde dijital yolla sanat eğitimini destekleyen örnek bir çalışma. *Beykoz Akademi Dergisi*, 5(2), 123-133.
- Oral Paksoy, S. & A., Arslan, E. (2021). Okul öncesi dönem çocuklarının televizyon izleme ve bilgisayar oynama sürelerinin görsel-motor entegrasyonu açısından incelenmesi. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 379-390.
- Orman, N. K., & Arıca, O.T. (2019). Aşırı dijital oyun oynama davranışında anne tutumu ve benlik kontrolünün etkisi. *Kıbrıs Türk Psikiyatri Ve Psikoloji Dergisi*, 1(Özel Sayı 1), 40-42. <https://doi.org/10.35365/ctjpp.19.special1.11>
- Öner, D. (2020). Erken çocukluk döneminde teknoloji kullanımı ve dijital oyunlar: okul öncesi öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 7(14), 138-154.
- Ören, M. (2019). Oyun kuramları. İçinde Ören., M. (Ed.), *Oyun gelişimi ve değerlendirilmesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları; s.29
- Özdemir Ürün, B. C., & Oğuz Atıcı, V. (2022). Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Pearson Journal*, 7(17), 38–54. <https://doi.org/10.46872/pj.439>

- Özgenel, S. (2023). *Okul öncesi eğitimi alan çocukların oyun tercihleri ile problem davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 814774).
- Özmutlu, İ., & Eroğlu, B. (2019) Çocuk ve oyun İçinde Canlı, U., Taşkın, C., Koçak, Ç. V., (Ed.) *Çocuklar için spor eğitimi*. Ankara: Gazi Kitabevi; s.196-198.
- Özkale, A., & Koç, M. (2014). Tablet bilgisayarlar ve eğitim ortamlarında kullanımı: bir alanyazın taraması. *SDU İnternational Journal of Educational Studies*, 1(1), 24-35.
- Özkan, A., & Hira, İ. (2017). Dijital medya ve sosyalleşme: 6-12 yaş çocukların sosyalleşmesine dair ebeveyn görüşleri İstanbul örneği. *Kesit Akademi Dergisi* (9), 245-270.
- Özkan, B., & Yılmaz, Ö. (2016). Okul öncesi dönem 5-6 yaş çocuklarının televizyon izleme alışkanlıkları ve televizyon programları hakkında anne görüşleri. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi* (8), 118-126.
- Özkılıç Kabul, N.D. (2019). *Üç yaş çocuklarda teknolojik alet kullanımının sosyal beceri, oyun becerisi ve dil gelişimi üzerindeki etkilerinin incelenmesi*. Doktora tezi. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 551368).
- Öztürk, A. (2021). Covid-19 pandemi sürecinde bilişim teknolojileri bağımlılığı. *Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 195-219.
- Öztürk Eyimaya, A., Uğur, S., Sezer, T.A., & Tezel, A. (2020). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının uyku ve diğer bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine* 2020;2:83-90
- Öztürk Samur, A., Durak Dermirhan, T., Sordan, S., & Önkol, L. (2014). Pepee çizgi filminin ebeveyn öğretmen ve çocuk gözüyle değerlendirilmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(26), 151-166.
- Park, C., & Park, Y. R. (2014). *The conceptual model on smart phone addiction among early childhood*. International Journal Of Social Science And Humanity, 4(2), 147. https://www.researchgate.net/publication/271295091_The_Conceptual_Model_on_Smart_Phone_Addiction_among_Early_Childhood sayfasından erişilmiştir.
- Pekdoğan, S. (2016). 5-6 yaş çocukların sosyal becerilerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(4), 1946-1965.
- Peirce, N. (2013). *Digital game-based learning for early childhood*. A state of the art report. https://www.researchgate.net/publication/324830366_Digital_Game-based_Learning_for_Early_Childhood_A_State_of_the_Art_Report#fullTextFileContent sayfasından erişilmiştir.
- Polat, R. (2017). Dijital hastalık olarak nomofobi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, (1/2) 164-172.
- Radesky J.S & Christakis D.A. (2016). Increased screen time: Implications for early childhood development and behavior. *Pediatr Clin North Am*. 2016; 63(5):827-839. doi: 10.1016/j.pcl.2016.06.006.
- Radesky, J.S., Weeks, H.M., Ball, R., Schaller, A., Durnez, J., Yeo, S. vd. (2020) *Young children's use of smartphones and tablets*. *Pediatrics*. 146(1):e20193518
- Ramazan, M.O. (2016). Oyun etkinlikleri I. İçinde Güdücü Tüfekçi, F., & Zembat, R. (Ed.), *Çocuk ve oyun*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayını

- Razak Özdingler, A., Azim Rezai, D., Şeker Abanoz, E., Atay, C., Aslan Keleş, Y., Tahran, Ö. vd. (2019). Okul çağındaki çocuklarda teknoloji bağımlılığının postür ve vücut farkındalığı üzerine etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 20(4): 185-196 <https://dergipark.org.tr/en/pub/bagimli/issue/48203/592742> sayfasından erişilmiştir.
- Rideout, V. (2017). *The common sense census: Media use by kids age zero to eight*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Rideout, V., Peebles, A., Mann, S., & Robb, M. B. (2022). *The common sense census: Media use by tweens and teens, 2021*. San Francisco, CA: Common Sense. <https://www.common sense media.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens-2021> sayfasından erişilmiştir.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). *The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight, 2020*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Rocha, H.A.L., Correia, L.L., Leite, Á.J.M., Machado, M.M.T., Lindsay, A.C., Rocha, S.G.M.O., et al. (2021) Screen time and early childhood development in Ceará, Brazil: a population-based study. *BMC Public Health* 21, 2072. <https://link.springer.com/article/10.1186/s12889-021-12136-2#citeas> sayfasından erişilmiştir.
- Sachs, L., & Bull, P. (2012). Case study: Using Ipad2 for a graduate practicum course. International Conference of Society For Information Technology & Teacher Education, Nashville, TN, USA. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1101714> sayfasından erişilmiştir.
- Sağlık Bakanlığı, (Kasım 2018). *Dijital oyun bağımlılığı çalıştırı sonuç raporu*. Ankara: T.C. Sağlık Bakanlığı Sağlığın Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü. <https://sggm.saglik.gov.tr/TR-78285/dijital-oyun-bagimliliği-calistayi-sonuc-raporu.html> sayfasından erişilmiştir.
- Salı, G. (2014). Okul öncesi dönem çocuklarında akran ilişkilerinin ve akran şiddetine maruz kalmanın çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Cukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43(2), 195-216. <https://doi.org/10.14812/cufej.2014.020>
- San Bayhan, P. & Artan, İ. (2004). *Çocuk gelişimi ve eğitimi*. İstanbul: Morpa Yayıncılık.
- Sarıyıldız, F.M. (2023). *Çalışan annelerin akıllı telefon bağımlılıkları ile çocuklarının problemli teknoloji kullanımı arasındaki ilişkide ebeveyn suçluluğunun aracılık rolünün incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 820718).
- Sarla, G.S. (2021) Managing your screen time. *Journal of Diagnosis & Case Reports*. SRC/JDCRS-123. DOI: [doi.org/10.47363/JDCRS/2021\(2\)121](https://doi.org/10.47363/JDCRS/2021(2)121)
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital oyun/video oyunu folkloru üzerine bir yöntem denemesi, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 4(6), s. 155-172.
- Şata, M. (2020). Nicel araştırma yaklaşımları. E. Oğuz. (Ed.), *Eğitimde araştırma yöntemleri* (1.baskı) içinde (s. 77-90). Eğiten Kitap Yayınları.
- Sayan, H. (2016). Okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımı. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 5(13). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/egitimvetoplum/issue/32109/355932> sayfasından erişilmiştir.
- Sayıcı, H. (2019). *İlkokula devam eden çocukların anne tutumları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişki*. Yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 603085).

- Senemođlu, N. (2015). *Gelişim, öğrenme ve öğretim*. Ankara: Yargı Yayınevi
- Sezer, T., Yılmaz, E., & Koçyiğit, S. (2016). 5-6 yaş grubu çocukların oyun becerileri ile aile-çocuk iletişimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16(2), 185-204. <https://doi.org/10.11616/basbed.vi.455256>
- Shaffer, H. J., Hall, M. N. & Bilt, J. V. (2000). Computer addiction: A critical consideration. *American Journal of Orthopsychiatry*, 70 (2), 162-168
- Shiel, G., & Cartwright. F. (2015). *Analyzing data from a national assessment of educational achievement*. World Bank Group.
- Sönmez, K. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının mizaçları ile akran ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 562759).
- Spence, I. & Feng, J. (2010). Video games and spatial cognition. *Review of General Psychology*, 14(2), 92-104. https://www.researchgate.net/publication/228091955_Video_Games_and_Spatial_Cognition sayfasından erişilmiştir.
- Taş, İ., & Güneş, Z. (2019). 8-12 Yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22(1), 83-92.
- Taşpınar, M. & Gümüş, Ç. (2005). Ülkemizde internet kafelerin ortam ve kullanıcı profili: bilgi toplumu açısından değerlendirme. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(14), 80-93. https://dergipark.org.tr/tr/pub/esosder/issue/6128/82194#article_cite sayfasından erişilmiştir.
- Taylı, A. (2016). Kardeş sahibi olup olmama durumunun okulöncesi dönemdeki sosyal oyuna etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(1).
- Tezel Şahin, F. (2007). Oyun ve drama. İçinde Ömerođlu, E., Ersoy, Ö., Tezel-Şahin, F., Kandır, A., Turla, A. (Yazar), *Okul öncesi eğitimde drama teoriden uygulamaya*. Ankara: Kök Yayıncılık; s.11-13
- Topal Camcı, F. (2023). *5-6 Yaş grubu okul öncesi dönem çocuklarının benlik algıları ile ekran maruziyetleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Ege Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 725445).
- Toplu, M. (2022). *Okul öncesi eğitimi alan çocukların etkileşimli akran ilişkilerinin sosyal beceriler üzerine etkisinin incelenmesi*. Doktora tezi. Maltepe Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 722863).
- Toran, M. & Dilek, A. (2017). Çocuklar ve kitaplar: Piaget'nin oyun kuramına göre bir değerlendirme. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 31(1), 41-54.
- Torun, F., Akçay, A., & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1), 1-11.
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Özen, Ş. & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies* 27 (1), 1-16.
- Turhal, E. (2023). *Dijital ebeveynlik farkındalığının siber zorbalık ve ekran bağımlılığı üzerindeki yordayıcı rolü*. Yüksek lisans tezi. Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 774806).

- TÜİK (2021, 22 Aralık) *Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması*, Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132> sayfasından erişilmiştir.
- Uğur Ekşi, E. G. (2022). *Okul öncesi eğitime devam eden 4 yaş çocukların akran ilişkilerindeki davranışları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 743277).
- Uğurlu, D. (2023). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ile beden eğitimi ve spora yönelik eğilimlerinin karşılaştırılması*. Doktora tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 829457).
- Ulusoy, A., & Bostancı, M. (2014). Çocuklarda sosyal medya kullanımı ve ebeveyn rolü. *International Journal of Social Science*, 28, 559-572.
- Uluhurt, F. (2012). *Bazı değişkenlere göre okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 5-6 yaş grubu çocuklarının akran ilişkileri*. Yüksek lisans tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://Tez.Yok.Gov.Tr/Ulusaltezmerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 325865)
- Uzunboylu, H., & Sarıgöz, O. (2015). The evaluation of anthropological attitudes towards social professional and lifelong learning in terms of some variables. *The Anthropologist*, 21(3), 439-449.
- Uzunoğlu, A. (2021). Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya*, 2021(11), 116-131.
- Ünal, F., & Kök, E.E. (2015). 0-6 Yaş çocuğu olan ebeveynlerin babalık rolüne ilişkin görüşleri. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 1 (4), 1142-1153.
- Ünalın, N. (2022). Covid-19 sonrası değişen dijital alışkanlıklar normlar ve yaşanan küresel zorluklar. *Yönetim Bilişim Sistemleri Dergisi*, 8(1), 1-11.
- Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 565814).
- Üstün, A. (2022). Eğitsel oyunlar tekniği. İçinde Kızılkaya Namlı, A. (Ed.), *Eğitimin kavramsal temelleri 5: Öğretim teknikleri*. İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Üstündağ, A. (2019). 4-6 Yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 1-19.
- Üstündağ, A. (2022). Çocukların sosyal medya, akıllı telefon ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Bağımlılık Dergisi*. Eylül;23(3):316-326. doi:10.51982/bagimli.1004767
- Üzel, I. (2020). *48-72 Aylık çocukların saldırganlık yöneliminin oyun etkileşimine etkisinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi. İstanbul Okan Üniversitesi, Sağlık Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 652574).
- Vardar, O. (2022). Dijital bağımlılığın ve dijital oyunların toplumsal cinsiyet perspektifi ile incelenmesi. *Akdeniz Kadın Çalışmaları Ve Toplumsal Cinsiyet Dergisi*, 5(1), 159-177.
- Vatandaş, S. (2020a). Sokaktan ekrana: Oyunun mekânsal ve işlevsel değişimi. *Intermedia International E-journal*, 7 (12), 19-32.

- Vatandaş, S. (2020b). Oyun ve oyuncak: teknolojik ve toplumsal dönüşüm sürecinde oyun ve oyuncağın anlamsal ve işlevsel değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.
- Verenikina, İ., Harris, P., & Lysaght, P. (2003). Child's play: computer games, theories of play and children's development. proceedings of the international federation for information processing working group 3.5 open conference on young children and learning technologies - *Australian Computer Society, Inc.*, 34, 99--106. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/1082060.1082076> sayfasından erişilmiştir.
- Villegas, A. (2013). The influence of technology on family dynamics. *Proceedings of the New York State Communication Association*, (1):10. <http://docs.rwu.edu/nyscaproceedings/vol2012/iss1/10> sayfasından erişilmiştir.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27, 1-11. <https://www.turkpsikiyatri.com/PDF/C27S2/07.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Yanık, A., & Özçiçek, S. (2021). Akıllı telefon bağımlılığında sosyal medya ve oyunların etkilerini anlamak. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 4(7), 177-192.
- Yaslı, Ş.N. (2022). 4-5 Yaş çocukların annelerinin duyu sosyalleştirme davranışlarının anne çocuk ilişkisi ve çocukların sosyal becerileri üzerindeki rolünün incelenmesi. Yüksek lisans tezi. Düzce Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/Ulusaltezmerkezi> adresinden erişilmiştir. (Tez Numarası 737435).
- Yengil, E., Güner, P.D., & Topakkaya, Ö.K. (2019). Okul öncesi çocuklarda ve ebeveynlerinde teknolojik cihaz kullanımı. *MKÜ Tıp Dergisi*, 10(36):14-9.
- Yeşilay (2020). Teknoloji bağımlılığı. <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji/bagimlilik> sayfasından erişilmiştir.
- Yıldız, S. & Bektaş, F. (2021). Covid-19 salgınının çocukların boş zaman etkinliklerinde yarattığı değişimin ebeveyn görüşleriyle değerlendirilmesi. *Gazi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 99-122.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1, 237-244. https://www.academia.edu/11640544/Internet_Addiction_The_Emergence_of_a_New_Clinical_Disorder sayfasından erişilmiştir.
- Yörükoğlu, A. (2004). *Çocuk ruh sağlığı*. İstanbul, Özgür Yayınları. s.6.
- Yurdakul, Y., Beyazıt, U., & Bütün Ayhan, A. (2021). Okul öncesi dönem çocuklarında duyu düzenleme becerileri ile etkileşimli oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(4), 1291-1307. <https://doi.org/10.32709/akusosbil.874538>
- Yücel, V. (2019) Zararlı dijital oyunlar ve çocuklar. *Avrasya Sosyal Ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 6(7), 340-353.
- Yüksel, G. (2009). Bilişsel-toplumsal yaklaşım. İçinde Ataman, A. (Ed.). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Gündüz Eğitim Ve Yayıncılık, s.329.
- Zubaroglu Yanardağ, M., Bilge, M., & Yanardağ, U. (2020). Davranış bağımlılığına sahip müracaatçılara yönelik sosyal hizmet uygulamaları üzerine bir tartışma. *Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 7(4), 551-560. <https://doi.org/10.34087/cbusbed.713866>

World Health Organization (WHO) (2018). *Addictive behaviors*. https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviours#tab=tab_2 sayfasından erişilmiştir.

Xu, Y. (2010). Children's social play sequence: Parten's classic theory revisited. *Early Child Development and Care*, 180:4, 489-498, <https://doi.org/10.1080/03004430802090430>.



EKLER

Ek.1.Etik Kurul Kararı



Ek.2. Ölçek İzni

Problemlı Medya Kullanım Ölçeđi



Penn Etkileşimli Akran Ölçeği İzni



Ek.3. Kişisel Bilgi Formu Örnek Sorular**KİŞİSEL BİLGİ FORMU****Çocuğunuz yaşı nedir?**

- 48-60 ay 61-72 ay 73-84 ay

Çocuğunuz cinsiyeti nedir?

- Kız Erkek

Annenin yaşı nedir?

- 18-24 25-29 30-34 35 ve üzeri

Babanın yaşı nedir?

- 18-24 25-29 30-34 35 ve üzeri

Babanın eğitim düzeyi nedir?

- Okur-yazar İlkokul mezunu Ortaokul mezunu Lise mezunu
 Üniversite mezunu Yüksek lisans/Doktora

Ek.4. Problemlı Medya Kullanım Ölçeđi Örnek Sorular

PROBLEMLİ MEDYA KULLANIM ÖLÇEĐİ (Kısa Form)

“GÖRSEL MEDYA ARAÇLARI” terimini çocuđunuzun kullandığı, ekranı olan herhangi bir araç için kullanıyor olacağız. Aşağıdaki ankette “GÖRSEL MEDYA ARAÇLARI” terimini her gördüğünüzde çocuđunuzun kullandığı, aklınıza gelebilecek her türlü teknolojik aygıtı düşünün. Örneđin;

- Televizyon
- Tablet
- Akıllı telefon/cep telefonu
- Bilgisayar
- Dizüstü bilgisayar
- Playstation gibi

Çocuđunuzun son 1 aydaki davranışlarını göz önüne alarak uygun olan cevabı yuvarlak içine alınız.

	Asla	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Her Zaman
Çocuđum görsel medya araçlarını gizli gizli kullanıyor.	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
Çocuđumun görsel medya araçları kullanımı aile için sorun yaratıyor.	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
Çocuđumun görsel medya araçları kullanımı aile etkinliklerimize engel oluyor.	1	2	3	4	5

ÖZGEÇMİŞ

