

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANA BİLİM DALI

**OKUL ÖNCESİ DÖNEMDEKİ ÇOCUKLARDA BEDEN ALGISI İLE DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIĞI EĞİLİMİ ARASINDAKİ İLİŞKİ**

TEZİ YAZAN
Berfin OĞRAŞ

1. Tez Danışmanı: Prof. Dr. Nurgül ÖZPOYRAZ

2. Tez Danışmanı: Doç. Dr. Mustafa KALE

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Çağrı UTKAN

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Soner ÇAKMAK (Çukurova Üniversitesi)

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Mehmet Emin DEMİRKOL (Çukurova Üniversitesi)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MERSİN / EYLÜL 2024

ONAY SAYFASI

Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne;

2022011009 numaralı öğrencimiz olan Berfin OĞRAŞ tarafından hazırlanan “Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklarda Beden Algısı İle Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Arasındaki İlişki” başlıklı bu tez çalışması jürimiz tarafından **oybirliği ile** Psikoloji Ana Bilim Dalında **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)

Üniv. İçi – (1.Tez Danışmanı) – Jüri Başkanı: Prof. Dr. Nurgül ÖZPOYRAZ

(Çağ Üniversitesi)

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)

Üniv. İçi – (2.Tez Danışmanı) – Jüri Üyesi.: Doç. Dr. Mustafa KALE

(Çağ Üniversitesi)

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)

Üniv. İçi – Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Çağrı UTKAN

(Çağ Üniversitesi)

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)

Üniv. Dışı – Jüri Üyesi: Doç. Dr. Soner ÇAKMAK

(Çukurova Üniversitesi)

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)

Üniv. Dışı – Jüri Üyesi: Doç. Dr. Mehmet Emin DEMİRKOL

(Çukurova Üniversitesi)

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylım.

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır.)

27/09/2024

Prof. Dr. Hüseyin Mahir FİSUNOĞLU

Sosyal Bilimler Enstitü Müdürü

NOT: Bu tezde kullanılan ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’ndaki hükümlere tabidir.

İTHAF

Beni sevgi, özveri, fedakarlıklarla büyüten biricik aileme,

Ülkemizin bağımsızlığı ve aydınlık geleceği için ilham kaynağımız olan ve bir kadın olarak bilimsel arařtırmalar yapabildiğim, ufkumu genişletebildiğim bugünlerin temellerini atan ulu önder

Mustafa Kemal ATATÜRK'e...



ETİK BEYANI

Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler 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 ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarımı kabullendiğimi beyan ederim.

27/09/2024

Berfin OĞRAŞ

TEŞEKKÜR

Büyük bir merak ve ilgiyle bitirdiğim, benim için de sürpriz olan ve bir o kadar da severek hayatımı şekillendiren Dokuz Eylül Üniversitesi Psikoloji Bölümü hocalarıma,

Çalışma sürecimde deneyimleri ve fikirleriyle beni destekleyen tez danışmanım Prof. Dr. Nurgül Özpoyraz'a,

Araştırma sürecimin başından sonuna kadar desteğini bir an bile bırakmayan, zaman fark etmeksizin her soruma yanıt bulduğum, sadece bilgi birikimiyle değil manevi destekleriyle de önce tezime sonra hayatıma katkısı büyük sayın danışmanım Doç. Dr. Mustafa Kale'ye,

Tavsiyeleri ve yardımları ile en kritik noktalarda hem tezime hem de kaygılarıma çareler bulmama destek olan Öğr. Gör. Oğuzhan Çavuşoğlu'na,

Deneyimi ve bilgisiyle her zaman yanımda olduğunu bildiğim, desteğini esirgemeyip her koşulda beni ışığıyla aydınlatan sayın hocam Prof. Dr. Nafiz Bozdemir'e,

Hayatımda kendimi şanslı hissettiğim, varlıklarına müteşekkir olduğum, destek ve yardımlarını bütün tez sürecimde hissettiğim, düştüğüm zamanlarda teşvikleriyle yükseldiğim biricik arkadaşlarıma,

Bana duydukları sonsuz güvenle ne yaparsam yanımda olduklarını bildiğim, hangi süreçte olursam olayım yapabileceğime inanan, güçlü bir kadın olmam için her türlü fedakarlığı ve özveriye sunan, bugünlere gelmemin baş mimarları sevgili, bir tanecik aileme sonsuz sevgi ve şükranlarımı sunarım.

ÖZET

OKUL ÖNCESİ DÖNEMDEKİ ÇOCUKLARIN BEDEN ALGISI İLE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI EĞİLİMİ ARASINDAKİ İLİŞKİ

Berfin OĞRAŞ

Yüksek Lisans Tezi, Psikoloji Anabilim Dalı

1. Tez Danışmanı: Prof. Dr. Nurgül ÖZPOYRAZ

2. Tez Danışmanı: Doç. Dr. Mustafa KALE

Eylül 2024, 104 sayfa

Beden algısı, bireyin kendi bedenine yönelik duygusal ve bilişsel değerlendirmelerini içermektedir. Çocuklarda beden algısı, medya, akran ilişkileri ve ebeveynlerin tutumları gibi birçok faktörden etkilenebilmektedir. Dijital oyunlarda yer alan idealize edilmiş beden imgelerinin, çocukların kendi bedenleriyle ilgili memnuniyetsizlik yaşamalarına neden olabildiği görülmüştür. Dijital oyunlar, el-göz koordinasyonu, stratejik düşünme ve problem çözme yeteneklerini geliştirebilmektedir ancak aşırı oyun oynama, sosyal izolasyon, akademik başarıda düşüş ve fiziksel hareketsizlik gibi olumsuz sonuçlar doğurabilir. Dijital oyunlar, çocukların hayal gücünü geliştirirken, fiziksel dünyadan kopmalarına ve bedenlerine dair farkındalıklarının azalmasına yol açabilmektedir.

Okul öncesi dönemdeki çocuklarda beden algısı ve dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişkiler incelenmiştir. Dijital oyun bağımlılığı eğilimi, "hayattan kopma," "çatışma," "sürekli oynama," ve "hayata yansıtma" alt boyutlarıyla beraber ölçülmüş; bu alt boyutlar ile beden algısı arasındaki ilişki ve çocuğun yaşı, çocuğun cinsiyeti, anne-baba eğitim durumu, anne-baba çalışma durumu demografik özelliklerinin dijital oyun bağımlılığı eğilimi ve beden algısı ile farklılaşma durumu analiz edilmiştir.

Veriler; Adana ve Mersin ilinde ikamet eden 4, 5, 6 yaşında okul öncesi dönemdeki çocukların dahil edildiği 116 kişilik bir örneklemden elde edilmiştir. Veri toplama aşamasında gönüllülük esas alınmıştır. Araştırmaya dahil olan çocukların ailelerine Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği (DOBE), araştırmaya dahil olan çocuklara Beden Algısı Silüet Testleri uygulanmıştır. Yaş, cinsiyet, ebeveynlerin çalışma ve eğitim durumu demografik değişkenleri ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi ve beden algısı arasındaki ilişkiler araştırmanın önemli odak noktaları arasındadır. Bu doğrultuda, beden algısı ve dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını incelemek amacıyla SPSS 22.0 paket

programı kullanılmış olup basit doğrusal korelasyon, bağımsız örneklem t-testi, tek faktörlü varyans analizi istatistiksel testleri ile analiz edilmiştir.

Analizler sonucunda dijital oyun bağımlılığı eğilimi toplam puanı, hayata yansıtma alt ölçeği ve sürekli oynama alt ölçeğinin beden algısı ile düşük düzeyde pozitif yönde anlamlı bir ilişki gösterdiği belirlenmiştir. Bu çalışmanın, literatürde mevcut olan dijital oyun bağımlılığı eğilimi ve beden algısı arasındaki ilişki konulu diğer çalışmalara kaynak oluşturması amaçlanmıştır. Yapılan bu çalışmanın farklı değişkenler ve daha geniş çalışma grubu ile çalışılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Beden algısı, beden memnuniyeti, dijital oyun bağımlılığı, çocuklar, okul öncesi dönem



ABSTRACT**THE RELATIONSHIP BETWEEN BODY IMAGE AND DIGITAL GAME
ADDICTION TENDENCY IN PRESCHOOL CHILDREN****Berfin OĞRAŞ****Master Thesis, Department of Psychology**

- 1. Supervisor: Prof. Dr. Nurgül ÖZPOYRAZ**
- 2. Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Mustafa KALE**

September 2024, 104 pages

Body image refers to an individual's emotional and cognitive evaluations of their own body. In children, body image can be influenced by various factors such as media, peer relationships, and parental attitudes. It has been observed that idealized body images presented in digital games may lead to dissatisfaction with their own bodies. While digital games can improve hand-eye coordination, strategic thinking, and problem-solving skills, excessive gaming may result in negative consequences such as social isolation, a decline in academic achievement, and physical inactivity. While digital games foster imagination, they may also cause children to become disconnected from the physical world and reduce their awareness of their bodies.

In this study, the relationship between body image and digital game addiction tendencies was examined in preschool children. Digital game addiction tendencies were measured with sub-dimensions such as "detachment from life," "conflict," "continuous play," and "reflection on life." The relationships between these sub-dimensions and body image, as well as the differentiation of digital game addiction tendencies and body image according to demographic factors (age, gender, parental education level, parental employment status), were analyzed.

The data were collected from a sample of 116 preschool children aged 4, 5, and 6, residing in Adana and Mersin, Turkey. Participation was voluntary. Parents of the children in the study were administered the Digital Game Addiction Scale (DOBE), and the children were administered the Body Image Silhouette Tests. The relationships between digital game addiction tendencies, body image, and demographic variables, such as age, gender, and parental education and employment status, were key focus areas of the research. To examine whether there is a significant relationship between body image and digital game addiction tendencies,

SPSS 22.0 was used, and statistical tests such as simple linear correlation, independent sample t-tests, and one-way ANOVA were applied.

The analyses revealed that the total digital game addiction tendency score, the "reflection on life" subscale, and the "continuous play" subscale showed a low but significant positive correlation with body image. This study aims to contribute to the existing literature on the relationship between digital game addiction tendencies and body image. It is recommended to examine this issue with different variables and larger sample groups in future studies.

Keywords: Body image, body satisfaction, digital game addiction, children, preschool period



ÖNSÖZ

Çocukların gelişiminde erken yaşlardan itibaren oluşan algılar, yaşam boyu sürecek duygusal ve sosyal temelleri şekillendirmektedir. Bu bağlamda beden algısı, çocukların kendilerini tanıma, ifade etme ve başkalarıyla olan ilişkilerinde önemli bir kavram olarak öne çıkmaktadır. Dijital oyunların günlük yaşamın bir parçası haline gelmesiyle birlikte, bu oyunların çocukların algısal dünyasıyla nasıl bir ilişki içinde olduğu araştırmaya değer bir konu haline gelmiştir.

Bu çalışma, okul öncesi dönemdeki çocukların beden algısı ve dijital oyun bağımlılığı eğilimleri arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Araştırma, dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin alt boyutları ve demografik değişkenlerle birlikte ele alınarak, bu iki kavram arasındaki dinamikleri anlamayı hedeflemektedir. Elde edilen bulgular, çocukların oyun alışkanlıklarının beden algılarıyla nasıl etkileşimde bulunduğu dair önemli ipuçları sunmaktadır.

Çalışma, dijital oyunlarla etkileşimlerin çocukların gelişiminde nasıl bir rolde olduğunu dair fikir oluşturabilmektedir. Çocuk gelişimi ve dijital ve dijital oyun kullanımı alanında çalışan uzmanlar için yeni perspektifler sağlama potansiyeli taşıyan bu araştırma, literatürdeki önemli bir boşluğu doldurmayı amaçlamaktadır.

27/09/2024

Berfin OĞRAŞ

İÇİNDEKİLER

KAPAK	i
ONAY SAYFASI	ii
İTHAF	iii
ETİK BEYANI	iv
TEŞEKKÜR	v
ÖZET	vi
ABSTRACT	viii
ÖNSÖZ	x
İÇİNDEKİLER	xi
KISALTMALAR	xiii
TABLolar LİSTESİ	xiv
EKLER LİSTESİ	xv
1. GİRİŞ	1
1.1.Araştırmanın Amacı.....	4
1.2.Araştırmanın Problemi.....	5
1.3.Araştırmanın Önemi.....	5
1.4.Araştırmanın Hipotezleri.....	6
1.5.Araştırmanın Sayıltıları.....	6
1.6.Araştırma Sınırlılıkları	7
1.7.Tanımlar	7
2. KURAMSAL VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE	8
2.1.Beden Algısı	8
2.1.1.Beden Algısı Gelişimi	9
2.1.2.Beden Algısı Bileşenleri.....	10
2.1.3.Beden Algısını Etkileyen Faktörler.....	11
2.1.4.Beden Memnuniyetsizliği.....	13
2.1.5.Okul Öncesi Dönemde Beden Algısı	14
2.2.Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi	16
2.2.1.Oyun	18
2.2.2.Dijital Oyun	20
2.2.3.Dijital Oyun Türleri.....	22
2.2.4.Dijital Oyun Bağımlılığı.....	22
3. YÖNTEM	25

3.1.Katılımcılar.....	25
3.2.Araştırma Evren ve Örneklemi.....	25
3.3.Veri Toplama Araçları	25
3.4.Araştırma Modeli.....	26
3.5.Araştırma Verilerinin Analizi.....	27
4. BULGULAR.....	28
4.1.Demografik ve Tanımlayıcı Bilgiler.....	28
4.2.Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği ile Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Arasındaki İlişki	29
4.3.Yaş Değişkenine Göre Farklılaşmalar	30
4.4.Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşmalar	32
4.5.Anne Eğitim Durumuna Göre Farklılaşmalar	34
4.6.Baba Eğitim Durumuna Göre Farklılaşmalar.....	36
4.7.Anne Çalışma Durumuna Göre Farklılaşmalar	38
4.8.Baba Çalışma Durumuna Göre Farklılaşmalar.....	39
4.9.Beden Memnuniyeti Durumunun Farklılaşmaları.....	41
5. TARTIŞMA VE YORUM.....	43
5.1.Beden Algısı ile Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi	43
5.2.Beden Algısı, Beden Memnuniyeti ve Demografik Özellikler	45
5.3.Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi ve Demografik Özellikler	49
5.4.Araştırmanın Güçlü Yönleri, Sınırlılıkları ve Etik Sorunları.....	53
5.4.1.Güçlü Yönler.....	53
5.4.2.Sınırlılıklar	53
5.4.3.Etik Sorunlar	53
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	54
6.1.Ebeveyn ve Eğitimcilerle Yönelik Bilinçlendirme Programları.....	54
6.2.Dijital Oyun İçeriklerinin Düzenlenmesi	55
6.3.Oyun Alışkanlıklarına Alternatifler Sunulması.....	55
6.4.Daha Kapsamlı Araştırmalar	55
KAYNAKÇA	56
EKLER	79

KISALTMALAR

SPSS : Statistical Package for the Social Sciences (Sosyal Bilimler için İstatistik Paketi)

DOBE : Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği



TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği Geçerlik ve Güvenirlik Ölçeği.....	27
Tablo 2. Katılımcıların Demografik ve Tanımlayıcı Bilgileri	28
Tablo 3. DOBE ve Alt Ölçekleri ile Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Arasındaki İlişki.....	29
Tablo 4. Yaş Değişkenine Göre DOBE Ölçeği ve Alt Boyutlarının Farklılaşma Durumu	30
Tablo 5. Yaş Değişkenine Göre Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Durumlarının Göre Farklılaşma Durumu.....	31
Tablo 6. Cinsiyet Değişkenine Göre DOBE ve Alt Ölçekleri Puanlarının Farklılaşma Durumu.....	32
Tablo 7. Cinsiyet Değişkenine Göre Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Durumlarının Farklılaşma Durumu.....	33
Tablo 8. Katılımcıların Anne Eğitim Durumuna Göre DOBE Ölçeği, Alt Ölçek Puanları, Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Durumlarının Farklılaşma Durumu	34
Tablo 9. Katılımcıların Baba Eğitim Durumuna Göre DOBE Ölçeği ve Alt Ölçek Puanları, Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Durumlarının Farklılaşma Durumu	36
Tablo 10. Katılımcıların Anne Çalışma Durumuna Göre DOBE Ölçeği ve Alt Ölçek Puanlarının Farklılaşma Durumu	38
Tablo 11. Anne Çalışma Durumuna Göre Beden Algısı ve Beden Memnuniyetinin Farklılaşma Durumu.....	39
Tablo 12. Katılımcıların Baba Çalışma Durumuna Göre DOBE Ölçeği ve Alt Ölçek Puanlarının Farklılaşma Durumu	39
Tablo 13. Katılımcıların Baba Çalışma Durumuna Göre Beden Algısı ve Beden Memnuniyetinin Farklılaşma Durumu	40
Tablo 14. Katılımcıların Yaş Gruplarına Göre Beden Memnuniyetinin Farklılaşma Durumu	41
Tablo 15. Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Beden Memnuniyetinin Farklılaşma Durumu.....	42
Tablo 16. Katılımcıların Mevcut ve Arzu Ettiği Beden Algıları ile Beden Memnuniyeti Durumu.....	42

EKLER LİSTESİ

Ek A. Tez Etik İzin İstek Formu	79
Ek B. Bilgilendirilmiş Onam Formu.....	84
Ek C. Sosyodemografik Bilgi Formu.....	85
Ek D. Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği (DOBE).....	86
Ek E. Resimli Beden Algısı Ölçeği.....	87
Ek F. Çağ Üniversitesi SOBE Tez Etik İzin İstek Yazısı.....	88
Ek G. Çağ Üniversitesi Rektörlüğü Tez Etik İzin Yazısı.....	89



1. GİRİŞ

İnsanlığın doğuşuyla birlikte başlayan ve yaşamın her evresinde farklılaşarak devam eden oyun, çeşitli ilgilerin ve ihtiyaçların en tatmin edici kaynağı olarak daima önemini korur (Tuğrul, 2010). Oyun, hayatın her döneminde varlık gösterir ve özellikle erken çocuklukta, çocukların dünyayı keşfetmeleri ve duygularını ifade etmeleri için en ideal yollardan biridir. Çocuklar için oyun; etnik köken, dil ve kültür farklarının aşılmasında büyük rol oynamaktadır (Schaefer ve Drewes, 2013). Çocuklar, oyun oynarken çevrelerini keşfeder, günlük yaşamda gözlemledikleri davranışları taklit eder ve becerilerini geliştirmektedir (Fazlıoğlu ve ark., 2013). Bu yüzden, doğal ve planlanmış öğrenme ortamları sağlayan oyun, çocukluk yıllarında en önemli gelişim imkanlarından biri olarak öne çıkmaktadır (Spodek ve Saracho, 2003). Oyun, çocukluk döneminde en sık rastlanan durum olarak kabul edilmektedir. Çocuğun yaşı, gelişimi, özelliklerine göre oynadığı oyunlar değişiklik göstermekle beraber; oyun, çocuğun gelişimi için ulaşılabilir, çok yönlü, fonksiyonel, ilgi çekici olma özellikleriyle büyük bir etkisi bulunmaktadır. Oyun oynama sırasında; problem çözme, merak etme, akıl yürütme, paylaşma, iletişim kurma, koordinasyon gibi beceriler edinilmektedir (Kennedy ve ark., 2015; Lillard ve ark., 2013).

Çocuklar doğal iletişim yolu olan oyun ile dünyayı anlamaya çalışmakla birlikte; deneyimlediği öfke, mutluluk gibi duyguları oyun yoluyla aktarmaktadır (Landreth ve diğerleri, 2006). Oyun; büyüklük, uzaklık, ağırlık, hacim, renk gibi birçok olguyu öğrenirken, çocuklara önemli bir araç olmaktadır (Aktaş, 2000). Oyun oynama durumu; çocuğun yaşı, oynadığı yer, öğretmen ve çevresindeki kişiler, materyaller, dijital kullanımı gibi faktörlere bağlı olarak gelişmektedir (Saracho, 2002).

Günümüz teknoloji çağı olmasıyla birlikte, internet, yaş grubu fark etmeksizin herkesin ilgi noktası olabilmektedir. Özellikle ergenlik ve çocukluk dönemi yaş grubu, interneti aktif olarak kullanmaktadır. İnternet kullanımı neredeyse 1 yaşına kadar düşmüş olup, bu ortam çeşitli deneyimler sunmaktadır (Aslan, 2016). Türkiye İstatistik Kurumu'nun teknoloji kullanımıyla alakalı bir araştırmasına göre, bilgisayar kullanma yaş ortalaması 6-10 yaş grubu için 10 iken, 11-15 yaş grubundakiler için de 10'dur. Aynı araştırmada 6 ve 15 yaşlar arasındaki çocukların %24 oranında şahsi bilgisayar, %13 oranında cep telefonu, %2 oranında oyun konsoluna sahip olduğu görülmüştür (TÜİK, 2013). Bu bilgiler ışığında, çocukların oyun aracılığıyla dünyayı anlama ve duygularını ifade etme süreçlerinin, günümüz teknolojisi ve

internet kullanımıyla nasıl etkilendiği daha iyi anlaşılabilir. Oyun ve internet, çocukların bilişsel ve duygusal gelişimlerinde önemli rol oynar ve bu süreçler, çocuğun yaşına, çevresine ve sunulan teknolojiye göre şekillenmektedir.

Geçmişten bugüne, oyunlar farklı versiyonlarına dönüştüğü gibi; oyun aletleri de değişiklik göstermiştir. Teknolojik gelişmeler ilerledikçe oyunlar ve oyun aletleri de buna paralellik göstermektedir (Derwent ve İnan, 2016). Dijital, çocukların oyun alanı olması ve oyun aracı olarak kullanılması sonucunda, teknolojiyi her an ve her yerde kullanmasını sağlayarak dijital oyun kavramını ortaya çıkarmıştır. (Bird ve Edward, 2015) Dijital oyun; kullanıcı girişini kapsayan, görsel bir ortam sunan, oyun alanında kademeli bir manipülasyon içeren oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Fleer, 2014). Popüler kültür haline gelen dijital oyun, günümüzde her erken çocukluk döneminde de sıklıkla gözlemlenmektedir (Plowman ve ark., 2012).

Dijital oyun oynamanın yaygınlaşması, çocukların günlük rutinlerinin bir parçası haline gelmesi, geleneksel oyun tarzı alanlarının azalması dolayısıyla dijitalleşmeye yönelmek; çocuklar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri ortaya çıkarmaktadır (Rosen ve ark., 2014). Dijital oyunların; el-göz koordinasyonu sağlamak, hayal gücünü genişletebilmek, aritmetik düşünebilmek, nesnelere zihninde canlandırabilmek konularında oldukça etkili olduğu görülmüştür (Horzum, Ayas ve Balta, 2008). Buna karşılık dijital oyun ile zaman geçiren bazı kişilerde; sosyal ilişkilerin zayıflaması, okul veya iş hayatının değişime uğraması, bu kişilerde bağımlılık gelişmesi olası sonuçlardır. Oyundan alınan zevk arttıkça oyuna ayrılan ayrılan zaman da artmakta, dolayısıyla bağımlılık pekiştirilmektedir (NIMF, 2005). Dijital oyun bağımlılığı, bireyin dijital platformlarda aşırı ve denetimsiz bir şekilde oyun oynaması sonucunda oyun oynama isteğini kontrol edememesi durumunu ifade etmekte, bu da çeşitli duygusal, bilişsel ve sosyal sorunlara yol açabilmektedir (Lemmens ve ark., 2009).

Dijital bağımlılık, dijital teknolojilerin aşırı kullanımının getirdiği olumsuz sonuçlara rağmen, bireylerin bu teknolojileri kullanma konusunda kontrol sorunları yaşamaları olarak tanımlanmaktadır (Basel Almourad, McAlaney, Skinner, Pleva ve Ali, 2020; Singh ve Singh, 2019). Dijital oyun bağımlılığı tanımlanmasında ise henüz fikir birliği oluşmuş değildir. Literatürde problemlili oyun oynama, video oyun bağımlılığı, patolojik oyun oynama gibi farklı terimler kullanılmaktadır (André ve ark., 2020; Jeon, Jeong, Lee ve Kim, 2022; Khorsandi ve Li, 2022). Dijital oyun bağımlılığı kavramından, bireylerin bilgisayar veya video oyunlarını

sosyal ve duygusal sorunlara yol açacak şekilde aşırı ve kompulsif olarak kullanması ve bu sorunlara rağmen bu davranışlarını kontrol edememesi şeklinde söz edilmektedir (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009).

Yapılan araştırmalar, video oyunlarının çocukların kültürel çevresine ve algısına zarar verdiğini, bilişsel gelişimlerini olumsuz etkilediğini, saldırgan davranışlara yönlendirdiğini göstermiştir. (Öztütüncü, 2006) Özellikle şiddet içeren oyunların; yalnızlık, depresyon ve anksiyete, saldırganlık, dikkat dağınıklığı gibi psikolojik problemlerle ilişkili olduğu görülmektedir. Aynı zamanda akademik başarıda azalma, uyku düzeninin bozulması, fiziksel hareketsizlik, obezite problemlerinin de ortaya çıktığı gözlemlenmiştir (Wack ve Tantleff-Dunn, 2009; Mentzoni ve ark.,2011; Bluemke ve ark., 2010; Gentile ve ark.,2012; Ballard ve ark., 2009; Anand, 2007; King ve ark., 2013; Fullerton ve ark., 2014).

İnsanlar, doğuştan getirdiği özellikleri nedeniyle sürekli olarak hareket etme gerekliliği hissetmektedir (Yengin, 2012). Hareketsizlik, ciddi sağlık sorunlarını beraberinde getirerek kalp-damar hastalıkları, diyabet, obezite gibi sağlığı önemli ölçüde tehdit etmektedir. Bu tehdit durumu azımsanacak ölçüde olmamakla birlikte, sorunun önüne geçmek ve hayat kalitesini daha yüksek seviyeye getirebilmek amacıyla, kişilere fiziksel aktiviteye yönelmeleri tavsiye edilmektedir (Marques ve ark., 2018). Hareketsizlik, fiziksel aktivitenin azlığı; yetişkinleri etkilediği kadar çocukların da bedensel gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir. Çocukların hareketli olması, beden ve ruh gelişimine katkı sağlamaktadır. Dolayısıyla duygu ve düşüncelerini de etkilemektedir (Çakır, 2013).

Beden algısı; kişinin kendi vücuduyla alakalı düşünceleri, duyguları, davranışlarını içinde barındıran ve oldukça geniş bir spektrumu kapsayan bir terimdir. Dolayısıyla çok boyutlu olarak değerlendirilmektedir (Thompson ve ark., 1999). Algı ve tutum olmak üzere iki bileşen temelinden oluşmaktadır. Algı bileşeni genellikle yargı ifadesiyken, tutum bileşeni duyguları içermektedir. Bu iki temel bileşen nezdinde ise kişinin bedenine dair memnuniyet durumu ortaya çıkmaktadır. Kişi, bebeklik döneminden itibaren bedeni hakkındaki bilincini geliştirmektedir. Aynı zamanda kendi bedenini, diğer bedenlerden ayırt etmeye başlamaktadır. Sonraki dönemlerde; aile ve akran ilişkisi, medya etkisiyle birlikte hem kendi bedenini hem başkasının bedenini değerlendirebilmektedir (Harrison ve Hefner, 2006; Tzampazi ve ark., 2013).

Ebeveynlerin tutumları, okul öncesi çağındaki çocuklarının beden algılarına ne denli etki ettiği konusunda birçok çalışma yapılmıştır. Çalışmalarda ailelerin, çocukların beden algısı üzerinde etkili olduğu görülmüştür. Örneğin; annenin kilo kaygısının olması kız çocuğundaki kilo kaygısını etkilediği, annelerin kız çocuğuyla konuşmalarında kilo kaybına yönelik, erkek çocuğuyla olan konuşmalarda ise kas kütlelerinin artışını destekleyen ifadelerle rastlandığı, kız çocuğunun kilosuyla alakalı kaygı yaşayan babalarla kız çocuğunun düşük benlik saygısıyla ilişkili olduğu bulunmuştur (Tatangelo ve ark., 2016). Çocukluk dönemindeki akran ilişkileri, kişinin sosyoduygusal gelişiminin önemli bir parçasıdır. Bu dönemdeki olumlu ya da olumsuz atılan her adım geleceğe dair önemli bir katkıdır. Akrandan gelen kabul ya da reddedilişin önemli bir nedeni çocukların bedenlerine ilişkin fikirlerinden kaynaklanabilmektedir. Hatta bu dönemde farklı bedensel özellikteki çocuklar akran zorbalığına da uğrayabilmektedir (Elenbaas ve diğerleri, 2016; McNinch, 2013; Clark ve Tiggemann, 2006).

Çocuklukta beden algısı kavramını etkileyen faktörlerden bir diğeri de oynanan oyuncaklar ve oyun alanlarıdır. Özellikle medya destekli oyuncakların bu konu üzerindeki etkisi yadsınmaz bir haldedir (Anschutz ve ark., 2009). Dolayısıyla dijital ortamdan da söz edilebilmektedir. Bu çalışmada da okul öncesi çağındaki çocuklarda beden algısı kavramı, dijital oyun bağımlılığı ile birlikte incelenmiştir. Örneklemden alınan veriler doğrultusunda bu iki değişkenin ilişkili olup olmadığı, çocuklar üzerinde nasıl bir etkisi olduğu konusuna açıklık getirilmesi amaçlanmaktadır.

1.1.Araştırmanın Amacı

Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi ve beden algıları arasındaki ilişkiyi ayrıntılı bir şekilde incelemek amaçlanmıştır. Çok küçük yaştan itibaren ekran süresi mevcut olan günümüzde, çocukların dijital oyun bağımlılığı durumu incelenmiştir. Çalışma; beden algısı ve dijital oyun bağımlılığı arasında korelasyon olup olmadığı konusuna açıklık getirmeyi hedeflemektedir.

Çağımızın hızla dijitalleşen ortamında, okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve beden algısı arasındaki kompleks ilişkinin çözümlenmesi, dijital teknolojilerin çocuklar üzerindeki etkilerinin anlaşılması ve bu bağlamda çocukların beden algılarına yönelik potansiyel etkilerin detaylı bir şekilde incelenmesi hem eğitim hem de psikososyal gelişim alanında kritik bir araştırma boşluğunu doldurmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda, çocukların dijital oyunlarla etkileşimleri, bu etkileşimlerin neden olduğu bağımlılık

eğilimi ve bu süreçte beden algısının nasıl şekillendiği konularında kapsamlı bir anlayış geliştirmek, çocuk sağlığı ve gelişimi açısından önemli bir perspektif sunacaktır.

Araştırma, çocukların dijital oyunlarla geçirdikleri zamanın detaylı olarak incelenmesini ve bu sürenin olumlu ve olumsuz etkilerinin değerlendirilmesini amaçlamaktadır. Ayrıca, günümüz popüler kültüründe önemli bir yer tutan ekran süresi kavramına da ışık tutulması konuya verilen önemi artırabilmektedir. Çocukların beden algısıyla ilgili bilgi dağarcığının genişletilmesi ve bu konuda literatüre katkı sağlanması hedeflenmektedir. Araştırmanın sonuçları, çocuk gelişimi alanında çalışan profesyonellere rehberlik sağlayabilir ve çocukların sağlıklı gelişimini desteklemek için etkili stratejiler geliştirmelerine yardımcı olabilir. Aynı zamanda, araştırmanın dijital oyun bağımlılığı konusuna odaklanmasıyla, ilerleyen zamanlarda çocuklar ve ailelerin dijital oyunlar konusunda daha bilinçli olmalarına olanak sağlanması amaçlanmaktadır. Beden algısı kavramının ele alınmasıyla da ebeveynlerin çocukları hakkında daha detaylı bilgi sahibi olmaları ve bu bilgiyle yaklaşımlarını olumlu yönde etkilemeleri hedeflenmektedir.

1.2.Araştırmanın Problemi

Çalışmanın temel problemi, ‘‘Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyunlarla olan etkileşimleri, beden algıları üzerinde olası bir olumsuz etki yaratmakta mıdır?’’ şeklinde oluşturulmuştur. Bu bağlamda, araştırma öncelikle çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerini ve beden algılarını belirleyerek, aralarındaki ilişkiyi detaylı bir şekilde analiz etmeyi hedeflemektedir.

1.3.Araştırmanın Önemi

Bu çalışma, okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile beden algıları arasındaki ilişkiye odaklanmıştır. Böylelikle çocukların dijital oyun ile geçirdikleri zaman detaylı olarak incelenmiş, bunun olumlu olumsuz etkilerine bakılmış, günümüzün popüler kültürü haline gelen ekran süresi kavramına da ışık tutulmuştur. Bununla birlikte çocukların beden algısı ile ilgili bilgi dağarcığının genişlemiş olacağı öngörülmektedir. Araştırma sonunda ise beden algısı ve dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki olup olmadığı belirlenmiş olup literatüre katkı sağlanması hedeflenmektedir. Elde edilen bulgular, çocuk gelişimi alanında çalışan profesyoneller için rehberlik sağlayabilir ve çocukların sağlıklı gelişimini desteklemek adına etkili stratejiler geliştirmelerine yardımcı olabilir. Bu araştırma, dijital oyun bağımlılığı konusuna dikkatle eğileceği için, ilerleyen zamanlardaki çocukların ve

ailelerin daha bilinçli olmasına olanak sağlayacağı düşünülmektedir. Beden algısı kavramı ele alındığında ise yine ebeveynlerin, çocukları hakkında daha detaylı bilgisi olmasıyla beraber yaklaşımlarını olumlu yönde etkileyebilir. Literatürde var olan beden algısı kavramı, genellikle ergenler ve yetişkinler üzerinde şekillenirken çocuklarda beden algısı kavramının daha az ele alındığı görülmüştür. Dolayısıyla bu çalışma ile, çocuklarda beden algısı kavramına değinerek literatüre katkı sağlanması düşünülmektedir.

1.4.Araştırmanın Hipotezleri

H1₁: Okul öncesi dönemdeki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile beden algısı arasında bir ilişki vardır.

H1₂: Okul öncesi dönemdeki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin alt boyutları (hayattan kopma, sürekli oynama, çatışma, hayata yansıtma) ile beden algısı arasında anlamlı bir ilişki vardır.

H1₃: Okul öncesi dönemdeki çocuklarda demografik değişkenler (çocuğun yaşı ve cinsiyeti, anne baba eğitim durumu, anne baba çalışma durumu) ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasında anlamlı bir ilişki vardır.

H1₄: Okul öncesi dönemdeki çocuklarda demografik değişkenler (çocuğun yaşı ve cinsiyeti, anne baba eğitim durumu, anne baba çalışma durumu) ile beden algısı arasında anlamlı bir ilişki vardır.

H1₅: Okul öncesi dönemdeki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile beden memnuniyeti arasında anlamlı bir ilişki vardır.

H1₆: Okul öncesi dönemdeki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin alt boyutları (hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama, çatışma) ile beden memnuniyeti arasında anlamlı bir ilişki vardır.

H1₇: Okul öncesi dönemdeki çocuklarda beden memnuniyeti ile demografik özellikler arasında (yaş, cinsiyet, anne ve baba eğitim durumu, anne ve baba çalışma durumu) anlamlı bir ilişki vardır.

1.5.Araştırmanın Sayıtları

Bu araştırmada kişilerin kişisel bilgi formu ve ölçekleri samimi ve doğru bir şekilde doldurdıkları varsayılmıştır.

Araştırmada kullanılan Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği ve Beden Algısı Değerlendirme Ölçeği Siluet Testleri'nin, araştırmada belirlenen amaç ve alt amaçları geçerli ve güvenilir bir şekilde ölçtüğü varsayılmaktadır. Ölçeklerin güvenirlik analizleri Cronbach's Alpha katsayısı ile değerlendirilmiş; Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği için toplam iç tutarlılık katsayısı 0,93 olarak bulunmuştur. Tekrarlanan güvenirlik analizinde de aynı sonuç elde edilerek ölçeğin tutarlılığı doğrulanmıştır.

Örneklemin evreni temsil edeceği varsayılmıştır.

1.6.Araştırma Sınırlılıkları

Bu araştırma, okul öncesi dönemdeki çocuklarda beden algısı ve dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişkiye odaklanmıştır. Örneklemin belli bir bölgede oluşması, sonuçları genellemeyi engelleyebilmektedir. Veriler okul öncesi çocuklardan ve ailelerden toplanacağı sebebiyle; okul öncesi gruptaki çocuğun dikkat dağınıklık ve algısını başka yere yönlendirme ihtimali, ebeveynin savunucu bir tutumda olabilme durumu bulunabilmektedir. Tüm bu sınırlılıklar, çalışma sonuçlarının yorumlanırken ve genel bir perspektiften bakarken dikkate alınmalıdır.

1.7.Tanımlar

Okul Öncesi Eğitim: 6 yaşa kadar olan dönemdeki çocukların zihinsel, fiziksel, sosyal, duygusal açıdan devamlı ve sistematik bir şekilde gelişimlerini sağlayan, yeteneklerin keşfine ve ilerlemesine katkıda bulunan bir eğitimidir (Aktan ve ark., 2014).

Dijital Oyun: Telefon, tablet, bilgisayar, oyun konsolu, televizyon gibi dijital aletlerle, bireylerin kullanıcı girişi yaparak görsel bir alanda oynanan, yazılımcılar tarafından tasarlanan oyunlardır (Taylan ve ark., 2017).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Kişinin dijital oyunlara karşı kontrolsüz bir şekilde ilgi göstermesi ve oyun oynama süresini kontrol edememesi durumudur (World Health Organization, 2019).

Beden Algısı: Bireyin kendi bedeniyle ilgili düşüncelerini, hisleri ve algılarıdır. Bu algı, fiziksel görünüme dair kişinin olumlu ya da olumsuz değerlendirmelerini ve bedeniyle ilişkili hissettiği memnuniyeti kapsamaktadır (Cash & Pruzinsky, 2002).

Beden Memnuniyeti: Bireyin kendi vücut özelliklerine yönelik tatmin düzeyidir (Thompson ve ark., 1999).

2. KURAMSAL VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1.Beden Algısı

İnsanlık tarihi boyunca kişi bedeniyle ilgili birçok fikre sahip olup çeşitli değişkenlerle bedeniyle alakalı durumlardan etkilenmiştir. Beden algısı, kişinin kendi fiziksel varlığını anlama ve bu anlayışa bağlı olarak oluşan duygusal tepkilerini içeren bir süreçtir. Bu süreç, bireyin vücut parçalarını ve işlevlerini değerlendirirken ortaya çıkan olumlu veya olumsuz duygusal deneyimlere odaklanmaktadır (Aslan, 2004). Bu kavram, farklı disiplinlerde ve durumlarda kullanılabilirdiği için birçok farklı tanıma sahiptir. Kişinin kendi bedeninin zihinsel bir imge olarak şekillenmesi ve bu imgenin, bedenin kişiye nasıl görüldüğüne dair fikirleri sunan bir resim olarak nitelendirilmiştir. Aynı zamanda bedenin fiziksel görünüşü, formu gibi kendine özgü niteliklerini kapsayan zihinsel bir temsil olarak da ifade edilmektedir (Alagül, 2004). Bireylerin fiziksel görünüşleri hakkındaki inançlarını değerlendirmeyi içeren bir tanımlama da mevcuttur. Bu tanıma göre, bireyler, belirli bir görünüme ulaşmak için çaba harcayarak ve kişisel performans sergileyerek beden algısıyla ilişkilidirler (Morrison ve diğerleri, 2004). Beden algısı teriminin yanı sıra, beden imgesi, beden şeması, beden egosu veya beden sınırı gibi ifadeler de kullanılabilir.

Beden algısı, bireyin kendisini diğerlerinden ayırt etmeye başladığı ilk yaşlardan itibaren ortaya çıkar ve yaşam boyu sürekli olarak evrim geçirir. Beden algısı, bireyin kendi vücudu hakkındaki yaşadığı deneyimleri, duyguları, düşünceleri ve alışkanlıklarını içeren karmaşık bir yapıdır ve bebeklik döneminden itibaren gelişmeye başlar. Bu kavramın oluşumunda, kişinin fiziksel görünüşü, yaşadığı çevrenin değerlendirmeleri ve toplumsal normlar gibi faktörler önemli rol oynamaktadır (Helman, 2001). Beden algısının oluşumu ve sürekli değişimi, sadece bedensel gelişimden değil, aynı zamanda cinsiyet, yaş, vücut yapısı ve ağırlık durumu, benlik saygısı, içsel dürtüler, güven duygusu, bedene duyarlılık ve anlam atfetme, medya etkisi gibi çeşitli faktörlerden etkilenmektedir (Uğurlu ve Akın, 2008).

Milattan önce 400'lü yıllarda Hipokrat'ın vücut yapısını uzun ve zayıf, kısa ve şişman olarak iki kategoriye ayırması; bu kavramın tarihsel olarak çok eskilere dayandığını göstermektedir. Kavram olarak ise literatüre geçmesine, Schilder ve Head öncülük etmiştir (Erkal ve Pek, 1993). Erken dönem tanımlamalar, dönemin ampute hastalarda ve bilinmedik vücut biçimleri üzerine yapılan nöropatolojik çalışmalarda bulunmaktadır (King, 2018). Beden algısı kavramı için; Paul Schilder'in, "kişinin zihninde; oluşturduğu kendi bedeninin resmi" tanımlaması ve Head'in her bireyin mevcut bedenine ait algısını şekillendirdiğini öne sürmesi

dikkat çekmektedir (Grogan, 2005; Potur, 2003). Head, ‘‘beden Őeması’’ olarak adlandırdığı bir yapıda; kişinin vücuduyla alakalı farkındalığı, vücut uzuvlarının konumu ve bu uzuvlar arasındaki ilişkiyi içeren zihinsel bir temsilden söz etmiştir (Head, 1920). ‘‘Beden imgesi’’ terimiyle öne çıkan Schilder, kişinin kendi bedeni hakkındaki düşünceleri, duyguları ve zihinsel görüntülerin toplamı olarak ifade etmekte ve bedeni sadece fiziksel değil aynı zamanda psikolojik ve sosyal olarak da ele almaktadır (Schilder, 1935). Psikolojik olarak incelemelere ek olarak Freud, beden algısı ve bireyin egosu arasındaki ilişkide, bireyin egosunun beden algısından büyük ölçüde etkilendiğini savunmuştur (Örsel, 2001). Dolayısıyla beden algısı kavramı tek bir disiplinden değil, aynı anda birçok disiplinden yararlanılarak tanımlanmakta ve incelenmektedir.

Temel anlamda kişinin özellikleri ve yaşadığı topluma ait normlarla Őekillenen, kişilerin kendini ve başkalarının kişiyi nasıl gördüğü ile ilgili düşünceleri sonucunda beden algısı kavramı ortaya çıkmaktadır (Mezarcı, 2018). Toplum normlarından son derece etkilenmesi sebebiyle zaman içerisinde deęişim göstermiştir. Őu anki dönem içerisinde kadınların zayıf ve ince olması beęenilirken, çok eski zamanlarda tanrıçaların çok daha kilolu olduęu görülmektedir (Tezcan, 2009). Batı toplumlarında zayıf kadınlar ve erkeklerin ideal vücut Őekilleri son derece önem arz etmektedir (Grogan, 2016). Fazla kilolu olmak tembellik, iradesizlik gibi olumsuz yargılar ile beraber anılmakla birlikte; zayıf olmak sağlıklı olmakla ilişkilendirilebilmektedir (Tiggemann ve Rothblum, 1988). Günümüz kitle iletişim araçlarının yadsınamaz etkisiyle estetik beęeni ve güzellik kavramları devamlı olarak kişilerin algılarını etkilemektedir. Dolayısıyla kişilerin bedenlerini nasıl deęerlendirdikleri, beęenip beęenmemeleri son derecede önemlidir (Yılmaz, 2017). Medya, ideal kadın ve erkek vücut tiplerini belirlemekle kalmayıp kadınlar için narin ve ince vücut tipini, erkekler için kaslı ve güçlü bir vücut tipini hedef olarak göstermektedir. Bunun sonucunda kadınların kilo vermeye yönelik, erkeklerin kaslı bir vücuda sahip olmaya yönelik hareket ettięi sıkça gözlemlenmektedir (Weinberger ve ark., 2016).

2.1.1. Beden Algısı Gelişimi

Yaşam boyu deęişen ve gelişen beden algısı, tam olarak ne zaman başladığı konusunda araştırmacılar tarafından fikir birliğine varılamamıştır. Price’a göre ilkel bir beden imajı duygusu, fetüsün kendiliğinden gelişen hareketleri ve duyuşal girdileri sonucu rahimde başlamaktadır. Doğum öncesi ve sonrasında çapraz korteks bağlantıları ve ayna nöronlar, bu durumun gelişiminde önemli rol oynamaktadır (Price, 2006). Nörofizyolojik, sosyal, kültürel

ve bilişsel faktörler ve birbiri arasındaki ilişkilerle beden imajının gelişimini sürdürülmesini etkilemektedir (Irvine vd, 2019). Çocuklar, bedenlerinin ve bunun nasıl görüldüğünün farkına vardığında, ebeveynleri tarafından onaylanma ihtiyacı duyabilirler ve bu onaylanma ihtiyacı okula başladıklarında daha da artış göstererek sosyal kabul ihtiyacını beraberinde getirebilmektedir. Cash, beden algısı kavramını öğrenilmiş bir davranış olarak varsaymaktadır. Smolak, çocukların oynadığı oyuncaklarda, örneğin Barbie bebek, genellikle görünüme odaklandığını ve bazen onlar gibi olmak istediklerini savunmaktadır. Çocuklar yaşça büyüdükçe özellikle beden görünümleriyle alakalı kendilerini diğer çocuklarla kıyaslamaya başlamaktadır. Çocukluk döneminde, özellikle 6 yaş civarında, vücut görünümleri kas ve kütle açısından daha belirgin hale gelmektedir. Smolak, 6 ve 12 yaş arasındaki çocukların %40'ında bedenlerinin görünümünden ya da bir kısmından memnun olmadığını saptamıştır (King, 2018).

Ergenlik dönemi, fiziksel ve sosyal anlamda birçok değişikliği içinde barındırmaktadır. Beden imajı gelişiminde de önemli bir rol oynamaktadır. Beden imajı sadece ergenle alakalı değil, aynı zamanda ebeveynin etkisi altında da olmaktadır. Araştırmalar, daha iyi ve sağlıklı ebeveyn-çocuk ilişkisi olan ailelerde olumsuz beden algısı ihtimalinin daha yüksek bulunduğunu göstermiştir (Bearman ve ark., 2006). Daha küçük yaşlarda beden imajı kavramında aile daha etkiliyken, yaş büyüdükçe akran yorumları, ebeveyn geribildirimlerinden daha önemli hale gelmektedir. Özellikle 14-27 yaş aralığı akranlarından oldukça fazla etkilenmektedir (King, 2018). Bireylerin çocukluktan itibaren yaş aldıkça, dış görünüşleri hakkında alay edilmesi, yetişkinlik döneminde olumsuz beden algısını daha yüksek ihtimalle yaşayacağı görülmüştür (Grilo ve ark., 1994).

2.1.2. Beden Algısı Bileşenleri

Beden algısı, toplamda üç bileşenden oluşmaktadır. Sağlıklı beden algısı bu üç bileşenin arasındaki dengeli ilişki var olduğunda gerçekleşmektedir (Souto ve Garcia, 2002).

Beden Gerçekliği: Kişinin genetik yapısı ve nesnel olarak algılanan bir kavramdır. Aileden gelen genler, çevresel faktörler ve beslenme, gerçek bedenin değişmesinde ve gelişmesinde etkilidir (Labre, 2005). Dolayısıyla, objektif ve nesnel bir şekilde ölçülebilirdir (Temel, 2005). Kişinin ait olduğu etnik kökenden de oldukça etkilenen beden gerçekliği, yaşam boyu takvim yaşı özellikleri ve deneyimler ile değişimi dinamik olarak sürdürmektedir (Aydın, 2018). Değişimin en fazla olduğu dönemlerden biri olan ergenlik döneminde, beden gerçekliği; benlik algısı ve değişen duygu durum gelişiminde oldukça etkilidir (Er ve Civan, 2017).

Kadınların gebelik dönemi; vücuttaki çatlaklar, renk değişimleri, kilo alımı, ciltte bozulmalar ile vücudun oldukça değişime uğradığı bir dönemdir. Bu dönemdeki ciddi beden değişimleri hamile kişinin psikolojisinde oldukça etkili ve genel olarak sağlığı açısından önemlidir (Kumcağız ve ark., 2017).

Beden Sunumu: Beden algısı bileşenleri arasında toplum ve kültürel normlardan en fazla etkilenen bileşendir. Kişinin, başkaları tarafından nasıl görüldüğü çok önemli olmakla birlikte bu dış görünüşü daha iyi hale getirmek için yapılan davranışları kapsamaktadır. Bireyin hayalindeki beden imajından etkilenerek o görüntüye varana dek müdahalelerle değişim sağlayabilmektedir. Bu müdahaleler takı, giyim, makyaj değişimiyle olabileceği gibi; estetik ameliyat, kas kütlesi artışı, kilo alıp verme ve hatta duygusunun değişimi ile de olmaktadır (Labre, 2005; Morrison ve ark., 2004)

Beden İdeali: Beden ideali, bireyin ulaşmak istediği beden görüntüsü olarak tanımlanmaktadır. Bireyin halihazırdaki beden görüntüsü ile hayalindeki beden görüntüsünün kıyaslanması ile oluşmaktadır. Hayalindeki beden görüntüsü; sosyal çevre, güncel moda anlayışı, aile ve çevrenin yetiştirme tarzı, alınan eğitim, yakın ilişkiler gibi faktörlerden etkilenmektedir (Er ve Civan, 2017; Tayfur, 2018). Zihinde belirlenen kıstaslara göre bir beden ideali çizilmekte ve bu ideal sadece kişinin kendisi tarafından değil; aynı zamanda çevre ve kültür tarafından da belirlenmektedir. Eğer beden ideali gerçekçi kıstaslarla oluşturulmamışsa hayal kırıklığı ve mutsuzluk gözlemlenebilmektedir (Hamurcu, 2014).

2.1.3. Beden Algısını Etkileyen Faktörler

Beden algısı oldukça subjektif bir kavram olmakla birlikte değerlendirirken psikolojik, fizyolojik, sosyolojik olarak incelemek gerekmektedir. Her bir bireyin, çeşitli zaman dilimlerinde çeşitli şartlarda bulunma durumundan dolayı çok farklı beden algıları görülebilmektedir.

Cinsiyet: Vücut özellikleri erkek ve kadında farklı olarak algılanabilmektedir. Genellikle kitle iletişim araçları, toplumsal normlar, değerler tarafından; kadınların ince yapılı ve zayıf olması, erkeklerin ise daha iri ve kaslı olması daha çok kabul gören bir durumdur (Neagu, 2015). Özellikle kadınlarda gebelik, menapoz, doğum gibi ciddi bedensel değişimler içeren süreçlerden kaynaklı olarak kadınlar, erkeklere göre daha fazla olumsuz beden algısına sahip olabilmektedir (Acar, 2010). Literatürdeki araştırmalara bakıldığında, kadınların ideal beden algısı zayıflıkla eşleştirilmekte ve bedenlerini gerçek halinden daha farklı algılamaya

meyilli olduğu görülmüştür. Dolayısıyla beden memnuniyet düzeyi de daha düşüktür (Alagül, 2004; Aslan, 2004). Erkeklerde beden imajının, kadınlardaki beden imajına göre daha olumlu olduğu tespit edilmiştir (Topaloğlu, 2014).

Yaş: Beden algısı yaşamın erken dönemlerinden itibaren bireyin hayatını etkilemektedir. Özellikle ergenlik dönemiyle birlikte, beden değişimleri artış göstermekle birlikte bu değişimlerin nasıl görüldüğüne dair düşünceler artmaktadır (Alagül, 2004; Aslan, 2004). Yaş ilerlemesiyle beraber beden algısının pozitif yönlü değiştiği görülmüştür (Topaloğlu, 2014).

Vücut Ağırlığı / Beden Kitle İndeksi: Standart formülüyle; kişinin kilosunun, boyunun karesine bölüldüğü beden kitle indeksi, en çok etkileyen faktörlerden biridir. Fazla kilolu kişilerin kendine uygun kıyafet bulamaması, toplum tarafından beğenilmeyeceğini düşünmesi, kendini güzel biri olarak görmeme, özsaygının düşmesi gibi sorunları oluşabilmektedir (Schwartz ve Brownell, 2004). Vücut kitle endeksinin kişinin başkaları tarafından olumsuz değerlendirilme korkusuna katkıda bulunduğu görülmüştür. Aynı zamanda fazla kilolu ve BKİ'si yüksek kişilerin, normal BKİ'ye sahip akranlarına kıyasla sosyal ortamlarda olumsuz değerlendirilmeyle alakalı korku duygusunu bildirme ihtimalleri daha yüksektir. Bu kişilerin kendi bedenlerine karşı olumsuz duygu geliştirme eğilimleri daha yüksek olduğu saptanmıştır (Ahadzadeh ve ark., 2018).

Aile: Aile, çocukların kişiliklerinin şekillenmesinde en önemli etkenlerden biridir. Dolayısıyla kişinin geliştireceği beden algısı imajına doğrudan ve dolaylı olarak katkıda bulunabilmektedir. Ebeveynlerin çocukları ile ilgili kilo kontrolü davranışları, sürekli olarak kilo ile ilgili yorumlar yapmak, diyet yapmaya teşvik etmek, egzersiz konusunda ısrarcı olmak gibi tutumlar çocuğun beden algısının oluşumunda etkili olmaktadır. Bu davranışlar, çocuklar için devamlı olarak özeleştirici yapmasına sebep olmakla birlikte, çocukların kendi ve başkasının bedenleri hakkında yargılamaya teşvik edebilmektedir. Bütün bunlara ek olarak; ailenin sosyoekonomik durumu, yaşadığı çevre, kırsal ya da büyükşehirde yaşama faktörleri de etkili olmaktadır (Shoraka ve ark., 2019; Damiano ve ark., 2015).

Medya / Sosyal Medya: Televizyon, film, video, reklam panoları, dergiler ve internet, dijital oyun gibi çeşitli kitle iletişim araçlarının mevcut olduğu günümüzde; beden algısı faktörü farkında olarak ya da olmayarak oldukça fazla etkilenmektedir. Literatürdeki bazı çalışmalarda, medyada temsil edilen kaslı ve iri erkek vücudu ideali ve zayıf, ince fiziğe sahip kadın vücudu ideali ile çarpık beden algısı, beden memnuniyetsizliği ve yeme bozuklukları gibi birçok

problemlerle bağlantılı olduğu görülmektedir. Bu bağlantı, genellikle sosyal karşılaştırmayı içeren sosyal ve bilişsel süreçlerle açıklanmıştır (Kaewpradub ve ark., 2017). Sürekli olarak erişilebilirliği sebebi ile etkisi diğer medya araçlarına göre daha yüksek olan sosyal medyanın, beden algısını olumsuz yönde etkileyebileceği ve beden algısı memnuniyetsizliği ile yeme bozukluğu geliştirebileceği görülmüştür (Griffiths ve ark., 2018). Sosyal medya kullanıcıları sıklıkla fotoğraf yayınlamakta ve diğer kullanıcıların fotoğraflarını görüntülemektedir. Yayımlanan fotoğraflarda fiziksel görünüm önem arz etmekte, aynı zamanda idealize edilmiş zayıf, kaslı, ince fizikli gibi seçilmiş sosyal medya fotoğraflarına da maruz kalılabilmektedir. Dolayısıyla kullanıcılar bu idealize edilmiş bedene sahip fotoğraflarla kendi bedenlerini sıklıkla kıyaslayıp olumsuz beden algısına sahip olabilmektedir. Bu durum özellikle ergenlik dönemindeki kişiler için ortaya çıkmaktadır (de Vries ve ark., 2019).

Özsaygı: Bireyin özsaygısı ve beden algısı kavramları iç içe olmakla beraber, daha yüksek özsaygı; BKİ, beden algısı, olumsuz değerlendirilme korkusu arasındaki ilişkide koruyucu etken olarak görev alabilmektedir. Aynı zamanda başkalarının olumsuz eleştirilerinin sebep olduğu kaygı düzeyini azaltabilmektedir (Ahadzadeh ve ark., 2018). Beden algısı memnuniyeti ile pozitif bir korelasyonu bulunan özsaygı, özellikle ergenlik döneminde etkisini yüksek düzeyde göstermektedir. Her kişinin ergenlik dönemi için geçerli olmamakla beraber, etnik köken, sosyal çevre, görünüme daha dikkat eden gruplarda daha etkili olabilmektedir (van den Berg ve ark., 2010; Shoraka ve ark., 2019). Bireyin düşük özsaygısı, sağlıksız beslenme ve uygun olmayan boşaltım ilaçlarını kullanmaya teşvik edebilmektedir (Akbaş, 2023).

2.1.4. Beden Memnuniyetsizliği

Beden algısı, bireyin zihnindeki beden görüntüsü olmakla beraber, bu algı zamana, deneyimlere ve duruma bağlı olarak değişim gösterebilmektedir (Öngören, 2015). Kişinin bedeni hakkındaki pozitif duygu, düşünce ve tutumları beden memnuniyeti olarak tanımlanırken, negatif duygudan başlayıp bedenini reddetme seviyesine kadar çıkabilen olumsuz duygu, düşünce ve davranışlar beden memnuniyetsizliği olarak adlandırılmaktadır (Paxton, McLean ve Wertheim, 2010).

Olumsuz beden algısına sahip kişiler kilolarını kontrol altında tutması amacıyla sürekli olarak diyet yapma, müshil kullanma, oruç tutma, aşırı derecede egzersiz ve spor yapma gibi birçok durum içerisine girebilmektedir. Bununla birlikte bu beden memnuniyetsizliği kişide özgüvensizlik ve depresif duygulara sebep olabilmektedir (Ata, Vural ve Keskin, 2014). Beden

memnuniyetsizliği; kişinin ilişkilerini, sosyalliğini, kendi mental sağlığını etkileyebilir ve hayat standartlarını daha düşük seviyeye çekebilmektedir. Genellikle olumsuz beden algısı, kişinin çevresi tarafından artış gösterebilmektedir. Özellikle kadınlarda, kişinin karakteri fiziksel görünümüne göre sınıflandırılmaktadır (Jung ve Lennon, 2003). Etnik grup, cinsiyet, yaş kategorilerindeki beden algısı farklılıklarını anlayabilmek adına grubun sosyal ve kültürel özelliklerinin iyi anlaşılması gerekmektedir (Cash, 2012). Batılı toplumlarda özellikle zayıf ve ince fiziğe sahip kadınlar daha üst segmentte görülürken, açlığın yüksek yiyecek bulmanın düşük seviyede olduğu toplumlarda kilo zenginlik göstergesi olabilmektedir (Bilgin, 2016).

Kişinin beden algısı memnuniyeti, algıladığı beden ile gerçekten sahip olduğu beden arasındaki fark arttıkça azalır. Algılanan beden, gerçekten sahip olunan bedenden ayrı olabilir ve subjektif bir kavramdır. Beden memnuniyetsizliği durumunda esas alınan gerçekten sahip olunan beden değil, kişinin bedenini nasıl algıladığıdır (Demir, 2006). Çalışmalar, olumsuz beden algısının obezite ve fiziksel olarak az hareket etme ile ilgili olduğunu göstermektedir. Vücut ölçülerini olduğundan daha büyük gören kişiler; öğün atlama, kendi kendini kusturma, oruç tutma, reçetesiz kilo verme ilaçları kullanma gibi sağlıksız yöntemlere başvurabilmektedir (Voelker ve ark., 2015). Beden algısı ile ilgili tutumlar, kişinin yaşam kalitesinden ve bağlamından etkilenmektedir. Beden memnuniyetsizliği; kaygılı ve stresli hissetme, özsaygıda düşüklük, sosyal izolasyon gibi istenmeyen durumlara sebep olabilmektedir (Shoraka ve ark., 2019; Alleva ve ark., 2015).

2.1.5.Okul Öncesi Dönemde Beden Algısı

Okul öncesi dönem; bireyin karakterine ilk adımların atıldığı, benlik algısının geliştiği bir zaman dilimidir. Benlik imgesi, benlik algısı ve benlik saygısı olgularından oluşan benlik kavramı; kişi için ciddi önem arz etmektedir (Demircioğlu, 2018). Benlik imgesi, bireyin mental ve fiziksel olarak ne durumda olduğunun farkında olması; benlik algısı, kişinin kendini nasıl algıladığı, nasıl gördüğü; benlik saygısı ise, bu iki kavram arasındaki ilişkiyi anlatmaktadır (Pektaş, 2023). Beden algısı, benliğin bir parçası olarak, kişinin sahip olduğu bedenle alakalı ölçüleri ve şekli kapsamaktadır. Dolayısıyla bedenle alakalı hissedilen duygularla da ilişkilidir (Kale ve ark., 2023). Çocuklarda beden algısı kavramı, kendi bedenlerini, fiziksel özelliklerini ve çevresi ile olan ilişkisini anlamakla nitelendirilmektedir (Smolak ve Levine, 2011).

Bebeklik döneminden itibaren bireyler kendi bedenini fark etmekte ve kendi bedenlerini başkalarının bedenlerinden ayırt edebilmektedir. Yaş ilerledikçe, özellikle okul öncesi

döneminde aile ve akranla sosyal ilişkiler ve medyanın etkisi ile kendi ve başkalarının bedenleri hakkında değerlendirmelere başlamaktadır (Harrison ve Hefner, 2006; Tzampazi, Kyridis ve Christodoulou, 2013).

Aile bireyleri, çocuğun doğumundan itibaren uzun bir süre en fazla etkileşim kurduğu kişilerdir. Dolayısıyla çocuğun beden algısı kavramında oldukça etkili olabilmektedir. Özellikle güvene karşı güvensizlik döneminde aile bireylerinin davranışları, çocuğun beden algısını yordamaktadır. Davranışlar olumlu ise çocuğun beden algısına olumlu yönde katkısı olacaktır. Okula başlanılan, dolayısıyla sosyal çevrenin gelişmeye başladığı dönemdeki ilişkiler, akrandan öğrenme ve uygulama şekilleri, akranla kıyaslama durumları önem arz etmektedir. Çocuğun deneyimleri, yaşadığı problemler ve baş etme şekilleri, kurduğu iletişim; beden algısı kavramında, bunun sonucunda da kişiliği üzerinde etkili olacaktır (Aydın, 2018).

Beden memnuniyetsizliği ve beden algısı sebebiyle duyulan kaygı, erken çocukluk döneminden itibaren süregelen bir durumdur (Harriger ve ark., 2010; Hendy ve ark., 2001). Literatüre bakıldığında 6-8 yaş aralığındaki kız çocuklarda, erkek çocuklara oranla daha fazla bedensel memnuniyetsizlik bulunduğunu; kendi kilosunu normal düzeyde olsa bile daha zayıf olmak istediğini gösteren çalışmalar mevcuttur (Lowes ve Tiggemann, 2003; Sands ve ark., 1997; Thelen ve ark., 1992).

Çocukluk döneminden başlayarak vücut görünümünün ve sahip olunan fiziksel özelliklerin öneminden sıklıkla bahsedilmektedir (Karslı, 2014). Okul öncesi dönemdeki 3 ve 5 yaşları arasındaki 104 çocukla yapılan bir çalışmada; çocukların beden imajı kavramı ve ailelerin bunun üzerindeki etkisi incelenmiştir. Bu çalışmada, özellikle fazla kilolu olan çocukların aileleri, çocuğun kilosunu olduğundan daha az söyleme eğiliminde olmuş, aynı zamanda çocukların kendisi de mevcut kilo ve vücut ölçülerinden daha azını belirtmiştir. Çocukların olduğundan farklı söylemesi, gelişimsel durumla alakalı olabilse de ailelerin olduğundan farklı beyanda bulunması, çocukları üzerinde beden algısına sahip olduğunu göstermektedir (Tremblay ve diğ., 2011). Bakım veren kişinin beden memnuniyeti ile çocuğun sahip olduğu beden memnuniyetinin ilişkili olduğu saptanmıştır (Tatangelo ve ark., 2016; Wong ve ark., 2013).

Çocukluk dönemindeki akran ilişkileri, çocukların gelişiminde önemli bir role sahiptir. Çocuklar, akranlarının beden şekilleri ve fiziksel özellikleri ile alakalı yorumlarına duyarlıdır, bu nedenle akranlardan gelecek geri bildirimler çocukların beden algısı kavramı için pozitif veya negatif bir etki oluşturabilmektedir. Sosyal çevrede maruz kalınan fiziksel görünüm,

sosyal statüler, beden algıları çocuğun kendini nasıl gördüğünü etkilemektedir. Sosyal karşılaştırma yolu ile çocukların kendi vücutlarını değerlendirdiği, akranlarından gelen geri bildirimlerle beden memnuniyetsizliği ile sonuçlanabildiği görülmüştür (Jones & Crawford, 2006). Bu bağlamda çocukların kendi bedenleri hakkında düşünceleri olmasının yanında, başkalarının bedenlerini kıyaslayarak ve başkalarından yorumlar alarak da beden algısının ve bedenlerinden memnun olma durumunun geliştiği görülmektedir. Akran zorbalığı sık sık karşılaşılan bir durum olmakla birlikte; Paul ve Latner (2007), beden algısı ile alakalı zorbalığa maruz kalan çocuklarda beden memnuniyetsizliğinin arttığını ve özgüven düşüklüğüne sebep olduğunu çalışmalarında göstermiştir. Öte yandan, akranlar ile destekleyici ve olumlu ilişkileri olan çocuklarda, yapılan pozitif yorumlarda beden memnuniyeti üzerinde koruyucu ve olumlu yönde etkisi olduğu görülmüştür (Smolak & Levine, 2001).

2.2.Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi

İnsanlar, ilkel dönemlerden bu yana hayatlarını kolaylaştıracak yeniliklerle gelişim kazanmaktadır. Değişen çağ ve getirileri, bu gelişmelerin kavram ve boyutlarını değiştirirse de ana mantık hala yeniliğin hayatı kolaylaştırmasıdır. Teknoloji çağında olmamız nedeniyle günümüz gelişmeleri dijitalleşmiş olup insan hayatının iletişim, eğlence ve eğitim gibi pek çok bölümünü etkilemekte ve bu bölümlerde büyük kolaylıklar sağlamaktadır.

Dünya genelinde dijitali benimseme ve kullanma oranı son yıllarda oldukça artış göstermektedir. Birleşmiş Milletler verilerine göre 2024 Ocak ayı raporunda dünya üzerinde 8,08 milyar insan yaşadığı ve bu insanların %69,4'ünün bir mobil cihaz kullandığı saptanmıştır. Dünya nüfusunun %66'sından fazlasının interneti aktif şekilde kullandığı ve 2023 yılının başına kıyasla 97 milyon yeni kullanıcı sayısı eklendiği saptanmıştır (We Are Social & DataReportal, 2024). Bu denli hızlı yayılım gösteren dijital araçlar ve internet erişimi gelecekte de katlanarak artacağıın ön gösterimi olabilmektedir.

Ev ve okullarda dijital araçların kullanımının artmasıyla birlikte, küçük çocukların dijital oyunlara olan ilgisi, günümüz teknoloji çağında herkesin aşına olduğu bir olgudur (Rideout ve Robb, 2020). Çocuklar küçük yaşlarından itibaren televizyon, tablet ve akıllı telefon gibi dijital cihazlarla etkileşimde bulunmaktadır (Lauricella ve diğerleri, 2015; Işıkoğlu ve Ergenekon, 2021). Bu dijital araçlar, çocuklarda nasıl kullanıldığına bağlı olarak pozitif veya negatif durumlar ortaya çıkarabilmektedir (Yalçın Irmak ve Ardıç, 2018). Ekran süresinin belirli bir kullanma ölçütü sayıldığı çalışmalarda, küçük çocukların yaşlarına göre tavsiye

edilen süreden daha fazla ekranla vakit geçirdiği görülmüştür (Lauricella ve diğerleri, 2015; Işıkoğlu Erdoğan ve diğerleri, 2019). Dijital araçların fazla ve uygun olmayan kullanımının çocuk ve ergenlerde bağımlılık geliştirme potansiyeline vurgu yapılmaktadır. Bu, özellikle uzun süreli ekran maruziyeti durumu ile ilgili olabilmektedir (Bektaş, 2018; Lemmens ve ark., 2009).

Ekran ve internet bağımlılığının en yaygın alt başlığı, dijital oyun bağımlılığıdır. Dijital oyun bağımlılığı, sosyal ve duygusal sorunlara neden olmasına rağmen kişinin aşırı ve ısrarcı biçimde bu oyunları oynamaya devam etmesi (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009), bir aktiviteden ziyade hayatlarındaki problemlerden bir kaçış olarak görmesi ve bunu bırakamamasıdır. Özellikle çocuklar çağın getirileri, götürüleri ve durmadan gelişmeye devam eden teknoloji ile geleneksel oyun stillerinden dijital oyunlara doğru yönelmiştir. Dijital oyunlar, özellikleri ve sundukları deneyim bakımından bağımlılık yapabilecek unsurlara sahiplerdir. Çocuklara sanal arkadaşlık kurma şansı tanıyan çevrimiçi oyunların bu yönüyle bağımlılığı arttırdığına yönelik görüşler mevcuttur (Griffiths, Davies ve Chappell, 2004).

Oyun: Sahip olduğu mekanik çerçeve doğrultusunda belirli kurallara uyulmak şartıyla belirli amaçlara ulaşmak için mücadele edilen, sonuçların ölçülebilir olduğu eğlence verici aktivitedir. (Samur, 2016)

Dijital Oyun: Bir veya birden fazla kişinin çevrimiçi olarak etkileşim kurduğu, bilgisayar tabanlı, metin, görsel ve ses efektleri içeren yazılım türüdür. Bilgisayar, tablet, telefon ve oyun konsolu aracılığı ile kullanılan bu yazılımlar, eğlence ve boş zamanı değerlendirme etkinliğidir. (Frasca, 2001).

Oyun Bağımlılığı: Oyun kullanıcısının sürekli olarak oyunu düşünmesi, oynaması ve bırakamamasıdır (Horzum, 2011)

Dijital Oyun Bağımlılığı: Dijital oyun bağımlılığı, sosyal ve duygusal sorunlara neden olmasına rağmen kişinin aşırı ve ısrarcı biçimde bu oyunları oynamaya devam etmesidir (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009).

Sahip olduğu mekanik çerçeve doğrultusunda belirli kurallara uyulmak şartıyla belirli amaçlara ulaşmak için mücadele edilen, sonuçların ölçülebilir olduğu eğlence verici aktivite olan oyun, (Samur, 2016) gerçek yaşamı yansıtırken aynı zamanda çocuğun fiziksel, duygusal, bilişsel, sosyal gelişimini destekleyen ve öğrenme kazandıran bir unsurdur (Yılmaz ve Erduran, 2016). Teknolojik gelişmeler, beraberinde dijital oyunların da gelişmesini, yaygınlaşmasını,

ulařımının kolaylařmasını getirmektedir (Bird ve Edwards, 2015). Bu geliřmeler, aynı zamanda çocukların hayatında da ‘dijital oyun’ kavramının belirginleřmesini saęlamıřtır (Erboy & Akar Vural). Dijital oyun, bir veya birden fazla kiřinin çevrimiçi olarak etkileřim kurduęu, bilgisayar tabanlı, metin, gorsel ve ses efektleri ieren yazılım trdr. Bilgisayar, tablet, telefon ve oyun konsolu aracılıęı ile kullanılan bu yazılımlar, eęlence ve boř zamanı deęerlendirme etkinlięidir. (Frasca, 2001).

Dijital oyunları yalnızca teknolojik geliřmelerin bir alt bařlıęı olarak tanımlamak hatalı olabilmektedir. Dijital oyunlar, gnmzde bir sektr haline gelmiř, yalnızca çocukların deęil her yařtan insanın stres atması, boř zamanlarını deęerlendirmesi ve eęlence aracı olarak kullandıęı bir unsur haline gelmiř aynı zamanda global apta sanal etkileřime olanak saęlamaktadır (İnal & Kiraz, 2008).

Oyunlar dnya zerinde her zaman ilgi odaęı olmuřtur. ‘‘Tennis for Two’’ ve ‘‘Spacewar’’dnyadaki ilk dijital oyun rnekleri arasında sayılmaktadır (Karahisar, 2013; Ankara Kalkınma Ajansı, 2016). 1971 yılında Stanford niversitesi ęrencileri tarafından dizayn edilen ‘‘Galaxy Game’’, ilk jetonlu oyun olurken onu ‘‘Computer Space’’ ilk jetonlu oyun makinesi olarak takip etmiřtir (Sucu, 2021). Trkiye’de 90’lı yıllarda yaygınlařmaya ve ilgi ekmeye bařlayan bu sektr, atari salonlarının kurulmasına ve Trkiye’de yeni bir sektrn oluřmasına olanak saęlamıřtır (Kaya, 2013).

Her geen gn geliřmeye devam eden teknolojiyle paralel olarak geliřen dijital oyunlar, ulařılabilirlik ve kullanım baęlamında g kazanmaktadır.

2.2.1.Oyun

Oyun insanların var olma zamanından itibaren var olduęu dřnlen bir kavramdır. British Museum ierisinde M.Ö. 800’l yıllara ait kalıntılara bakıldıęında; eski Hindistan ve Mısır’a ait duvarlarda oyun tahtası zerinde çocukların kemiklerle oynadıęı oyunları ieren heykeller, topalar dikkat ekmektedir (Diken, 2012). En eski yerleřim yerlerinden biri olan Gbeklitepe’de mangala oyunundan kalıntılar bulunmuřtur (Uluiřık, 2018). Antik Yunan dnemine ait olimpiyat oyunları, Roma zamanındaki bilye ve seksek, greř, bebekler, yoyo, oyuncak arabalar; oyunun ok eski zamandan gnmze kadar iinde bulunan řartlara gre řekillenerek geldięini gstermektedir (Onur, 1985).

Kişinin tamamen hür iradesiyle istekleri ölçüsünde yaptığı gönüllü hareketler (Huizinga, 2015), çocuğun alacağı eğitimlerden bir tanesi, çocukların öğrenmeleri ve keyif almaları için bir araç, çocuğu ileriye hazır hale getiren bir araç gibi tanımlamaları mevcuttur (Eni, 2017). Farklı tanımlamalara sahip olması, toplumsal farklılıklar, değişen dönem koşulları, sosyal statüler, teknoloji olabilmektedir. TDK tarafından 2023 yılında yapılan bir tanımlamaya göre oyun; eğlenme, fiziksel ve zihinsel gelişim sağlama, rekabet duygularını geliştirmeye yönelik belirli kurallar çerçevesi içindeki aktivitelerdir. Gerçek yaşantının ayrılmaz bir parçası, fiziksel, bilişsel, duygusal, sosyal anlamda gelişim gösterilmesini sağlayan bir süreç olarak adlandırılmaktadır (Yılmaz & Erduran, 2016).

Bilişsel gelişim öncülerinden olan Piaget (1962), oyun kavramı için, çocuklar için kendileri veya diğerlerinin belirlediği, aynı zamanda kendi çerçevesinde kuralların şekillendiği fiiller ifadesini kullanmaktadır. Bilişsel olarak yaptığı değerlendirmeye, çocukların çevresel faktörleri kategorileştirip nitelendirebilmeleri için oyun oynamaya mecbur olduğu görüşü ile oyunun önemini vurgulamaktadır (Yalçınkaya, 2004). Montessori'ye (1906) göre oyun, çocukların çevreye ve hayata uyum sağlayabilmeleri adına en önemli gereç olmakla birlikte bu en rahat hissedilen ortamlarda gerçekleşmelidir (Aral ve ark., 2010). Freudyen bakış açısında; çocukların benliklerini bulmada, fark etmede ve geliştirmede, sosyal olarak ilerlemesini sağlamada en yardımcı aksiyon oyundur (Aral ve ark., 2010). Sonuç olarak, tüm tanımlamaların ortak noktaları; eğlendirdiği, keyif verdiği, kendiliğinden ortaya çıktığı ve doğal bir ortamda geliştiği, zihinsel, fiziksel, sosyal, duygusal gelişim alanlarını desteklediği, öğrenmenin gerçekleştiği bir süreçtir (Acer, 2018).

Oyun; süreç olarak değerlendirilmesi ve sonucun süreçten daha az önemli olması, kişi istediği için oynanması, hayali kullanımlara açık olması, her bir deneyimle kuralın farklılaşabilmesi, zekâ ve düşünce gücü gerektirmesi kriterleriyle karakterize edilebilmektedir (Hurwitz, 2002). Yaşanılan kültürle, günlük faaliyetlerle, bulunduğu sosyal çevreyle olan ilişkisiyle birlikte olmazsa olmaz bir toplumsal birim olarak ele alınmaktadır (Huizinga, 2013). Benzer şekilde, oyunun günlük faaliyetlere paralel olduğunu ancak kendi alanında çok bağımsız değerlendirildiği vurgulanmıştır. Oyunun hayal ürünü olabilmesi, zaman ve yer açısından gerçeklikten uzakta yer alabilmesi, kurallarının istenilen şekilde esnetilebiliyor oluşu; gerçek hayatın norm ve kurallarına aykırı kalabildiği de savunulmaktadır Caillois (2001).

Tanımlarına bakıldığında genelde eğlence ve keyif alma amaçlarını içerse de aynı zamanda öğrenme amacına da hizmet etmektedir. Çocuklarda oyun yoluyla öğrenme,

yaratıcılıklarını genişletme, bilişsel gelişimine katkı sağlama gerçekleşmektedir. Özellikle sosyal çevresi gelişmiş ve akranları, arkadaşları ile oynayan çocuklarda takım ruhu duygusu, paylaşmayı öğrenme, kurallara ve normlara uyum sağlayabilme durumları oyun sayesinde gelişim göstermektedir (Güneş, 2004).

Gelişen ve değişen yaşam koşullarıyla beraber oyun ve oyun araçlarında da değişimler yaşanmıştır. Tarihin ilk zamanlarından itibaren, genellikle fiziksel ortamlarda gerçekleşen oyunların; teknolojinin gelişmesi, şehirleşmenin artışı, değişen yaşam koşulları dolayısıyla eskisi kadar güvenli ortamların kaybolması ile daha çok dijital hale gelmesi artış göstermektedir. Dolayısıyla mevcut zaman diliminde sıklıkla dijital oyun kavramından bahsedilmektedir (Biricik & Atik, 2021).

2.2.2.Dijital Oyun

Dijital oyunlar, teknolojik gelişmelerle birlikte popülerleşen bir eğlence ve sosyalleşme aracı haline gelmiştir. Bu kavram, genellikle bilgisayar, konsol veya mobil cihazlar aracılığıyla oynanan etkileşimli oyunları ifade etmektedir. İnsanların dijital dünyayla bir araya gelmesi çok uzak geçmişe dayanmamakla birlikte, hızla ilerleyen teknolojik süreç herkesin hayatını bir ölçüde etkilemektedir. Günümüzde çocuklar, bebeklik döneminden itibaren dijital dünya ile beraber büyümekte ve büyüdükçe dijitalin etki alanı genişlemektedir (Brito ve ark., 2017). Telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik araçlarla, internet erişimi ve genellikle kullanıcı girişi ile oynanan, kuralları program tasarısı yapanlar ve ağ sistemi tarafından belirlenen dijital oyunlar; geleneksel oyun türünden ayrıştırılmaktadır. Geleneksel oyun istenilen her yerde ve her zamanda ve hatta araçsız da oynanabilirken, dijital oyunlar için internet bağlantısı ve araç gereç gereksinimi bulunmaktadır (Kirriemuir & Mcfarlene, 2007, 6).

Teknolojinin oyun ile birleşiminden doğan ve gerekli dijital araçlarla gerçekleşen dijital oyun kavramı, etkileşimli oyunlardır ve hem eğlence hem eğitim amaçlı kullanıma sahiptir. Dijital oyunlar, dijital oyuncuların belirli bir hedefe ulaşması amacıyla strateji geliştirme, problem çözme, yarışma becerilerini kullanmalarını gerektirmekle beraber popüler kültür haline geldiği de görülmektedir (Prensky, 2001; Fleeer, 2014; Goodwin, 2018). Keyif vermesi, dikkat çekici olması, ilgi çeken bir görsellik sunması, seçim şansının ve ilgi kategorilerinin fazla olması sebepleriyle dijital oyunlara başvurulduğu saptanmıştır (Toran ve ark., 2016). Bununla beraber dijital oyuna yönlendiren ebeveynler sebebiyle de çocuklar sıklıkla dijital oyunla vakit geçirebilmektedir (Chaudron ve ark., 2018; Plowman, ve diğ., 2012).

Dünya genelinde elde edilen 2024 verilerine göre dijital oyun oynayan çocuk sayısında ciddi bir artış gözlemlenmektedir. Bu konuda özellikle mobil oyunlar ön plana çıkmaktadır. Elde edilen verilere göre 2022 yılında 90 milyar mobil oyun indirilmesi gerçekleşirken, bu sayı her geçen yıl artış göstermektedir. ABD’de çocukların %95’i YouTube ve benzeri platformlar üzerinden dijital oyun videoları izlemekte ve etkileşim gerçekleştirmektedir. Çocuklar tarafından oynanan popüler oyunlar arasında Roblox, Subway Surfers, Clash of Clans gibi mobil oyunlar bulunmakta, 18 yaş altı genç oyuncular arasında Minecraft, Fortnite gibi oyunlar popülerliğini korumaktadır. Özellikle Covid-19 pandemisi sonrası dijital kullanımı artış göstermiş, dünya genelinde çocukların %90’ından fazlasının en az bir dijital oyun oynadığı belirlenmiştir (UNICEF, 2022; TrueList, 2024; We Are Social & DataReportal, 2024).

İçinde bulunulan teknoloji ve dijital çağ değişir ve gelişirken beraberinde birçok değişimi getirmiştir. 2001 yılında “Dijital Yerliler” kavramını öne süren Marc Prensky, bu kavramın, genellikle 1990’ların başından itibaren doğan ve teknolojinin hızla geliştiği bir dünyada büyüyen bireyleri temsil ettiğini belirtmiştir. Teknolojiye doğuştan maruz kalan ve aşına olan, dijital medya ve internet araçlarını anlama ve kullanmada doğal olarak sıkıntı yaşamayan kişiler olarak tanımlanmaktadır. Bu teoriye göre, dijital yerliler, dijital ve teknolojileri öğrenme, iletişim sağlama ve sosyallik süreçlerini şekillendirmektedir. Bu bireylerin, kendilerinden önce gelen ve dijitalliğe sonradan alışan bireylerden daha farklı bir öğrenme biçimine sahip olduğu vurgulanmakta, öğrenme süreçlerinde genellikle görsel ve işitsel materyallere ihtiyaç duymakta, çoklu görev yeteneğine sahip olmakta ve bilgiyi hızlıca elde etme beklentisindedir (Prensky, 2001). Araştırmacılar, dijital yerlilerin, dijital okuryazarlık seviyelerinin daha yüksek olduğunu ve dijitali daha sık kullandığını ifade etmiştir (Bennett, Maton, Kervin, 2008). Günümüz şartları ve dijital koşullar düşünüldüğünde bu dönemdeki bireyleri tanımlamak için uygun olduğu görülmüştür.

Türkiye’deki dijital oyun kapsamına bakıldığında 2023 itibariyle 47 milyon oyuncu bulunmakta, bunların %45’i kadın, %55’i erkektir (PWC, 2023). Mobil oyunlar en fazla tercih edilen oyun türü olmakla beraber, bilgisayar ve konsol oyunları da ciddi bir oyuncu kitlesine sahiptir (Eroğlu, 2022). Eğitim amaçlı kullanılan oyunların kullanım yüzdesi son yıllarda artış göstermektedir. TÜİK verilerine bakıldığında ise, Türkiye’deki çocukların %36’sının dijital oyun oynadığı görülmüştür (TÜİK, 2021). Eğitim odaklı oyunlar, uzaktan eğitim platformlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Dijital oyunların çocuklar ve gençler üzerinde yaratıcılık ve problem çözme becerilerini geliştirdiği belirlenmiştir (Aydemir ve Çelik, 2020).

2.2.3.Dijital Oyun Türleri

Yıllar içerisinde gelişen teknoloji ve gündelik şartlara paralel olarak dijital oyunlar güncellenmekte ve sayıları hızla artmaktadır. Dijital oyun türlerinde genel bir sınıflandırma olmaması ile birlikte çeşitli tanımlamalar mevcuttur. Genel manada çoklu oyuncu ve tek oyuncu ile oynanan oyunlar olarak sınıflandırılması mevcuttur (Köse, 2013). Oynandığı dijital platform başlığı altında kategorize edilmesi de mümkündür. Bunlar; bilgisayar, konsol ve mobil oyunlar olarak üç gruba ayrılmaktadır (Dijital Oyun Raporu, 2019). Dijital oyunlar; Gürcan, Özhan ve Uslu tarafından (2008) aksiyon, macera, rol yapma, simülasyon, motor sporları ve yarış, spor ve strateji olarak kategorize edilmektedir. Hughes'ın oyun kategorileri baz alınıp uyarlanması sonucunda; sembolik oyun, itiş-kakış oyunu, sosyodramatik oyun, sosyal oyun, yaratıcı oyun, iletişim oyunu, dramatik oyun, hareketli oyun, karanlık oyun, keşfedici oyun, fantastik oyun, hayali oyun, usta oyunu, objelerle oyun, rol yapma oyunu, özünü tekrar eden oyun olarak 16 kategoride sınıflandırılmıştır (Marsh ve ark., 2016).

Prensky, dijital oyunları; oyuncuların refleksif ve hızlı davranışlarının öne çıktığı araba yarışı, nişan alma, labirent gibi aksiyon oyunu (Üçgül, 2006); bilinmedik bir yerde geçen çeşitli objeleri toplayıp mantıksal bilmeceleri çözdüğü ve hedefleri tamamladığı macera oyunları; oyuncuların seçtiği karakter ile rakip karakterin dövüşmesi sonucunda bir kazananın olduğu dövüş oyunu (Topşar, 2015); soru ve engelleri çözerken hedefe ulaşılan, akıl yürütülmesi ve deneme-yanılma yöntemiyle ilerlenen bulmaca oyunu (Eren, 2009); süper kahraman, peri, insan gibi karakterlere istediği özelliği vererek farklı görevlerin gerçekleştirildiği rol oynama oyunu (Üçgül, 2006); hikayenin oyuncuların davranışlarına göre şekillendiği ve belli bir amaca hizmet etmeyen, karakterlerin hayatını yönlendiren simülasyon oyunu (Topşar, 2015); bireysel ya da takım olarak maç yapılan spor oyunu (Bilgin, 2015); oyuncuların istedikleri yöntemle belirli bir yapı geliştirdiği strateji oyunu olarak sınıflandırmıştır (Prensky, 2001).

2.2.4.Dijital Oyun Bağımlılığı

Günümüzde hayatın her alanında teknoloji ve dijitalden bahsedilmekte, dijital oyun da bunun bir parçası olmaktadır. Bireylerin dijital oyun oynama düzeyini kontrol altında tutamaması ve oldukça fazla şekilde devam ettirmesi, bu durumun yaşamın diğer bağlamlarını olumsuz etkilemesi dijital oyun bağımlılığı eğilimi olarak nitelendirilmektedir. Dünya Sağlık Örgütü'nün 2018 yılında belirlediği "Uluslararası Hastalık Sınıflandırması" (ICD-11) bunu

“Gaming Disorder” başlığı altında ele almıştır. Tanı kriterleri şunları içermektedir (World Health Organization, 2018):

- Oyun oynama durumu bireyin kontrolü dışında gerçekleşir
- Oyun oynama diğer günlük aksiyonlardan daha ön plandadır
- Oyun oynama devam eder ve artar
- Sosyal, bilişsel veya mesleki olarak belirgin bozulmalar yaşanır.

Dijital oyun bağımlılığı, mental ve sosyallik üzerinde ciddi sonuçlar yaratabilmektedir. Bağımlı olarak nitelendirilen kişiler, genelde düşük özsaygı, azalan sosyallik, aile içi sorunlar ve stres yaşamaktadır (Gentile ve ark., 2011; Grüsser ve ark., 2007). Düşük özsaygı ile ilişkilendirilebilen dijital oyun bağımlılığı, bireylerin oyunda kazandığı zaferlerle gerçek hayattaki başarısızlıklarının tatmin duygusunu bastırabilmektedir. Bu durum gerçek hayattaki problemlerden kaçış yolu olarak nitelendirilebilmektedir (Caplan, 2003). Kaçış davranışı, bağımlılığın devam etmesine, bireyin özellikle gerçek hayattaki sorunlarıyla baş etmesi ve problem çözme becerisine ket vurabilmektedir.

Oyun oynama davranışı, kişinin hayatındaki diğer aktivitelerinin zamanla yerini alarak yakın ilişkilerinde iletişimde azalmalara, yalnızlık ve ilişki sorunlarına sebep olabilmektedir (Laiyer, Wegmann ve Brand, 2018). Bağımlılığın en yaygın belirtileri arasında zaman farkındalığının azalması ve kişisel bakımın ihmali bulunmaktadır (Nazlıgöl ve Yılmaz, 2019). Anksiyete, depresyon, dikkat eksikliği gibi patolojik problemler ile sıklıkla birlikte anılırken, akademik başarıda da düşüşe sebep olmaktadır. Uzun süreli hareketsizliğe bağlı olarak obezite probleminin de önünü açmakta, uyku problemleri, postür bozukluğu yaygın olarak görülmektedir (Sallayıcı, 2020; Anderson ve ark., 2017). Lemmens ve arkadaşları (2011) tarafından yapılan bir çalışmada, bağımlı kişilerin, kaçış amacıyla dijital oyunlara yöneldiği, bunun sonucu olarak da depresyon belirtileri gösterdiği saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı son yıllarda hem akademik hem de klinik alanda önemli bir araştırma konusu haline gelmiştir. Yapılan bir metaanaliz çalışmasında, dijital oyun bağımlılığının beyin ödül sistemini aktive ettiği ve dopamin miktarında artışı madde bağımlılığına benzer şekilde tetiklediği görülmüştür. Beyindeki bu merkez çok fazla uyarıldığı için, birey daha fazla oyun oynamak için güçlü bir motivasyon kaynağına sahip olabilmektedir (Kuss & Griffiths, 2012).

Dijital oyunlar niteliklerine göre sınıflara ayrılmaktadır. Oyun türlerine göre, bağımlılığın da şekil aldığı görülmektedir. Özellikle çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında, diğer oyun türlerine göre daha yüksek düzeyde bağımlılık geliştirici niteliklerin bulunduğu görülmüştür. Bu oyun türü, istikrarlı bir şekilde ilerleme ve hedef atlama, diğer oyuncularla iletişim sağlayarak uzun bir süre boyunca oyunda kalınmasına sebep olabilmektedir (Hull ve ark., 2013).

Dijital oyun bağımlılığı giderek yaygınlaşmakta ve özellikle genç nüfusta adında sıkça söz edilmektedir. Gentile ve arkadaşlarının (2011) çalışması, oyun oynama süresi arttıkça, çocuk ve gençlerde sosyal fobi, depresyon ve anksiyete gibi ruh sağlığı sorunlarının arttığını bulmuştur. Araştırmada, oyun süresinin haftada 20 saatin üzerine çıkmasının, ruhsal bozukluklarla ilişkili olduğu ve bu bireylerde ciddi sosyal ve duygusal sorunlar ortaya çıktığı raporlanmıştır. Ko ve arkadaşlarının (2005) çalışması, dijital oyun bağımlılığı açısından cinsiyet farklarına dikkat çekmiştir. Bu çalışmada, erkeklerin dijital oyunlara daha fazla bağımlılık geliştirme eğiliminde oldukları ve özellikle şiddet içeren oyunlara olan ilgilerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Kadınlarda ise sosyal oyunlar ve bulmaca oyunları oynama oranı daha yüksektir, ancak bu tür oyunlarda bağımlılık riski daha düşüktür.

Dijital oyun bağımlılığı, çocuklar arasında giderek artan bir endişe kaynağıdır. Özellikle ergenlik dönemindeki çocuklar, uzun süre dijital oyunlara maruz kaldıklarında sosyal ve akademik işlevselliklerinde belirgin düşüşler gözlemlenebilir. Araştırmalar, çocukların oyun oynama süresinin artmasıyla birlikte dikkat eksikliği, hiperaktivite, uyku bozuklukları ve depresyon gibi sorunların da artış gösterdiğini ortaya koymaktadır. Ebeveynlerin ve eğitimcilerin bu bağımlılıkla mücadelede bilinçli olmaları ve çocukları sağlıklı oyun alışkanlıkları konusunda yönlendirmeleri önemlidir (Anderson et al., 2017).

3. YÖNTEM

3.1.Katılımcılar

Araştırmaya Adana ve Mersin illinde ikamet eden 4, 5, 6 yaşlarındaki çocuğu olan ebeveynler ve çocukları dahil edilmiştir. Basit rastgele örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmaya katılım gönüllülük esası ile olup, çocukların araştırmaya katılması aileden alınan onam formunun kabulü ile sağlanmıştır. Araştırmaya katılan çocuklarla görüşme yapıp uygun bir şekilde nasıl cevaplanması gerektiği belirtilmiştir. Verilerin toplanma sürecinde kişisel bilgilerin korunacağı bilgisi sözel olarak bildirilmiş, bilgilendirilmiş onam formunda yer verilmiştir. Çocukların olası dikkat dağınıklığı, başka faktörlerden etkilenme gibi durumlardan etkilenmemesi adına gerekli ve uygun bir sınıf ortamında veriler toplanmıştır. Çalışmaya katılan çocukların demografik bilgileri, ebeveynlerinden alınan bilgiler doğrultusunda toplanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeği çocukların aileleri tarafından doldurulmuştur.

3.2.Araştırma Evreni ve Örnekleme

Bu araştırmanın evrenini Adana ve Mersin ilindeki okul öncesi dönemdeki 4, 5, 6 yaşındaki erkek ve kız çocuklar oluşturmaktadır. Örneklem sayısını belirleyebilmek amacıyla araştırma öncesi güç analizi yapılmış ve ortalama bir etki büyüklüğü ($r = 0.3$), %5 hata payı ($\alpha = 0.05$) ve %85 güç ($1-\beta = 0.85$) parametreleri kullanılarak gerekli örneklem büyüklüğü 77 olarak hesaplanmıştır. Araştırmada toplam 116 çocuk ve ailelerinden veri toplanmıştır.

3.3.Veri Toplama Araçları

Bilgilendirilmiş Onam Formu: Ebeveynlerden araştırmaya katılım için gerekli onayın alınması amacıyla kullanılmıştır.

Demografik Bilgi Formu: Katılımcı çocukların ve ailelerinin demografik bilgilerini (çocuğun yaşı, çocuğun cinsiyeti, anne çalışma durumu, baba çalışma durumu, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu) toplamak için kullanılmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği (DOBE): Dijital Oyun Bağımlılığı Envanteri (DOBE), Budak (2020) tarafından geliştirilmiş, sonrasında Işıkoğlu ve Budak (2022) tarafından geçerlik ve güvenirlik analizi tekrarlanmış ve güncel haline getirilmiştir. Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun bağımlılığını belirleyebilmek amacıyla oluşturulmuştur.

Bu ölçek, beşli likert tipinde olup toplamda 20 maddeden oluşmaktadır. Hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma olmak üzere dört alt boyuttan oluşmaktadır. Hayattan kopma alt boyutu, çocukların dijital oyun oynarken sosyal çevrelerinden uzaklaşmalarını ifade ederken; çatışma boyutu, çocukların oyun oynamalarının kısıtlanması durumunda verdikleri tepkisel davranışları tanımlamaktadır. Sürekli oynama boyutu, çocukların dijital oyunlarla geçirdikleri zamanın fazlalığını anlatmakta ve hayata yansıtma boyutu, dijital oyunların çocukların günlük yaşamları üzerindeki etkilerini değerlendirmektedir. Ölçeğin geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları sonucunda toplam iç tutarlılık katsayısı 0,93 olarak bulunmuştur. Ölçekten alınabilecek puanlar 20 ile 100 arasında değişmekte olup, toplam puanın artması çocuğun dijital oyun bağımlılık eğiliminin arttığını göstermektedir. Ölçeğin güvenirliliği, Cronbach's Alpha katsayısı ile değerlendirilmiş ve toplam iç tutarlılık katsayısı 0,93 olarak bulunmuştur. Tekrarlanan güvenilirlik analizinde de toplam iç tutarlılık katsayısı yine 0,93 olarak belirlenmiştir.

Beden Algısı Değerlendirme Ölçeği (Siluet Testleri): 1991 yılında Collins tarafından geliştirilen siluet testleri, genellikle çocukların beden memnuniyetini veya memnuniyetsizliğini değerlendirmek amacıyla kullanılan bir yöntemdir (Gragon, 2017). Bu testlerde, çocuklara farklı beden tiplerini temsil eden siluetler içeren görseller sunulmaktadır. Görseller, çok zayıf bedenlerden başlayarak, çok büyük bedenlere kadar değişen bir yelpazede yer almaktadır. Çocuklardan, kendilerini en iyi yansıtan veya tercih ettikleri beden tipini seçmeleri istenmektedir. Siluetler, iki satır halinde düzenlenmiştir. Her satırda, zayıftan büyük bedene doğru sıralanan siluetler, 1'den 7'ye kadar olan derecelendirme sistemine tabidir (Neves et al., 2017). Bu derecelendirme, 1. Resim en zayıf, 7. Resimde en kilolu olarak sıralanacak şekilde hazırlanmıştır. 1. resim çok zayıf, 2. Ve 3. resim zayıf, 4. resim normal, 5. Ve 6. resim fazla kilolu, 7. resim obez olarak tanımlanmıştır.

3.4.Araştırma Modeli

Bu çalışmada, nicel araştırma yöntemi esas alınmıştır. Kesitsel araştırma modeli benimsenmekte olup verilerin belirli bir zaman diliminde toplanarak analiz edileceği anlamına gelmektedir. Araştırmanın ana amacı, dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile beden algısı arasındaki ilişkiyi incelemektir. Çalışma kapsamında dijital oyun bağımlılığı eğilimi ve beden algısı arasındaki ilişki, çeşitli demografik faktörler dikkate alınarak analiz edilmiştir, dolayısıyla ilişkisel tarama modeli baz alınmıştır.

3.5.Araştırma Verilerinin Analizi

Toplanan veriler, SPSS 22 paket programına aktarılarak istatistiksel boyuta getirilmiş ve nicel araştırma yöntemleri kullanılarak analiz edilmiştir. Uygulanacak istatistiksel testi belirleyebilmek amacıyla verilerin normallik testi yapılmış ve betimsel istatistik kullanılarak incelenmiştir. Değerlerin -1,5 ile +1,5 aralığında olması verilerin normal dağıldığını göstermektedir (Tabachnick & Fidell, 2013). DOBE ölçeğinin toplam puan ve alt ölçeklerinin toplam puanları incelendiğinde; Hayattan Kopma Alt Ölçeği: çarpıklık (skewness) değeri: 0,344, basıklık (kurtosis) değeri: -0,622; Çatışma Alt Ölçeği: çarpıklık (skewness) değeri: 0,144, basıklık (kurtosis) değeri: -0,540; Sürekli Oynama Alt Ölçeği: çarpıklık (skewness) değeri: 0,296, basıklık (kurtosis) değeri: -0,818; Hayata Yansıtma Alt Ölçeği: çarpıklık (skewness) değeri: 0,198, basıklık (kurtosis) değeri: -0,653; DOBE Toplam Ölçek Puanı: çarpıklık (skewness) değeri: 0,192, basıklık (kurtosis) değeri: -0,489 olarak bulunmuştur. Bu doğrultuda verilerin normal dağılım gösterdiği kabul edilerek parametrik testler uygulanmıştır. Parametrik testlerden basit doğrusal korelasyon, İlişkisiz Örneklem T Testi ve Tek Faktörlü Varyans Analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Kullanılan ölçeğin ve alt ölçeklerinin sorularına ilişkin yapılan güvenilirlik analizinin Cronbach Alfa değerleri tabloda gösterilmiştir (Tablo 1).

Tablo 1.

Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeğine İlişkin Güvenilirlik Analizi

Ölçek Adı	Madde Sayısı	Cronbach Alfa Değeri
Hayattan Kopma	7	0,894
Çatışma	5	0,901
Sürekli Oynama	5	0,914
Hayata Yansıtma	3	0,714
DOBE Genel	20	0,945

Cronbach's Alfa katsayısı 0.70'in üzerinde olan alfa değerleri kabul edilebilir düzeyde güvenilirlik gösterirken, 0.80 ve üzeri yüksek güvenilirlik olarak kabul edilmektedir (İslamoğlu ve Alınacak, 2016, s. 292).

Bu bilgilere bakıldığında, Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısı 0,894, 0,901, 0,914, 0,945 değerlerine sahip ölçeklerin yüksek güvenilirlik düzeyinde olduğu görülmektedir. Yüksek bir iç tutarlığa ve güvenilirliğe sahip olan ölçeğin güvenilir sonuçlar vereceği öngörülmektedir. 0,714 değerine sahip alt ölçeğin, diğerlerine göre daha düşük değere sahip olmasının nedeni madde sayısının azlığı olarak tahmin edilmektedir. Çünkü az sayıda madde

içeren alt ölçeklerde genellikle alfa değerleri daha düşük çıkabilmektedir (Tavşancıl, 2002). Buna rağmen yeterli ve yüksek bir güvenilirlik katsayısına sahiptir.

4. BULGULAR

4.1. Demografik ve Tanımlayıcı Bilgiler

Tablo 2.

Katılımcıların Demografik ve Tanımlayıcı Bilgileri

Cinsiyet	Kişi	Yüzde
Erkek	59	49.1
Kız	57	50.9
Yaş		
4 yaş	43	37.1
5 yaş	36	31.0
6 yaş	37	31.9
Baba Eğitim Durumu		
Ortaöğretim	31	26.7
Lise	35	30.2
Üniversite	50	43.1
Anne Eğitim Durumu		
Ortaöğretim	33	28.4
Lise	29	25.0
Üniversite	54	46.6
Baba Çalışma Durumu		
Çalışıyor	114	98.3
Çalışmıyor	2	1.7
Anne Çalışma Durumu		
Çalışıyor	41	35.3
Çalışmıyor	75	64.7

Toplamda 116 katılımcıdan 57 tanesi (%49,1) kız çocuğu, 59 tanesi (%50,9) erkek çocuğudur. Katılımcılar okul öncesi dönemde olan 4 (%37,1), 5 (%31,0) ve 6 (%31,9) yaşlarındaki çocuklardan oluşmaktadır. Anne eğitim durumuna bakıldığında çoğunluğun 54 kişi ve %46,6 yüzdelerle değeri ile önlisans, lisans, yüksek lisans, doktora aşamalarını içeren üniversite eğitim düzeyinde olduğu görülmektedir. Eğitim durumu ilköğretim olan anne sayısı 33, lise eğitim durumuna sahip olan anne sayısı 29'dur. Baba eğitim durumuna bakıldığında, 50 kişi üniversite eğitim düzeyinde, 35 kişi lise, 31 kişi ilköğretim eğitim düzeyindedir. Anne ve babaların

çalışma durumları incelendiğinde; babaların çalışma durumu çok büyük bir çoğunlukla (%98,3) çalışıyor iken, annelerde bu dağılım %35,3 çalışıyor şeklinde görülmüştür (Tablo 2).

4.2.Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği ile Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Arasındaki İlişki

Tablo 3.

DOBE ve Alt Ölçekleri ile Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Arasındaki İlişki

		1	2	3	4	5	6	7	8
DOBE Alt Ölçeği Hayattan Kopma	Pearson	1							
	Sig. (2-tailed)								
	N	116							
DOBE Alt Ölçeği Çatışma	Pearson	,706**	1						
	Sig. (2-tailed)	,000							
	N	116	116						
DOBE Alt Ölçeği Sürekli Oynama	Pearson	,610**	,763**	1					
	Sig. (2-tailed)	,000	,000						
	N	116	116	116					
DOBE Alt Ölçeği Hayata Yansıtma	Pearson	,564**	,556**	,455**	1				
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000					
	N	116	116	116	116				
DOBE Toplam Puan	Pearson	,884**	,905**	,853**	,703**	1			
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000				
	N	116	116	116	116	116			
Beden Memnuniyeti	Pearson	,042	,057	-,026	,008	,026	1		
	Sig. (2-tailed)	,654	,541	,782	,933	,778			
	N	116	116	116	116	116	116		
Mevcut Beden Algısı	Pearson	,155	,113	,194*	,223*	,194*	,145	1	
	Sig. (2-tailed)	,096	,227	,037	,016	,037	,121		
	N	116	116	116	116	116	116	116	
Arzu Edilen Beden Algısı	Pearson	,157	,037	,116	,057	,117	,234*	,566**	1
	Sig. (2-tailed)	,093	,690	,215	,547	,209	,011	,000	
	N	116	116	116	116	116	116	116	116

**Korelasyon katsayısı 0,01 düzeyinde anlamlıdır (2-kuyruklu).

*Korelasyon katsayısı 0,05 düzeyinde anlamlıdır (2-kuyruklu).

Cohen'e göre (1988) korelasyon katsayısının mutlak değerinin şu aralıklarda olması gerekmektedir:

- Zayıf ilişki: $r = 0,10 - 0,29$
- Orta düzey ilişki: $r = 0,30 - 0,49$
- Güçlü ilişki: $r = 0,50 - 1,0$

Tablo 3'e göre dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeği toplam puanı ile mevcut beden algısı arasında pozitif yönlü ve düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,194$, $p = 0,037 < 0,05$).

"Sürekli Oynama" alt ölçeği ile mevcut beden algısı arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = 0,194$, $p = 0,037 < 0,05$). Bu sonuç, sürekli oyun oynama alışkanlığının mevcut beden algısıyla ilişkili olduğunu gösterebilmektedir.

"Hayata Yansıtma" alt ölçeği ile mevcut beden algısı arasında anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,223$, $p = 0,016 < 0,05$).

Arzu edilen beden algısı ile beden memnuniyeti arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = 0,234$, $p = 0,011 < 0,05$).

4.3.Yaş Değişkenine Göre Farklılaşmalar

Tablo 4.

Yaş Değişkenine Göre DOBE Ölçeği ve Alt Boyutlarının Farklılaşma Durumu

	Yaş	N	Ortalama	Std. Sapma	F	Anlamlılık Değeri
DOBE Alt Ölçeği Hayattan Kopma	4 yaş	43	15,56	6,598	2,679	,073
	5 yaş	36	16,47	6,231		
	6 yaş	37	18,73	5,753		
	Toplam	116	16,85	6,315		
DOBE Alt Ölçeği Çatışma	4 yaş	43	13,12	4,382	,933	,396
	5 yaş	36	13,56	4,866		
	6 yaş	37	14,59	5,495		
	Toplam	116	13,72	4,905		
DOBE Alt Ölçeği Sürekli Oynama	4 yaş	43	12,00	4,761	2,075	,130
	5 yaş	36	13,06	5,221		
	6 yaş	37	14,32	5,323		
	Toplam	116	13,07	5,136		
DOBE Alt Ölçeği Hayata Yansıtma	4 yaş	43	7,81	3,179	,009	,991
	5 yaş	36	7,89	3,106		
	6 yaş	37	7,89	2,706		
	Toplam	116	7,86	2,987		
DOBE Toplam Ölçek Puanı	4 yaş	43	48,49	16,190	1,870	,159
	5 yaş	36	50,97	16,751		
	6 yaş	37	55,54	16,247		
	Toplam	116	51,51	16,507		

Yaş gruplarına göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBE) değişkenlerinin ortalaması, standart sapmaları ve varyans analizi sonuçları verilmiştir. Her bir alt ölçek ve toplam puan için yaş gruplarının karşılaştırılması yapılmıştır. Yaş grupları arasında hayattan kopma alt ölçeği

puanları açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır ($F = 2,679$, $p = 0,073$). Çatışma alt ölçeği için yaş grupları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($F = 0,933$, $p = 0,396$). 4, 5 ve 6 yaş grupları arasında dijital oyun oynama ile ilişkili çatışma düzeyleri açısından fark bulunmamaktadır. Sürekli oynama alt ölçeği için yaş grupları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($F = 2,075$, $p = 0,130$). Hayata yansıtma alt ölçeği için yaş grupları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($F = 0,009$, $p = 0,991$). Yaş gruplarının dijital oyunlardaki deneyimlerini günlük hayatlarına yansıtma düzeylerinde fark yoktur. Yaş grupları arasında DOBE toplam puanı açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır ($F = 1,870$, $p = 0,159$).

Tablo 5.

Yaş Değişkenine Göre Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Durumlarının Göre Farklılaşma Durumu

	Yaş	N	Ortalama	Std. Sapma	F	Anlamlılık Değeri
Mevcut Beden Algısı	4 yaş	43	2,7442	1,32904	,725	,487
	5 yaş	36	3,0556	1,60258		
	6 yaş	37	3,0811	1,27755		
	Toplam	116	2,9483	1,40090		
Arzu Edilen Beden Algısı	4 yaş	43	3,1395	1,58236	,380	,685
	5 yaş	36	3,4167	1,53762		
	6 yaş	37	3,2973	1,05053		
	Toplam	116	3,2759	1,41167		
Beden Memnuniyeti	4 yaş	43	,9535	1,17420	1,884	,157
	5 yaş	36	1,0278	1,08196		
	6 yaş	37	,5946	,76229		
	Toplam	116	,8621	1,03753		

*p anlamlılık değeri 0,05 olarak kabul edilmiştir.

Beden memnuniyeti, mevcut beden algısı, arzu edilen beden algısı açısından yaş grupları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

4.4.Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşmalar

Tablo 6.

Cinsiyet Değişkenine Göre DOBE ve Alt Ölçekleri Puanlarının Farklılaşma Durumu

	Cinsiyet	N	Ortalama	Std. Sapma	t	df	Anlamlılık Değeri
Hayattan Kopma	Kız	57	16,84	7,186	-,019	103,969	,985
	Erkek	59	16,86	5,406			
Çatışma	Kız	57	13,26	4,745	-,995	114	,322
	Erkek	59	14,17	5,055			
Sürekli Oynama	Kız	57	12,68	5,029	-,792	114	,430
	Erkek	59	13,44	5,253			
Hayata Yansıtma	Kız	57	7,47	3,185	-1,382	114	,170
	Erkek	59	8,24	2,756			
DOBE Toplam Ölçek Puanı	Kız	57	50,26	17,572	-,797	114	,427
	Erkek	59	52,71	15,465			

*p anlamlılık değeri 0.05 olarak kabul edilmiştir.

Cinsiyet gruplarına göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBE) alt boyutları, toplam ölçek puanı ve beden memnuniyeti puanlarının ortalamalarını ve standart sapmalarını karşılaştırılmaktadır. Anlamlı bir farklılığı saptayabilmek için bağımsız örneklem t-testi kullanılmıştır.

Kız ve erkek çocuklar arasında hayattan kopma ($t = -0,019$, $p = 0,985$) ve çatışma ($t = -0,995$, $p = 0,322$) alt boyutu puanlarında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Sürekli Oynama alt ölçeği puanları açısından da anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = -0,792$, $p = 0,430$). Erkek çocukların ortalama puanı (13,44) kız çocuklarına göre (12,68) daha yüksek, ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir. Hayata Yansıtma alt ölçeğinde kız ve erkek çocuklar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = -1,382$, $p = 0,170$). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı açısından kız ve erkek çocuklar arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = -0,797$, $p = 0,427$).

Tablo 7.

Cinsiyet Değişkenine Göre Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Durumlarının Farklılaşma Durumu

	Cinsiyet	N	Ortalama	Std. Sapma	t	df	Anamlılık Değeri
Mevcut Beden Algısı	Kız	57	2,9649	1,48763	,125	114	,901
	Erkek	59	2,9322	1,32437			
Arzu Edilen Beden Algısı	Kız	57	3,0175	1,31599	-1,961	114	,052
	Erkek	59	3,5254	1,46636			
Beden Memnuniyeti	Kız	57	,8596	1,05963	-,025	114	,980
	Erkek	59	,8644	1,02482			

*p anlamlılık değeri 0,05 olarak kabul edilmiştir

Tablo 7; cinsiyete göre mevcut beden algısı, arzu edilen beden algısı ve beden memnuniyeti değişkenlerinin karşılaştırılmasını içermektedir. Bağımsız örneklem t-testi kullanılarak yapılan analizde mevcut beden algısı açısından, kızlar (Ortalama = 2,9649, Std. Sapma = 1,48763) ile erkekler (Ortalama = 2,9322, Std. Sapma = 1,32437) arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t(114) = 0,125$, $p = 0,901$).

Arzu edilen beden algısı açısından, kızlar (Ortalama = 3,0175, Std. Sapma = 1,31599) ile erkekler (Ortalama = 3,5254, Std. Sapma = 1,46636) arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t(114) = -1,961$, $p = 0,052$). Beden memnuniyeti açısından kızlar ve erkekler arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır.

4.5. Anne Eğitim Durumuna Göre Farklılaşmalar

Tablo 8.

Katılımcıların Anne Eğitim Durumuna Göre DOBE Ölçeği, Alt Ölçek Puanları, Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Durumlarının Farklılaşma Durumu

	Anne Eğitim Durumu	N	Ortalama	Std. Sapma	F	Anlamlılık Değeri	Tukey
Hayattan Kopma	İlköğretim	33	18,73	5,070	2,101	,127	
	Lise	29	16,34	6,815			
	Üniversite	54	15,98	6,586			
	Toplam	116	16,85	6,315			
Çatışma	İlköğretim	33	16,15	4,705	6,345	,002	İlköğretim*Lise (0,037) İlköğretim*Üniversite (0,002)
	Lise	29	13,17	5,064			
	Üniversite	54	12,54	4,475			
	Toplam	116	13,72	4,905			
Sürekli Oynama	İlköğretim	33	16,18	4,558	10,419	,000	İlköğretim*Lise (0,010) İlköğretim*Üniversite (0,000)
	Lise	29	12,59	4,844			
	Üniversite	54	11,43	4,835			
	Toplam	116	13,07	5,136			
Hayata Yansıtma	İlköğretim	33	7,88	2,826	,052	,949	
	Lise	29	8,00	3,251			
	Üniversite	54	7,78	2,988			
	Toplam	116	7,86	2,987			
DOBE Toplam Ölçek Puanı	İlköğretim	33	58,94	14,579	5,227	,007	İlköğretim*Üniversite (0,005)
	Lise	29	50,10	18,206			
	Üniversite	54	47,72	15,419			
	Toplam	116	51,51	16,507			
Mevcut Beden Algısı	İlköğretim	33	3,1515	1,34910	1,393	,253	
	Lise	29	2,5862	1,59278			
	Üniversite	54	3,0185	1,31020			
	Toplam	116	2,9483	1,40090			
Arzu Edilen Beden Algısı	İlköğretim	33	3,3030	1,13150	1,012	,367	
	Lise	29	2,9655	1,29512			
	Üniversite	54	3,4259	1,60896			
	Toplam	116	3,2759	1,41167			
Beden Memnuniyeti	İlköğretim	33	,3939	,65857	5,079	,008	İlköğretim*Üniversite (0,007)
	Lise	29	1,0000	1,00000			
	Üniversite	54	1,0741	1,16314			
	Toplam	116	,8621	1,03753			

*p anlamlılık değeri 0,05 olarak kabul edilmiştir.

Anne eğitim durumuna göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBE) alt boyutları, toplam ölçek puanı, beden memnuniyeti ve beden algıları puanlarının ortalamalarının karşılaştırılması için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Gruplar arasında anlamlı farklar bulunduğu durumlarda, farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için Tukey Post-Hoc testi uygulanmıştır.

Yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucunda, anne eğitim durumu grupları arasında hayattan kopma puanları açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır ($F = 2,101$, $p = 0,127$). Çatışma alt boyutunda anlamlı fark bulunmuştur ($F = 6,345$, $p = 0,002$). Tukey testi sonuçlarına göre, ilköğretim mezunu annelerin çocukları (ortalama 16,15), lise ($p = 0,037$) ve üniversite mezunu annelerin çocuklarına göre ($p = 0,002$) daha yüksek puan almıştır. Bu bulgu, ilköğretim mezunu annelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığı konusunda daha fazla çatışma eğilimi yaşadığını gösterebilmektedir. Sürekli oynama alt boyutunda da anne eğitim durumu grupları arasında anlamlı farklar bulunmuştur ($F = 10,419$, $p = 0,000$). Tukey testi, ilköğretim mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanının lise ($p = 0,010$) ve üniversite mezunu annelerin çocuklarına göre ($p = 0,000$) anlamlı derecede daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu, ilköğretim mezunu annelerin çocuklarının daha fazla dijital oyun oynadığını gösterebilir. Anne eğitim durumu grupları arasında hayata yansıtma puanları açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır ($F = 0,052$, $p = 0,949$).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin toplam puanında, anne eğitim durumu grupları arasında anlamlı farklar bulunmuştur ($F = 5,227$, $p = 0,007$). Tukey testi sonuçlarına göre, ilköğretim mezunu annelerin çocukları (ortalama 58,94), üniversite mezunu annelerin çocuklarına göre anlamlı derecede daha yüksek puan almıştır ($p = 0,005$). Bu, ilköğretim mezunu annelerin çocuklarının genel olarak dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Beden memnuniyeti açısından anne eğitim durumu grupları arasında anlamlı farklar bulunmuştur ($F = 5,079$, $p = 0,008$). İlköğretim mezunu annelerin çocukları, beden memnuniyeti puanı açısından üniversite mezunu annelerin çocuklarına göre anlamlı derecede daha düşük puan almıştır ($p = 0,007$). Bu, üniversite mezunu annelerin çocuklarının beden memnuniyetinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Anne eğitim durumu ile arzu edilen ve mevcut beden algısı arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

4.6.Baba Eğitim Durumuna Göre Farklılaşmalar

Tablo 9.

Katılımcıların Baba Eğitim Durumuna Göre DOBE Ölçeği ve Alt Ölçek Puanları, Beden Algısı ve Beden Memnuniyeti Durumlarının Farklılaşma Durumu

	Baba Eğitim Durumu	N	Ortalama	Std. Sapma	F	Anlamlılık Değeri	Tukey
Hayattan Kopma	İlköğretim	31	17,45	5,098	1,983	,142	
	Lise	35	18,17	7,048			
	Üniversite	50	15,56	6,328			
	Toplam	116	16,85	6,315			
Çatışma	İlköğretim	31	15,00	4,782	8,556	,000	İlköğretim*Üniversite (0,006) Lise*Üniversite (0,001)
	Lise	35	15,49	4,559			
	Üniversite	50	11,70	4,541			
	Toplam	116	13,72	4,905			
Sürekli Oynama	İlköğretim	31	15,32	4,571	13,758	,000	İlköğretim*Üniversite (0,000) Lise*Üniversite (0,000)
	Lise	35	14,77	5,358			
	Üniversite	50	10,48	4,132			
	Toplam	116	13,07	5,136			
Hayata Yansıtma	İlköğretim	31	7,55	2,681	2,735	,069	
	Lise	35	8,83	3,195			
	Üniversite	50	7,38	2,913			
	Toplam	116	7,86	2,987			
DOBE Toplam Ölçek Puanı	İlköğretim	31	55,32	14,442	7,444	,001	İlköğretim*Üniversite (0,014) Lise*Üniversite (0,002)
	Lise	35	57,26	17,411			
	Üniversite	50	45,12	15,068			
	Toplam	116	51,51	16,507			
Beden Memnuniyeti	İlköğretim	31	,4516	,72290	3,515	,033	İlköğretim*Lise (0,045)
	Lise	35	1,0571	1,05560			
	Üniversite	50	,9800	1,13371			
	Toplam	116	,8621	1,03753			
Mevcut Beden Algısı	İlköğretim	31	2,9355	1,26321	1,393	,253	
	Lise	35	2,8571	1,66527			
	Üniversite	50	3,0200	1,30133			
	Toplam	116	2,9483	1,40090			
Arzu Edilen Beden Algısı	İlköğretim	31	3,0645	1,15284	1,012	,367	
	Lise	35	3,3429	1,49397			
	Üniversite	50	3,3600	1,50861			
	Toplam	116	3,2759	1,41167			

*p anlamlılık değeri 0,05 olarak kabul edilmiştir

Baba eğitim durumu gruplarına göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBE) alt boyutları, toplam ölçek puanı, beden memnuniyeti, beden algıları puanlarının ortalamalarının karşılaştırılması için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Gruplar arasında anlamlı farklar bulunduğu durumlarda farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için Tukey Post-Hoc testi uygulanmıştır.

Baba eğitim durumu grupları arasında hayattan kopma alt ölçeği puanları açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır ($F = 1,983$, $p = 0,142$). Ancak lise mezunu babaların çocuklarının ortalama puanı (18,17) diğer gruplara göre daha yüksek, üniversite mezunu babaların çocuklarının puanı ise (15,56) daha düşük görünmektedir. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı olmasa da gözlemlenebilir düzeydedir.

Çatışma alt boyutunda anlamlı fark bulunmuştur ($F = 8,556$, $p = 0,000$). Tukey testi sonuçlarına göre, ilköğretim mezunu babaların çocukları (ortalama 15,00), üniversite mezunu babaların çocuklarına göre ($p = 0,006$), lise mezunu babaların çocukları da üniversite mezunlarına göre ($p = 0,001$) daha yüksek puan almıştır. Bu bulgu, üniversite mezunu babaların çocuklarının daha düşük çatışma puanlarına sahip olduğunu göstermektedir.

Sürekli oynama alt boyutunda baba eğitim durumu grupları arasında anlamlı farklar bulunmuştur ($F = 13,758$, $p = 0,000$). Tukey testi, ilköğretim mezunu babaların çocuklarının ortalama puanının üniversite mezunu babaların çocuklarına göre anlamlı derecede daha yüksek olduğunu ($p = 0,000$), aynı zamanda lise mezunu babaların çocuklarının da üniversite mezunlarına göre anlamlı derecede daha yüksek puan aldığını ($p = 0,000$) göstermektedir. Bu, üniversite mezunu babaların çocuklarının daha az oyun oynadığını gösterebilmektedir. Baba eğitim durumu grupları arasında hayata yansıtma puanları açısından anlamlı fark bulunmamıştır ($F = 2,735$, $p = 0,069$).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin toplam puanında baba eğitim durumu grupları arasında anlamlı farklar bulunmuştur ($F = 7,444$, $p = 0,001$). Tukey testi sonuçlarına göre, ilköğretim mezunu babaların çocukları (ortalama 55,32) ve lise mezunu babaların çocukları (57,26), üniversite mezunu babaların çocuklarına göre anlamlı derecede daha yüksek puan almıştır ($p = 0,014$ ve $p = 0,002$). Dolayısıyla, üniversite mezunu babaların çocuklarının genel olarak dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin daha düşük olduğu görülebilmektedir.

Beden memnuniyeti açısından baba eğitim durumu grupları arasında anlamlı farklar bulunmuştur ($F = 3,515$, $p = 0,033$). Tukey testi sonuçlarına göre, ilköğretim mezunu babaların çocukları (ortalama 0,4516), lise mezunu babaların çocuklarına göre anlamlı derecede daha düşük beden memnuniyetine sahiptir ($p = 0,045$). Baba eğitim durumu ile mevcut beden algısı ve arzu edilen beden algısı arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

4.7. Anne Çalışma Durumuna Göre Farklılaşmalar

Tablo 10.

Katılımcıların Anne Çalışma Durumuna Göre DOBE Ölçeği ve Alt Ölçek Puanlarının Farklılaşma Durumu

	Anne Çalışma Durumu	N	Ortalama	Std. Sapma	t	df	Anlamlılık Değeri
Hayattan Kopma	Çalışıyor	41	15,59	6,603	-1,610	114	,110
	Çalışmıyor	75	17,55	6,086			
Çatışma	Çalışıyor	41	13,17	5,123	-,898	114	,371
	Çalışmıyor	75	14,03	4,790			
Sürekli Oynama	Çalışıyor	41	12,15	5,448	-1,437	114	,153
	Çalışmıyor	75	13,57	4,921			
Hayata Yansıtma	Çalışıyor	41	8,10	3,097	,626	114	,532
	Çalışmıyor	75	7,73	2,938			
DOBE Ölçeği Toplam Puan	Çalışıyor	41	49,00	17,470	-1,213	114	,228
	Çalışmıyor	75	52,88	15,909			

Katılımcıların annesinin çalışma durumuna göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBE) alt boyutları, toplam ölçek puanı ve beden memnuniyeti puanlarının karşılaştırılması için bağımsız örneklem t-testi kullanılmıştır. Anlamlılık seviyesi $p < 0,05$ olarak kabul edilmiştir.

Annenin çalışma durumu ile hayattan kopma alt ölçek puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = -1,610$, $p = 0,110$). Ancak çalışmayan annelerin çocuklarının ortalama puanı (17,55) çalışıyor olan annelerin çocuklarının puanından (15,59) daha yüksektir. Bu, çalışmayan annelerin çocuklarının daha fazla hayattan kopma eğilimi gösterdiğini ancak farkın anlamlı olmadığını göstermektedir. Annenin çalışma durumu ile çatışma puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = -0,898$, $p = 0,371$). Annenin çalışma durumu ile sürekli oynama puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = -1,437$, $p = 0,153$). Annenin çalışma durumu ile hayata yansıtma puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = 0,626$, $p = 0,532$). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanında, annenin çalışma durumu açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = -1,213$, $p = 0,228$).

Tablo 11.*Anne Çalışma Durumuna Göre Beden Algısı ve Beden Memnuniyetinin Farklılaşma Durumu*

	Anne Çalışma Durumu	N	Ortalama	Std. Sapma	t	df	Anlamlılık Değeri
Mevcut Beden Algısı	Çalışıyor	41	2,9512	1,49919	,017	114	,987
	Çalışmıyor	75	2,9467	1,35461			
Arzu Edilen Beden Algısı	Çalışıyor	41	3,2439	1,47954	-,180	114	,858
	Çalışmıyor	75	3,2933	1,38304			
Beden memnuniyeti	Çalışıyor	41	,8780	,97967	,122	114	,903
	Çalışmıyor	75	,8533	1,07419			

*p anlamlılık değeri 0,05 olarak kabul edilmiştir

Anne çalışma durumu ile mevcut beden algısı arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t(114) = 0,017$, $p = 0,987$). Çalışan ve çalışmayan annelerin çocuklarının mevcut beden algıları benzer düzeydedir. Anne çalışma durumu ile arzu edilen beden algısı arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t(114) = -0,180$, $p = 0,858$). Annenin çalışma durumu ile beden memnuniyeti puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t = 0,122$, $p = 0,903$). Çalışmayan annelerin çocuklarının ortalama beden memnuniyeti puanı (0,8533), çalışan annelerin çocuklarına göre (0,8780) daha düşüktür ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

4.8.Baba Çalışma Durumuna Göre Farklılaşmalar

Tablo 12.*Katılımcıların Baba Çalışma Durumuna Göre DOBE Ölçeği ve Alt Ölçek Puanlarının Farklılaşma Durumu*

	Baba Çalışma Durum	N	Ortalama	Std. Sapma	t	df	Anlamlılık Değeri
Hayattan Kopma	Çalışıyor	114	16,90	6,347	,643	114	,522
	Çalışmıyor	2	14,00	4,243			
Çatışma	Çalışıyor	114	13,75	4,941	,500	114	,618
	Çalışmıyor	2	12,00	1,414			
Sürekli Oynama	Çalışıyor	114	13,08	5,146	,157	114	,875
	Çalışmıyor	2	12,50	6,364			
Hayata Yansıtma	Çalışıyor	114	7,87	2,994	,172	114	,864
	Çalışmıyor	2	7,50	3,536			
DOBE Ölçeği Toplam Puan	Çalışıyor	114	51,61	16,636	,474	114	,636
	Çalışmıyor	2	46,00	,000			

*p anlamlılık değeri 0,05 olarak kabul edilmiştir.

Beden algıları incelenen çocukların babasının çalışma durumu (çalışıyor/çalışmıyor) ile Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBE) alt boyutları, toplam puan ve beden memnuniyeti puanlarının karşılaştırılması için bağımsız gruplar için t-Testi kullanılmıştır.

Çalışan babaların çocuklarının ortalama hayattan kopma puanı, çalışmayan babaların çocuklarının puanı ile karşılaştırıldığında bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($t = 0,643$, $p = 0,522$). Çalışan babaların çocuklarının çatışma puanı ortalaması (13,75), çalışmayan babaların çocuklarının ortalama puanına (12,00) göre daha yüksektir, ancak fark anlamlı bulunmamıştır ($t = 0,500$, $p = 0,618$). Çalışan babaların çocuklarının ortalama sürekli oynama puanı ile çalışmayan babaların çocuklarının puanı arasındaki fark anlamlı değildir ($t = 0,157$, $p = 0,875$). Çalışan babaların çocuklarının ortalama hayata yansıtma puanı (7,87), çalışmayan babaların çocuklarından (7,50) daha yüksektir, ancak fark anlamlı değildir ($t = 0,172$, $p = 0,864$).

Çalışan babaların çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ortalama (51,61), çalışmayan babaların çocuklarının ortalama puanından (46,00) daha yüksek olsa da bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t = 0,474$, $p = 0,636$).

Tablo 13.

Katılımcıların Baba Çalışma Durumuna Göre Beden Algısı ve Beden Memnuniyetinin Farklılaşma Durumu

	Baba Çalışma Durumu	N	Ortalama	Std. Sapma	t	df	Anlamlılık Değeri
Mevcut Beden Algısı	Çalışıyor	114	2,9737	1,39823	1,482	114	,141
	Çalışmıyor	2	1,5000	,70711			
Arzu Edilen Beden Algısı	Çalışıyor	114	3,2982	1,40750	1,293	114	,199
	Çalışmıyor	2	2,0000	1,41421			
Beden Memnuniyeti	Çalışıyor	114	,8684	1,04342	,496	114	,621
	Çalışmıyor	2	,5000	,70711			

*p anlamlılık değeri 0,05 olarak kabul edilmiştir

Çalışan babaların çocuklarının beden memnuniyeti puanı ortalama (0,8684), çalışmayan babaların çocuklarının puanından (0,5000) daha yüksek olsa da fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($t = 0,496$, $p = 0,621$).

Mevcut beden algısı, arzu edilen beden algısı ve beden memnuniyeti açısından çalışan ve çalışmayan babaların çocukları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır.

4.9.Beden Memnuniyeti Durumunun Farklılaşmaları

Tablo 14.

Katılımcıların Yaş Gruplarına Göre Beden Memnuniyetinin Farklılaşma Durumu

			Yaş			Toplam
			4 yaş	5 yaş	6 yaş	
Beden Memnuniyeti	Bedeninden Memnun	Sayı	21	13	21	55
		%	18,1%	11,2%	18,1%	47,4%
	Bedeninden Memnun Değil	Sayı	22	23	16	61
		%	19,0%	19,8%	13,8%	52,6%
Toplam	Sayı	43	36	37	116	
	%	37,1%	31,0%	31,9%	100,0%	
Pearson Chi-Square = 3,175			p= ,204			

4, 5 ve 6 yaş grubundaki çocukların beden memnuniyeti durumlarının yaşa göre farklılaşıp farklılaşmadığını incelemek amacıyla Pearson Ki-Kare (χ^2) testi kullanılmıştır.

Yapılan analizde, Pearson Ki-Kare değeri 3,175 olarak saptanmış, p değeri 0,204 olarak elde edilmiştir. Dolayısıyla yaş grupları ile beden memnuniyeti arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Bu sonuç, çocukların yaşlarına göre bedenlerinden memnun olma ya da olmama durumlarının önemli ölçüde değişmediğini göstermektedir. Yaş grupları arasında beden memnuniyeti açısından farklar gözlenmiş olsa da, bu farklar istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Tablo 15.
Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Beden Memnuniyetinin Farklılaşma Durumu

		Cinsiyet			Toplam
		Kız	Erkek		
Beden Memnuniyeti	Bedeninden Memnun	Sayı	26	29	55
		%	22,4%	25,0%	47,4%
	Bedeninden Memnun Değil	Sayı	31	30	61
		%	26,7%	25,9%	52,6%
Toplam	Sayı	57	59	116	
	%	49,1%	50,9%	100,0%	
Pearson Chi-Square = ,146		p= ,703			

Pearson Chi-Square testi sonucunda elde edilen değer 0,146 ve p-değeri 0,703'tür. Cinsiyet ile beden memnuniyeti durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.

Tablo 16.
Katılımcıların Mevcut ve Arzu Ettiği Beden Algıları ile Beden Memnuniyeti Durumu

		Beden Algısı							Toplam	
		Çok zayıf	Zayıf	Zayıf Normal	Fazla Kilolu	Fazla Kilolu	Obez			
Beden Memnuniyeti	Bedeninden Memnun	Sayı	11	10	18	12	2	2	0	55
		%	9,5%	8,6%	15,5%	10,3%	1,7%	1,7%	0,0%	47,4%
	Bedeninden Memnun Değil	Sayı	10	13	18	7	10	2	1	61
		%	8,6%	11,2%	15,5%	6,0%	8,6%	1,7%	0,9%	52,6%
Toplam	Sayı	21	23	36	19	12	4	1	116	
	%	18,1%	19,8%	31,0%	16,4%	10,3%	3,4%	0,9%	100,0%	
Pearson Chi-Square = 7,799		p= ,253								

Pearson Chi-Square testi sonucunda elde edilen değer 7,799 ve p-değeri 0,253'tür. $p > 0,05$ olduğu için, sahip olunan ve istenen beden algısı ile beden memnuniyeti durumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmadığını göstermektedir.

5. TARTIŞMA VE YORUM

Okul öncesi dönemdeki çocukların beden algısı ile dijital oyun bağımlılıkları eğilimi arasındaki ilişki detaylı bir şekilde incelenmiştir. Araştırmanın sonuçları, dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile beden algısı arasındaki ilişkinin varlığını ve bazı demografik faktörlerin bu ilişkide farklılaşmaya neden olduğunu ortaya koymuştur.

5.1.Beden Algısı ile Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi

Mevcut araştırmada, dijital oyun bağımlılığı eğilimi ve alt ölçekleri ile mevcut beden algısı arasında bazı anlamlı ilişkiler olduğu saptanmıştır. "Sürekli Oynama" alt ölçeği ile mevcut beden algısı ($r = 0,194, p < 0,05$) ve "Hayata Yansıtma" alt ölçeği ile mevcut beden algısı ($r = 0,223, p < 0,05$) arasında düşük düzeyde de olsa anlamlı korelasyonel ilişkiler bulunmuştur. Bu bulgular, dijital oyun oynama davranışının bireylerin kendilerini nasıl algıladıkları üzerinde bir etkisi olabileceğini düşündürmektedir. Benzer şekilde Barlett ve Harris'in (2008) yaptığı çalışmada, uzun süreli dijital oyun oynamanın, oyuncuların beden algısı üzerinde olumsuz bir etkisi olduğunu bulmuştur. Özellikle, gerçek hayattaki fiziksel görünümün, oyun karakterlerinin idealize edilmiş görüntüleriyle karşılaştırılması sonucunda, bireylerin beden algılarında olumsuz değişiklikler gözlemlenmiştir. Bu, dijital oyunların bireylerin beden imajı üzerinde dolaylı bir etkisi olabileceğini göstermektedir. Beden algısı ile yakından ilişkili bir kavram olan beden memnuniyetinin dijital oyun bağımlılığı ile daha düşük saptandığı görülmüştür (Kim, LarRose ve Peng, 2009). Bu çalışmada, dijital oyun bağımlılığının bireylerin sosyal yaşamlarını etkilediği, bu durumun da beden memnuniyeti üzerinde olumsuz bir etkisi olabileceği öne sürülmüştür.

Dijital oyun kavramında birçok faktörden bahsedilebilmektedir. Oyunlarda karşılaşılan karakterler de bunlardan biridir. Dijital oyunlarda yer alan idealize edilmiş karakterlerin, oyuncuların beden algısı üzerinde önemli bir etkisi olabileceği görülmüştür. Araştırma, özellikle genç bireylerin bu tür karakterlerle etkileşim halinde olduklarında, kendi beden imajlarına yönelik olumsuz duygular geliştirebildiklerini ortaya koymuştur (Harrison, 2000). Dijital oyunlardaki idealize edilmiş karakterlerin, sosyal karşılaştırma mekanizmalarını tetikleyerek bireylerin beden algısını olumsuz yönde etkileyebileceği bulunmuştur. Özellikle kadın oyuncular, oyunlardaki ince ve çekici karakterlerle kendilerini kıyasladıklarında, bedenlerinden memnuniyetsizlik duyma olasılıkları artmaktadır (Bessenoff, 2006). Dolayısıyla

dijital oyunun çok sık kullanılması durumunda bu durumun olumsuz sonuçlarının sıklığı ve çeşitleri de artabileceği öngörülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ile beden algısı arasında bazı ilişkiler bulunsa da, bu ilişkinin her zaman tutarlı ve güçlü olmadığı görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı ile olumsuz beden algısı arasında bulunan bazı ilişkiler, literatürdeki benzer çalışmalarla uyumludur. Örneğin, Barlett ve arkadaşlarının (2008) yaptığı çalışma, dijital oyun bağımlılığının, özellikle beden imajı üzerine yoğunlaşan oyunlar oynayan bireylerde olumsuz beden algısına yol açabileceğini göstermiştir. Bu çalışma, oyunlarda idealize edilmiş beden imajlarıyla sürekli etkileşim halinde olan bireylerin, kendi bedenleriyle ilgili memnuniyetsizlik yaşama olasılıklarının daha yüksek olduğunu ortaya koymaktadır. Grabe ve arkadaşlarının (2008) meta-analizi de, medya ve dijital oyunlarda görülen idealize edilmiş bedenlerin, bireylerin beden algısı üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceğini göstermektedir. Bu bulgular, dijital oyunların bireylerin beden algısını olumsuz etkileyebileceği hipotezini desteklemektedir.

Dijital oyunların bireylerin beden algısını nasıl etkilediğini anlamak önemlidir. Özellikle genç bireyler arasında popüler olan dijital oyunların, idealize edilmiş beden imajlarıyla dolu olduğu düşünüldüğünde, bu oyunların uzun vadede bireylerin beden algısı üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceği açıktır. Bu durum, dijital oyun bağımlılığının yalnızca psikososyal ve bilişsel süreçler üzerinde değil, aynı zamanda bireylerin fiziksel benlik algıları üzerinde de etkili olabileceğini göstermektedir. Öte yandan, bazı çalışmalar bu ilişkiyi desteklememektedir. Przybylski ve Weinstein (2017) tarafından yapılan bir araştırmada, dijital oyun oynama süresi ile beden algısı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bu çalışma, dijital oyunların beden algısı üzerindeki etkilerinin her zaman olumsuz olmadığını ve hatta bazı durumlarda etkisiz kalabileceğini öne sürmektedir. Benzer şekilde, Tiggemann ve Slater (2014) tarafından yapılan araştırma, dijital oyun bağımlılığı ile beden algısı arasındaki ilişkinin zayıf ve istatistiksel olarak anlamsız olduğunu ortaya koymuştur. Bu çalışma, özellikle genç kadınlar üzerinde yapılan araştırmalarda, dijital oyunların beden algısı üzerindeki etkilerinin minimal olduğunu göstermiştir. Tiggemann ve Slater, dijital oyunların bireylerin beden algısı üzerindeki etkilerinin, sosyal medya ve diğer medya türlerine kıyasla daha az belirgin olabileceğini belirtmektedir. Bu durum, dijital oyunların her zaman beden algısı üzerinde güçlü bir etkiye sahip olmadığına işaret eder.

Desteklemeyen bu bulgular, dijital oyun bağımlılığı ile beden algısı arasındaki ilişkinin bireyden bireye farklılık gösterebileceğini ve bu ilişkinin yalnızca dijital oyun oynama süresiyle

açıklanamayacağını göstermektedir. Bu bağlamda, bireylerin kişisel özellikleri, yaşam tarzı, sosyal çevreleri ve diğer medya tüketim alışkanlıkları gibi faktörlerin de dikkate alınması gerekmektedir. Özellikle, dijital oyunlar ile beden algısı arasındaki ilişkiyi inceleyen gelecekteki çalışmaların, bu tür değişkenleri de içermesi önemlidir.

Dijital oyun bağımlılığı ile beden algısı arasındaki ilişkinin tam olarak anlaşılabilmesi için, oyun içeriklerinin, bireysel farklılıkların ve sosyal bağlamların dikkate alındığı daha kapsamlı araştırmalara ihtiyaç vardır. Araştırmacılar, dijital oyunların daha çok eğlence amaçlı olduğunu ve oyuncuların beden algısı üzerinde belirgin bir etki yaratmadığını savunmuştur (Olson, 2010). Bu sonuç, çalışmadaki hayattan kopma ve çatışma alt ölçeklerinde önemli bir etki bulunmamasını destekler niteliktedir. Benzer olarak, Przybylski ve Weinstein (2017) de beden algısı ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulamamıştır.

Bu bağlamda, çalışmanın bulguları, dijital oyunların beden algısı üzerindeki potansiyel etkilerini ortaya koymakta, ancak bu etkinin geliştirilmesinin zor olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, dijital oyunların beden algısı üzerindeki etkilerinin daha iyi anlaşılabilmesi için, gelecekte yapılacak çalışmaların birçok değişkeni aynı anda dikkate alması önemlidir.

5.2. Beden Algısı, Beden Memnuniyeti ve Demografik Özellikler

Mevcut beden algısı açısından bakıldığında, kız çocuklarının ortalaması (Ort.=2,9649) erkek çocuklarına (Ort.=2,9322) çok yakın olmakla birlikte, bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($p=0,901$). Cinsiyetin beden algısı üzerinde farklı etkiler gösterdiğine dair çeşitli çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin, McCabe ve Ricciardelli (2005), kız çocuklarının beden imajı konusunda daha hassas olduğunu ve erkek çocuklarına kıyasla bedenleriyle ilgili daha fazla endişe duyduklarını ileri sürmektedir.

Arzu edilen beden algısında, erkek çocukların daha yüksek bir ortalamaya sahip olduğu görülmektedir (Ort.=3,5254), bu da erkek çocuklarının bedenlerinden memnun olmayıp daha kaslı veya daha ideal bir beden arzuladıkları ihtimalini düşündürülebilir. Kız çocuklarının arzu edilen beden algısı ortalaması ise daha düşüktür (Ort.=3,0175), bu durum, kızların bedenleriyle erkeklere kıyasla daha az memnuniyetsizlik yaşadıklarını, ancak yine de ideal bir beden arayışında olduklarını gösterebilir. Bu fark, anlamlılık sınırında olup ($p=0,052$) istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmemektedir, ancak bu değerler oldukça düşük olması dikkate değerdir. Literatürde, erkek çocukların beden algısının kaslılık üzerine odaklandığı, kız çocuklarının ise

daha zayıf bir beden arzulanmadığı vurgulanmaktadır (McCabe ve Ricciardelli, 2004). Bu çalışmada da arzu edilen beden algısı açısından bu eğilim gözlemlenmektedir.

Yaş gruplarına göre beden memnuniyeti açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p = 0.157$). 6 yaş grubunda beden memnuniyetinin diğer gruplara göre daha düşük olduğu gözlemlenmesine rağmen, bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir. Bu sonuç, yaşın beden algısı üzerinde belirgin bir etkisi olmadığını göstermektedir. Bireylerin beden memnuniyeti farklılıkları yaşam koşulları ve tarzı, sosyal faktörler, psikolojik duruma göre şekil alabildiği, yaş faktörünün belirgin bir fark yaratmadığı çalışmalar saptanmıştır (Levine ve Murnen, 2009; Abakay, Alıncak ve Ay, 2017) Ancak buna karşılık yaş ile beden memnuniyeti arasında oldukça güçlü korelasyon saptandığı çalışmalar da mevcuttur. Hamurcu ve ark. (2015), çalışmalarında artan yaşla beden memnuniyetinin anlamlı bir ilişkisi olduğunu saptamışlardır. Okul öncesi dönem çocuklarında bilişsel ve duygusal gelişim tam olarak olgunlaşmamasıyla beraber, bedenlerini anlamlandırma ve değerlendirme konusunda yetkinliğine sahip olmayabilirler. Yaş faktörünün anlamlı derecede etki ettiği araştırmalar genelde daha büyük yaş gruplarıyla incelenmiştir. Bu nedenle bu yaş grubundaki beden algısı dolayısıyla beden memnuniyeti incelendiğinde yaş faktörünün anlamlı sonuçlara ulaşamadığı düşünülmektedir.

Yaşlanma ile birlikte beden imajının hala önemli seviyede kalması, fiziksel görünümünden ziyade, beden yeterliliğinin ön plana çıkmasından kaynaklı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç, yaşlı yetişkinler tarafından duyulan beden memnuniyetinin görünüş sebepli değil, rahat bir yaşam geçirmek için gerekli beden tipine sahip olmak amaçlı olduğunu; dolayısıyla beden memnuniyetinin her zaman için fiziksel görünüşle alakalı olmadığını göstermektedir. Yaş değişkeni ile beden algısı arasındaki ilişki, diğer faktörlerde olduğu gibi karmaşık bir yapıya sahip olabilmektedir (Baker ve Gringart, 2015).

Kız ve erkek çocuklar arasında beden memnuniyeti açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p = 0.980$). Hem kız hem de erkek çocuklar benzer seviyelerde beden memnuniyetine sahip görünmektedir. Bu bulgu, cinsiyetin çocukların beden algıları üzerinde belirleyici bir faktör olmadığını göstermektedir. Literatürde genellikle ergenlik döneminde cinsiyetin beden algısı üzerinde etkili olduğu belirtilirken, okul öncesi dönemde bu etkinin görülmemesi beklenen bir durumdur. Bu sonuç, çocukların erken yaşlarda cinsiyet farkındalıklarının henüz beden algılarını etkileyecek düzeye gelmemiş olabileceğini düşündürmektedir. Cinsiyetin özellikle çocuklarda belirgin bir etki yaratmaması daha

öncesinde de gözlenmiş bir durum olmakla birlikte, çocukların beden memnuniyetinin genelde ailevi, sosyal ve bireysel faktörlere bağlı olarak değiştiği gözlemlenmiştir (Grabe, Ward ve Hyde, 2008; McCabe ve Ricciardelli, 2004). Buna karşılık, bazı çalışmalarda kız çocuklarında erkek çocuklarına göre daha düşük beden memnuniyetine sahip olma durumu görülmektedir (Thompson ve Stice, 2001). Peat ve diğerlerinin (2008) yaptığı çalışmada, erkeklerin kadınlara göre daha yüksek beden memnuniyetine sahip olduğu ve bunun ileriki yaşam dönemlerinde de devam ettiği görülmüştür. Cinsiyetin çocukların beden algısı üzerinde etkili olması çok boyutlu faktörlere bağlı olarak değişiklik gösterdiği saptanmıştır.

Ebeveyn eğitim düzeyleri incelendiğinde, anne eğitim düzeyinde istatistiksel olarak farklılıklar saptanmıştır. İlköğretim mezunu annelerin çocukları, beden memnuniyeti puanı açısından üniversite mezunu annelerin çocuklarına göre anlamlı derecede daha düşük puan almıştır. Bu, annenin eğitim seviyesinin çocukların beden algısı üzerinde etkisi olabileceğini vurgulamaktadır. Baba eğitim seviyesinin etkileri incelendiğinde ise, ilköğretim mezunu babaların çocuklarının beden memnuniyeti seviyesi, lise mezunu babaların çocukların beden memnuniyeti seviyesinden anlamlı derecede daha düşüktür. Tatangelo ve Ricciardelli'nin (2013) çalışmasına bakıldığında benzer olarak, ebeveyn eğitim seviyesinin çocukların beden algısı üzerinde anlamlı etkiler fark edilmiştir. Özellikle yüksek eğitim seviyesine sahip ebeveynler, çocuklarına daha sağlıklı beden algısı geliştirmeleri konusunda bilinçli yaklaşıtları ve beden memnuniyetini destekledikleri görülmüştür. Eğitim seviyesi yüksek olan annelerin, beden algısı konusunda destekleyici rol üstlendiği saptanmıştır.

Beden memnuniyeti ve ebeveyn eğitim düzeyi arasındaki ilişkinin saptanması amacıyla ergenler ile yapılan bir çalışmada; bulgular, anne ve babanın eğitim seviyesinin yükselmesiyle çocuklarının beden algısının daha olumlu hale geldiği belirlenmiştir. Eğitim seviyesi yüksek ebeveynler, medyanın yarattığı ideal beden algısına karşı daha dirençli davranmaktadır (Crespo, Cebolla ve González, 2018). Yüksek eğitim düzeyine sahip ebeveynlerin çocuklarının beden memnuniyet düzeyinin daha yüksek olduğu belirlenmekle birlikte, bu ebeveynlerin sağlıklı yaşam tarzını benimsemesi ve bedeni olduğu gibi kabul etme konusunda farkındalıklarının yüksek olduğu görülmüştür (McCabe ve Ricciardelli, 2005).

Eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynler, çocuklarına beden imajı, sağlıklı yaşam, fiziksel aktivite ve beslenme gibi konularda daha bilinçli bir şekilde rehberlik edebilmektedir. Bu, çocukların daha olumlu beden algısına sahip olmalarına yardımcı olmasıyla birlikte; eğitimli

ebeveynler, medya ve sosyal baskılar konusunda çocuklarını daha iyi bilgilendirerek, beden memnuniyeti gelişimine katkıda bulunabilmektedir. Anne baba eğitim seviyesinin yükselmesiyle birlikte, çocuklarını sosyal normlar, farklı bedenlerin kabulü, medya etkileri, gerçeklikten uzak beden imajı kalıpları konularında daha bilinçli şekilde yönlendirebilir, olumsuz etkilerini azaltabilir durumda olabilmektedir. Ancak ebeveyn eğitim seviyesinin ilişkili bulunmadığı, daha çok medya ve akran baskısının beden algısını etkilediği sonuçlarına da rastlanmaktadır (Smith ve Petrie, 2006).

Beden algısı, yalnızca ebeveyn eğitim seviyesinden değil; kişinin psikolojik yapısından, karakterinden, deneyimlerinden de etkilenmektedir. Akran baskısı, sosyal medya etkisi, travmatik deneyimler, genetik yatkınlık; anne babanın eğitim seviyesinden daha kuvvetli etkiler yaratabilmektedir. Ogden ve Steward (2000), çalışmalarında anne ve babanın eğitim seviyesinin ana faktör olarak ele alınmadığını, bireysel ve kültürel faktörlerin çok daha önde olduğunu vurgulamıştır. Toplumun genel kültürü, özellikle sosyal medyada sunulan ideal beden imajı, ebeveyn davranışları güçlü bir şekilde etki sahibi olup, anne babanın eğitim seviyesinin direkt etkiye sahip olmadığı da görülebilmektedir. Eğitim seviyesi yüksek olan ebeveynler, çocuklarına daha olumlu beden algısı geliştirmeleri konusunda yardım etme potansiyeline sahip olabilmektedir. Ancak beden algısı, sadece ebeveyn eğitimiyle sınırlı değildir; bireysel psikolojik faktörler, sosyal çevre, medya etkileri ve kültürel normlar da önemli rol oynamaktadır. Bu nedenle bazı çalışmalarda ebeveyn eğitiminin etkisi vurgulanırken, bazı çalışmalarda bu etkinin sınırlı olduğu bulunmuştur.

Anne ve babanın bir işte çalışma durumu bu araştırmada ele alınmış ve sonucunda istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bu sonuçlar, Ata ve arkadaşları (2007) ve McCabe ve Ricciardelli (2005) tarafından yapılan çalışmalarla uyumludur. Her iki çalışmada da ebeveynlerin iş durumunun çocukların beden algısı üzerinde belirgin bir etkisinin bulunmadığı vurgulanmıştır. Bireylerin beden memnuniyetinin bireysel ve sosyal faktörlerden daha fazla etkilendiği, ebeveynlerin çalışma statüsünün bu konuda doğrudan bir etkisi olmadığı belirtilmiştir (Ata ve ark., 2007). Öte yandan, Tiggemann ve Lynch (2001) ve Piko ve Hamvai (2010) gibi çalışmalar, çalışan ebeveynlerin çocuklarının daha olumlu bir beden algısına sahip olabileceğini öne sürmektedir. Bu bulgular, ebeveynlerin iş durumu ile çocuklarının bağımsızlık, sorumluluk alma ve medya etkilerine karşı direnç geliştirme yetenekleri arasında pozitif bir ilişki olduğunu göstermektedir. Ancak, bu etkinin her zaman istatistiksel olarak anlamlı olmadığı ve çalışma grupları arasında değişiklik gösterebileceği de unutulmamalıdır.

Ebeveynlerin iş durumu, çocukların beden memnuniyetine doğrudan bir etken olmasa da dolaylı yollarla etkileyici olabilmektedir.

5.3.Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi ve Demografik Özellikler

Bu çalışmada yaş ve cinsiyetin dijital oyun bağımlılığı eğilimi üzerindeki etkileri incelenmiştir. Dijital oyun bağımlılığı alt ölçekleri olan "hayattan kopma," "çatışma," "sürekli oynama," ve "hayata yansıtma" ile toplam ölçek puanları dikkate alındığında, yaşın ve cinsiyetin etkilerinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. Ancak, farklı yaş grupları ve cinsiyetler arasında gözlenen bazı eğilimler dikkate değerdir.

6 yaş grubunda dijital oyun bağımlılığına yönelik eğilimlerin biraz daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Örneğin, 6 yaş grubunun "hayattan kopma" puanı (ortalama = 18,73) diğer yaş gruplarına göre daha yüksektir. Bu durum, okul öncesi çocuklarda yaş ilerledikçe dijital oyunlara olan ilginin arttığını ve bu durumun bağımlılık eğilimlerine yansiyebileceğini düşündürmektedir. Griffiths ve Davies (2005)'in çalışmasında da benzer olarak yaş ilerledikçe dijital oyunlarla daha fazla zaman geçirildiği, özellikle okul çağındaki çocuklarda oyun bağımlılığı riskinin artış gösterdiği saptanmıştır. Bu durum 6 yaş grubunun daha yüksek dijital oyun bağımlılığı eğilimi puanları almasını açıklayabilmektedir. Yaşça daha büyük çocuklarda daha yüksek bağımlılık riskinin görülebileceği, yaşa bağlı olarak bağımlılık seviyesinin de değişeceği bulguları; bu araştırmanın bulgularıyla örtüşmektedir (Gentile, 2009).

Dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılan bir başka çalışmada, yaş faktörünün dijital oyun bağımlılığında belirgin bir etken olmadığı belirtilmiştir. Dijital oyunların çocukların bilişsel ve sosyal gelişimi üzerindeki etkilerinin daha çok oyunun türüne ve sürelerine bağlı olduğu vurgulanmıştır (Valkenburg ve Peter, 2011). Dolayısıyla yaş değişkeni ele alınırken diğer faktörlerin etkisini göz ardı etmeden incelemek yerinde olacaktır.

Cinsiyet değişkeni açısından yapılan analizlerde, dijital oyun bağımlılığına yönelik toplam puanlar ve alt ölçekler arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. "Hayattan kopma" alt ölçeğinde ($t=-0,019$, $p=0,985$) ve "çatışma" alt ölçeğinde ($t=-0,995$, $p=0,322$) cinsiyetin bağımlılık eğilimleri üzerinde belirgin bir etkisi olmadığı görülmüştür. Bu durum, kız ve erkek çocukların dijital oyun bağımlılığı açısından benzer risklere sahip olabileceğini göstermektedir. Bununla birlikte, erkek çocukların genel olarak daha yüksek puanlar aldığı, özellikle "hayata yansıtma" alt ölçeğinde erkeklerin ortalama puanlarının (ortalama = 8,24) kızlara (ortalama =

7,47) göre daha yüksek olduğu dikkat çekmektedir. Bu durum, erkek çocukların dijital oyunlardaki sanal dünyayı daha fazla günlük yaşamlarına yansıtıklarını gösterebilmektedir.

Erkek çocukların dijital oyunlara daha fazla eğilim gösterdiği, bu nedenle oyun bağımlılığı riskinin daha yüksek seviyede olabileceği görülmüştür (Griffiths ve diğ., 2012). Dolayısıyla erkeklerin oyun oynama sıklıkları ve oyunlara olan bağlılıkları, bu grupta daha yüksek bağımlılık puanlarına sebep olabilmektedir. Hartanto ve Toh'un (2020) araştırmasına göre de erkekler dijital oyunlarla daha fazla vakit geçirmekte ve bu durum bağımlılığa yol açabilmektedir. Öte yandan cinsiyetin etkisi incelenen başka bir çalışmada, cinsiyet farkının anlamlı bir etkisi olmadığı, kızlar ve erkeklerin benzer bağımlılık seviyelerine sahip olabileceği görülmüştür (Chou & Tsai, 2007). Bu, mevcut çalışmada cinsiyet farkının istatistiksel olarak anlamlı bulunmamasını destekler niteliktedir.

Bu çalışmanın bulguları, yaş ve cinsiyetin dijital oyun bağımlılığı eğilimleri üzerinde belirgin bir etkisinin olmadığını göstermektedir. Literatürde bazı çalışmalar yaş ve cinsiyetin dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili olabileceğini öne sürse de bu çalışmada yaş ve cinsiyet farklarının istatistiksel olarak anlamlı olmadığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte, yaş ilerledikçe dijital oyun bağımlılığına yönelik eğilimlerin artabileceği ve erkek çocukların dijital oyunları daha fazla hayatlarına yansıtma eğiliminde oldukları yönündeki bulgular dikkate değerdir. Bu sonuçlar, dijital oyun bağımlılığına yönelik daha kapsamlı ve farklı yaş gruplarını kapsayan araştırmalar yapılması gerektiğini göstermektedir.

Anne ve baba eğitim durumu, çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri üzerinde önemli bir etkiye sahip olabilir. Yapılan analizlere göre, hem baba hem de anne eğitim durumunun dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeği (DOBE) toplam puanı ve alt boyutları üzerinde anlamlı etkileri bulunmaktadır. Bu bulgular, literatürde de farklı şekillerde desteklenmekte ve çelişen sonuçlarla karşılaşılmaktadır. Baba eğitim durumunun özellikle "çatışma", "sürekli oynama" ve DOBE toplam puanı üzerinde anlamlı etkileri görülmektedir. Üniversite mezunu babaların çocuklarının, lise ve ilköğretim mezunu babaların çocuklarına kıyasla daha düşük dijital oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğu görülmektedir. Bu bulgu, yüksek eğitim seviyesindeki babaların çocuklarının dijital oyun oynama sürelerini daha iyi kontrol edebildiği ve dijital oyunlara olan bağımlılığı azaltabildiklerini göstermektedir. Literatürde de eğitim düzeyinin artmasıyla çocukların ekran başında geçirdikleri sürelerin azaldığını gösteren çalışmalar mevcuttur (Hartanto & Toh, 2020).

Destekleyen literatürde, yüksek eğitim seviyesine sahip ebeveynlerin, çocuklarına oyun sürelerini sınırlama ve dijital oyunlarla ilgili daha bilinçli rehberlik sunma konusunda daha başarılı oldukları belirtilmiştir (Gentile, 2009). Özellikle üniversite mezunu ebeveynlerin, çocuklarının oyun alışkanlıklarını daha yakından takip ettiği ve oyun bağımlılığına karşı önlemler aldığı bildirilmiştir (Griffiths ve ark., 2012). Ancak, bu durumun tam tersi bulgulara sahip olan çalışmalar da mevcuttur. Örneğin Valkenburg ve Peter (2011) yaptıkları çalışmada, ebeveynin eğitim seviyesinin çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir farka sebep olmadığını belirtmişlerdir. Bu çalışma, oyun bağımlılığının daha çok çocuğun karakteristik özellikleri ve sosyal çevresi ile ilişkili olduğunu savunmaktadır.

Anne eğitim durumu da dijital oyun bağımlılığı ölçeği alt boyutlarından "çatışma", "sürekli oynama" ve DOBE toplam puanı üzerinde anlamlı etkiler göstermiştir. İlköğretim mezunu annelerin çocuklarının, lise ve üniversite mezunu annelerin çocuklarına kıyasla daha yüksek dijital oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğu bulunmuştur. Bu durum, daha düşük eğitim seviyesine sahip annelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığına karşı daha savunmasız olabileceğini düşündürmektedir. Yüksek eğitim seviyesine sahip annelerin, çocuklarına daha yapılandırılmış bir ev ortamı sağlayarak oyun sürelerini sınırlandırma konusunda daha etkili olabilecekleri belirtilmiştir (Griffiths et al., 2012).

Destekleyen çalışmalardan biri olan Chou ve Tsai (2007), yüksek eğitim seviyesindeki annelerin, çocuklarının dijital oyun alışkanlıklarını daha yakından takip ettiklerini ve oyun bağımlılığı geliştirmelerini önleyebildiklerini vurgulamaktadır. Bu çalışmaya göre, annelerin eğitim düzeyi arttıkça, çocuklarının daha dengeli bir oyun alışkanlığı geliştirdiği gözlemlenmiştir. Diğer taraftan, anne eğitim düzeyinin oyun bağımlılığı üzerinde etkisinin bulunmadığını iddia eden bazı çalışmalar da vardır. Örneğin Griffiths ve Davies (2005), annelerin eğitim seviyesinin, çocukların dijital oyun bağımlılığında anlamlı bir fark yaratmadığını belirtmişlerdir. Bu çalışmaya göre, bağımlılık eğilimi daha çok oyun içeriği, oynama süresi ve çocukların sosyal çevresiyle ilişkilidir.

Genel olarak, yüksek eğitim düzeyine sahip ebeveynlerin, çocuklarının dijital oyun bağımlılığına karşı daha bilinçli yaklaşımlar sergilediği ve çocuklarının daha az bağımlılık geliştirdiği yönünde bulgular vardır. Ancak bazı çalışmalar, ebeveyn eğitim düzeyinin bağımlılık üzerindeki etkisinin sınırlı veya anlamsız olduğunu öne sürmektedir. Bu farklılıklar,

bağımlılığın çok boyutlu bir fenomen olması ve bireysel faktörlerin yanı sıra çevresel faktörlerin de önemli rol oynayabilmesiyle açıklanabilmektedir.

Literatüre göre, çalışan annelerin çocuklarının daha fazla sosyal aktiviteye yönlendirilme eğiliminde olduğunu ve bu sayede dijital oyunlara olan bağımlılıklarının daha düşük olabileceği görülmektedir (Bianchi & Robinson, 1997). Bu çalışmada, çalışan annelerin çocuklarının dijital oyun süresinin daha az olduğu, çünkü çocukların okul dışı aktivitelere daha fazla katıldığı belirtilmiştir. Ancak, bazı çalışmalar, çalışmayan annelerin çocuklarının dijital oyunlara daha az bağımlılık geliştirdiğini göstermektedir. Bu çalışmalar, evde daha fazla vakit geçiren annelerin çocuklarıyla daha fazla etkileşim kurduğunu ve onların dijital oyunları daha kontrollü şekilde kullanmalarına yardımcı olduklarını savunmaktadır (Vandewater, Bickham, & Lee, 2006). Bu bulgular, çalışmayan annelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığına karşı daha korunaklı olabileceğini öne sürmektedir.

Bu araştırmada baba çalışma durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Çalışan ve çalışmayan babaların çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri arasında önemli bir fark olmaması, babaların çalışma durumunun çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları üzerinde sınırlı bir etkisinin olduğunu göstermektedir. Baba çalışma durumu ile ilgili bulgular, literatürde de benzer şekilde ele alınmaktadır. Örneğin, bazı araştırmalar babaların çocuklarının oyun alışkanlıkları üzerindeki etkisinin anneye kıyasla daha az belirgin olduğunu savunmaktadır (Hart et al., 2015).

Çalışan babaların çocuklarının daha az dijital oyun bağımlılığı geliştirdiği sonucuna varan çalışmalar mevcuttur (Livingstone & Helsper, 2008). Bu araştırmaya göre, çalışan babaların çocuklarıyla daha az vakit geçirdiği ve bu nedenle çocukların oyun oynama alışkanlıkları üzerinde daha az doğrudan etki sahibi oldukları vurgulanmıştır. Öte yandan, bazı çalışmalar, çalışmayan babaların çocuklarının dijital oyun bağımlılığı riskinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu çalışmalara göre, evde daha fazla vakit geçiren babaların çocuklarıyla oyun alışkanlıklarını daha yakından takip ettikleri ve onların dijital oyun bağımlılığına karşı daha bilinçli önlemler alabildikleri iddia edilmektedir (Griffiths, 2010).

Hem anne hem de baba çalışma durumu ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasında anlamlı bir ilişki bulunmamakla birlikte, çalışmayan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığına daha yatkın olduğu gözlemlenmiştir. Bu bulgular, ebeveynlerin çalışma

durumunun dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkilerinin karmaşık olduğunu ve farklı etmenlerle ilişkilendirilebileceğini göstermektedir.

5.4.Araştırmanın Güçlü Yönleri, Sınırlılıkları ve Etik Sorunları

5.4.1.Güçlü Yönler

Araştırmanın en önemli güçlü yönlerinden biri, günümüzde giderek artan dijital oyun bağımlılığı sorununu okul öncesi dönemde incelemesidir. Bu yaş grubundaki çocukların dijital oyunlara yönelik bağımlılık eğilimlerini belirlemek, erken müdahale stratejileri geliştirilmesine olanak tanır. Ayrıca, bu çalışmada kullanılan geniş örneklem grubu, sonuçların genellenebilirliğini artırmaktadır. Ölçme araçlarının güvenilir ve geçerli olması da bulguların doğruluğunu pekiştirmektedir. Çalışmanın bulguları, dijital oyun bağımlılığı eğiliminin çocukların psikososyal gelişimi üzerindeki etkilerini inceleyen literatüre önemli katkılar sunmaktadır. Ayrıca, beden algısının dijital oyun bağımlılığıyla olan ilişkisinin ortaya konması, hem ebeveynler hem de eğitimciler için rehber niteliği taşır.

5.4.2.Sınırlılıklar

Çalışmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. İlk olarak, veriler yalnızca belirli bir bölgede toplanmıştır. Bu durum, bulguların tüm okul öncesi çocuklara genellenmesini kısıtlayabilir. Ayrıca, ebeveynlerin anketlere verdiği yanıtlar subjektif olabilir ve sosyal istenilirlilik yanlılığına yol açabilir. Ebeveynlerin dijital oyun oynama alışkanlıkları ve çocuklarının ekran süresi üzerindeki kontrol dereceleri farklılık gösterebilir, bu da sonuçları etkileyebilir. Ayrıca, çocukların dijital oyun oynama süreleri hakkında net bir ölçüm yapılmamış, ebeveyn raporlarına dayalı olarak değerlendirilmiştir. Bu durum, çocukların gerçek oyun sürelerinin ve etkilerinin tam olarak yansıtılamamasına yol açabilir.

5.4.3.Etik Sorunlar

Araştırmada etik kurallar çerçevesinde hareket edilmiştir. Katılımcıların bilgileri gizli tutulmuş, anketler gönüllülük esasına dayalı olarak uygulanmıştır. Çocukların ve ebeveynlerinin onamları alınmıştır. Bununla birlikte, çocuklar üzerinde yapılan çalışmalarda ebeveynlerin savunmacı bir tutum sergileme ihtimali her zaman bir risk taşır. Çocukların dijital oyun alışkanlıkları gibi hassas konular, aileler tarafından farklı şekillerde değerlendirilebileceği için sonuçların doğruluğu bu faktörlerden etkilenebilir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırma, okul öncesi dönemdeki çocuklarda beden algısı ve dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bulgular, dijital oyun bağımlılığı ile çocukların beden algıları arasında anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Özellikle, dijital oyunlara aşırı maruz kalmanın çocukların beden algısını olumsuz yönde etkileyebileceği ve bu durumun çocukların genel psikolojik durumlarına da zarar verebileceği belirlenmiştir. Ayrıca, demografik özelliklerin (yaş, cinsiyet, ebeveynlerin eğitim ve çalışma durumu) beden algısı ve dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkileri analiz edilmiştir. Çalışmada, yaş ve cinsiyetin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığı, ancak bazı yaş gruplarının dijital oyunlara daha fazla eğilim gösterdiği bulunmuştur.

Araştırma bulguları doğrultusunda çeşitli öneriler sunulmuştur:

Ebeveynler ve eğitimciler, dijital oyunların olumsuz etkileri hakkında bilinçlendirilmelidir. Özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar için ekran süresi sınırlandırılmalı ve dijital oyunlara alternatif olarak fiziksel ve sosyal aktiviteler teşvik edilmelidir.

Dijital oyun içeriklerinin, çocukların psikososyal gelişimine uygun olacak şekilde tasarlanması gerekmektedir. Oyun geliştiriciler, şiddet içermeyen, eğitici ve olumlu beden algısı geliştiren içerikler üretmeye teşvik edilmelidir.

Dijital oyun bağımlılığının uzun vadeli etkilerini ve farklı yaş grupları üzerindeki etkilerini inceleyen daha kapsamlı araştırmalar yapılmalıdır. Özellikle dijital oyunların içeriğinin ve çocukların bu oyunlarla kurdukları ilişkinin niteliğinin daha detaylı bir şekilde ele alınması önerilmektedir.

6.1.Ebeveyn ve Eğitimcilere Yönelik Bilinçlendirme Programları

Araştırma sonuçlarına göre, dijital oyun bağımlılığı eğilimi çocukların beden algısını olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Ebeveynler ve eğitimciler, dijital oyunların çocukların beden algısı ve psikososyal gelişimi üzerindeki olumsuz etkileri hakkında bilinçlendirilmelidir. Griffiths (2010) ve Gentile (2009) gibi araştırmacılar, dijital oyunlara aşırı maruz kalmanın çocukların beden algısına zarar verebileceğini ve bu durumun daha geniş bir toplumsal sorun haline gelebileceğini belirtmiştir. Ebeveynlerin ve öğretmenlerin, çocuklara ekran süresi

sınırlamaları getirmeleri ve fiziksel aktivitelere yönlendirmeleri önerilmektedir. Bu, çocukların sağlıklı bir beden algısı geliştirmelerine katkı sağlayabilir.

6.2.Dijital Oyun İçeriklerinin Düzenlenmesi

Oyun geliştiriciler, çocukların psikososyal gelişimine uygun içerikler üretmeye teşvik edilmelidir. Özellikle erken çocukluk döneminde dijital oyunların etkisi üzerine yapılan araştırmalar, bu yaş grubunda oyunun eğitici ve geliştirici olmasının önemini vurgulamaktadır.

6.3.Oyun Alışkanlıklarına Alternatifler Sunulması

Çocukların dijital oyunlara aşırı bağımlı hale gelmemesi için alternatif aktiviteler sunulmalıdır. Fiziksel oyunlar, sanatsal etkinlikler ve sosyal aktiviteler gibi alternatifler çocukların dijital oyunlara olan ilgisini dengeleyebilir. Livingstone ve Helsper (2008)'in çalışması, çocukların oyun alışkanlıklarını dengede tutmanın psikososyal gelişim üzerinde olumlu etkileri olduğunu göstermiştir. Çocukların ekran karşısında geçirdiği sürenin sınırlandırılması ve daha fazla açık hava etkinlikleri teşvik edilmelidir.

6.4.Daha Kapsamlı Araştırmalar

Dijital oyun bağımlılığı ve beden algısı üzerine yapılan araştırmalar sınırlıdır. Bu nedenle, daha geniş ve uzun vadeli çalışmalara ihtiyaç vardır. Gelecekte yapılacak araştırmalar, farklı yaş gruplarındaki çocuklar arasında dijital oyun bağımlılığı ve beden algısı arasındaki ilişkiyi daha ayrıntılı incelemelidir. Ayrıca, dijital oyunların içeriği, çocukların bu oyunlarla kurdukları ilişkiler ve uzun vadeli psikososyal etkiler üzerine yapılan çalışmalar, dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerini daha iyi anlamamıza yardımcı olacaktır.

KAYNAKÇA

- Abakay, U., Alıncak, F., & Ay, S. (2017). Üniversite öğrencilerinin beden algısı ve atılganlık düzeylerinin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2017(9), 12-18.
- Acar, T. Ö. (2010). Kocaeli Üniversitesi beden eğitimi yüksekokulu ve mimarlık mühendislik fakültesi öğrencilerinde beden algısı ve iyilik halinin beden kitle indeksi ve vücut yağı dağılımı ile ilgisi. Uzmanlık tezi, Kocaeli Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kocaeli.
- 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]. YÖK Tez Merkezi.
- Ahadzadeh, A. S., Rafik-Galea, S., Alavi, M., & Amini, M. (2018). Relationship between body mass index, body image, and fear of negative evaluation: Moderating role of self-esteem. *Health psychology open*, 5(1), 2055102918774251.
- Akbaş, T. (2023), 8-24 yaş arası bireylerin beden algısının ve benlik saygısının incelenmesi. Tıpta uzmanlık tezi, Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aktaş, Y. (2000). Okulöncesi dönemi çocuklarında sayı kavramının kazanılması. *Çoluk Çocuk Dergisi*, Mayıs, 14–16.
- Alagül, Ö. (2004). Farklı spor branşlarındaki sporcuların atılganlık ile beden algısı arasındaki ilişki. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Alleva, J. M., Sheeran, P., Webb, T. L., Martijn, C., & Miles, E. (2015). A meta-analytic review of stand-alone interventions to improve body image. *PloS one*, 10(9), e0139177.
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 552-559.

- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2017). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*. New York: Oxford University Press.
- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming—Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, *12*, 100324.
- Ajansı, A. K. (2016). Dijital oyun sektörü raporu. Ankara Kalkınma Ajansı, Ankara.
- Anschutz, D., Engels, R., Leeuwe, J. V., & Strien, T. V. (2009). Watching your weight? The relations between watching soaps and music television and body dissatisfaction and restrained eating in young girls. *Psychology and Health*, *24*(9), 1035-1050.
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2010). Okul Öncesi Eğitimde Oyun. Ya-Pa.
- Aslan, A. (2016). Türkiye’de Çocukların Güvenli İnternet Kullanımında 2010-2015 Yılları Arasındaki Değişimler ve Uygulamaların Yansımaları (Doktora tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Aslan, D. (2004). Beden algısı ile ilgili sorunların yaratabileceği beslenme sorunları. *Sürekli Tıp Eğitimi Dergisi*, *13*(9), 326-329.
- Ata, A., Vural, A., & Keskin, F. (2014). Beden algısı ve obezite. *Ankara Medical Journal*, *14*(3), 74-84.
- Aydemir, M., & Çelik, Ö. (2020). Dijital oyunlar ve eğitimde oyunlaştırma: Türkiye’deki uygulamalar. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, *12*(2), 245-262.
- Aydın, N. (2018). Güzellik merkezine başvuran ve başvurmeyan kadınların beden algısı, benlik saygısı ve bazı değişkenler açısından karşılaştırılması: Kayseri ili örneği [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Toros Üniversitesi.

- Baker, L., Gringart, E. (2015). Body Image and Self-esteem in Older Adulthood. *Ageing and Society*, 29:977-95.
- Ballard, M., Gray, M., Reilly, J., & Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: body mass, physical activity, and other media use. *Eating behaviors*, 10(3), 161-167.
- Almourad, M. B., McAlaney, J., Skinner, T., Pleya, M., & Ali, R. (2020). Defining digital addiction: Key features from the literature. *Psihologija*, 53(3), 237-253.
- Barlett, C. P., Vowels, C. L., & Saucier, D. A. (2008). Meta-analyses of the effects of media images on men's body-image concerns. *Journal of social and clinical psychology*, 27(3), 279-310.
- Bearman, S. K., Presnell, K., Martinez, E., & Stice, E. (2006). The skinny on body dissatisfaction: A longitudinal study of adolescent girls and boys. *Journal of youth and adolescence*, 35, 217-229.
- Bektaş, M. (2018). Davranışsal bağımlılık: Tanımı, türleri ve sınıflandırılması. *Bir kamu politikası olarak-bağımlılıkla mücadele içinde (147-159)*. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.
- Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775-786.
- Bessenoff, G. R. (2006). Can the media affect us? Social comparison, self-discrepancy, and the thin ideal. *Psychology of women quarterly*, 30(3), 239-251.
- Bianchi, S. M., & Robinson, J. (1997). What did you do today? Children's use of time, family composition, and the acquisition of social capital. *Journal of Marriage and the Family*, 332-344.

- Bird, J., & Edwards, S. (2015). Children learning to use technologies through play: A digital Play Framework. *British Journal of Educational Technology*, 46(6), 1149-1160.
- Biricik, Z. & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitalde deęişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9 (1) , 445-469. doi: 10.19145/e-gifder.818532
- Bluemke, M., Friedrich, M., & Zumbach, J. (2010). The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 36(1), 1-13.
- Brito, R., Francisco, R., Dias, P., & Chaudron, S. (2017). Family dynamics in digital homes: the role played by parental mediation in young children's digital practices around 14 european countries. *Contemporary Family Therapy*, 39, 271–280. <http://doi.org/10.1007/s10591-017-9431-0>
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun baęımlılık eğilimi ölçeęinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeęinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi* (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Budak, K. S., & Işıkoęlu, N. (2022). Dijital oyun baęımlılık eğilimi ve ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeklerinin geliştirilmesi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 55(3), 693-740.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Caplan, S. E. (2003). Preference for online social interaction: A theory of problematic Internet use and psychosocial well-being. *Communication research*, 30(6), 625-648.

- Cash, T. F., & Pruzinsky, T. (2002). *Body Image: A Handbook of Theory, Research, and Clinical Practice*. Guilford Press.
- Chaudron, S., Di Gioia, R., & Gemo, M. (2018). Young Children (0-8) and Digital Technology - A qualitative study across Europe. Jrc Science for Policy Report. doi: 10.2760/294383
- Chou, C., & Tsai, M. J. (2007). *Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing*. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 812-824.
- Clark, L. A., ve Tiggemann, M. (2006). Appearance culture in nine- to 12-year-old girls: Media and peer influences on body dissatisfaction. *Social Development*, 15(4), 628–643.
- Crespo, M., Cebolla, A., & González, M. (2018). Parental influence on children's body dissatisfaction and eating disorders: A systematic review. *European Eating Disorders Review*, 26(2), 75-87. doi:10.1002/erv.2562
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- D Griffiths, M., J Kuss, D., & L King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318.
- Damiano, S. R., Hart, L. M., & Paxton, S. J. (2015). Development and validation of parenting measures for body image and eating patterns in childhood. *Journal of Eating Disorders*, 3, 1-9.
- Demir, B. D. (2006). Liseye devam eden kız öğrencilerin beslenme alışkanlıkları ve beden algısını etkileyen etmenler [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Demircioğlu, H. (2018). Kişilik Gelişimi.
- Diken, İ. H. (2018). Erken çocukluk öğrenimi. Ankara, Pegem Akademi Yayıncılık, 001- 538.

- Elenbaas, L., Rizzo, M. T., Cooley, S., ve Killen, M. (2016). Rectifying social inequalities in a resource allocation task. *Cognition*, 155, 176-187.
- Eni, B. (2017). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Er Y., Civan A. (2017). The effect of aerobic training on body perception. *Int J Curr Res*, 9(12), 62901-7.
- Erboy, E. ve Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11, 39-58.
- Eren, Ö. (2009). Bilgisayar oyunlarında dramatik yapı: Alternatif yaklaşımlar. [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Erkal, S., Pek, H. (1993). Beden imajında değişimler ve hemşirenin rolü. *Hemşirelik Bülteni*, 7(30), 61-71.
- Eroğlu, M. (2022). Mobil oyunların Türkiye'deki popülerliği üzerine bir inceleme. *Oyun ve Teknoloji Dergisi*, 5(3), 123-135.
- Fazlıoğlu, Y., Ilgaz, G. ve Papatğa, E. (2013). Oyun becerileri değerlendirme ölçeğinin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları, *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 239-250.
- Ferguson, C. J., & Munoz, M. (2016). "Body Image and Gender Differences in Young Children."
- Frasca, G. (2001). Video games of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Georgia Institute of Technology.
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3), 202-209.

- Fullerton, S., Taylor, A. W., Dal Grande, E., & Berry, N. (2014). Measuring physical inactivity: do current measures provide an accurate view of “sedentary” video game time?. *Journal of obesity*, 2014(1), 287013.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602.
- Gentile, D. A. (2009). *Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study*. *Psychological Science*, 20(5), 594-602.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of popular media culture*, 1(1), 62.
- Gordon, R. A., & Rotheram-Borus, M. J. (2018). "The Role of Age in Body Image Perception: A Longitudinal Study."
- Grabe, S., Ward, L. M., & Hyde, J. S. (2008). The role of the media in body image concerns among women: a meta-analysis of experimental and correlational studies. *Psychological bulletin*, 134(3), 460.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of parents in preventing video game addiction. *Addiction Research & Theory*, 18(5), 489-493.

- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). *Videogame addiction: Does it exist?* In J. Goldstein & J. Raessens (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 359-368). MIT Press.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. and Chappell, D. (2004). Online computer gaming; a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318.
- Grilo, C. M., Wilfley, D. E., Brownell, K. D., & Rodin, J. (1994). Teasing, body image, and self-esteem in a clinical sample of obese women. *Addictive Behaviors*, 19(4), 443-450.
- Grogan, S. (2005). *Body image understanding body dissatisfaction in men, women and children*. USA: Routledge.
- Grogan, S. (2016). *Understanding Body Image in Men, Women and Children*. London and New York: Routledge.
- Grogan, S. (2017). *Body image: Understanding body dissatisfaction in men, women and children*. USA: Routledge.
- Güneş, A. (2002). *Okullarda beden öğrenimi ve oyun öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Gürcan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 1, 50.
- Hamurcu, P. (2014). *Obez bireylerde benlik saygısı ve beden algısının değerlendirilmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Bilim Üniversitesi.
- Hamurcu, P., Öner, C., Telatar, B., & Yeşildağ, Ş. (2015). *Obezitenin benlik saygısı ve beden algısı üzerine etkisi*.

- Harriger, J. A., Calogero, R. M., Witherington, D. C., & Smith, J. E. (2010). Body size stereotyping and internalization of the thin ideal in preschool girls. *Sex Roles, 63*, 609-620.
- Harrison, K. (2000). The body electric: Thin-ideal media and eating disorders in adolescents. *Journal of Communication, 50*(3), 119-143.
- Harrison, K., ve Hefner, V. (2006). Media exposure, current and future body ideals, and disordered eating among preadolescent girls: a longitudinal panel study. *Journal of Youth and Adolescence, 35*(2), 146–156. doi:10.1007/s10964-005-9008-3.
- Hart, S. A., Petrill, S. A., Thompson, L. A., & Plomin, R. (2015). The role of parental involvement in the association between parental work schedules and children's academic achievement. *Journal of Family Psychology, 29*(2), 204.
- Hartanto, A., & Toh, W. X. (2020). *Age and gender differences in video game addiction among adolescents: The role of social and emotional factors*. *Journal of Adolescence, 80*, 155-163.
- Head, H. (1920). *Studies in neurology*. London: Oxford University Press, Vol. 2.
- Helman, C. G. (2001). *Gender and Reproduction in Culture, Health and Illness*. Fourth Edition. Oxford Press, 12-31.
- Hendy, H. M., Gustitus, C., & Leitzel-Schwalm, J. (2001). Social cognitive predictors of body image in preschool children. *Sex Roles, 44*, 557-569.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim, 36* (159).

- Horzum, M.B., Ayas, T. & Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*.
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hull, D. C., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study. *Journal of behavioral addictions*, 2(3), 145-152.
- Hurwitz, S. C. (2002). To be successful--let them play!(For Parents Particularly). *Childhood Education*, 79(2), 101-103
- Inan, M., & Dervent, F. (2016). Making a digital game active: Examining the responses of students to the adapted active version. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 6(1), 113-132.
- Irvine, K. R., McCarty, K., McKenzie, K. J., Pollet, T. V., Cornelissen, K. K., Toveé, M. J., & Cornelissen, P. L. (2019). Distorted body image influences body schema in individuals with negative bodily attitudes. *Neuropsychologia*, 122, 38-50.
- Işıkoğlu-Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi ? ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17.
- Işıkoğlu, N., & Ergenekon, E. (2021). Bebeklerin teknolojik araçları kullanmalarıyla ilgili anne görüşleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 54(1), 117-140.
- İnal, Y., ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 6(3), 523-544.

- Jones, D. C., & Crawford, J. K. (2006). The peer appearance culture during adolescence: Gender and body mass variations. *Journal of Youth and Adolescence*, 35(2), 257-269.
- Kaewpradub, N., Kiatrungrit, K., Hongsanguansri, S., & Pavasuthipaisit, C. (2017). Association among internet usage, body image and eating behaviors of secondary school students. *Shanghai archives of psychiatry*, 29(4), 208.
- Kale, M., Köksal-Akyol, A. ve Karagöz, S. (2023). Beden algısı tanımı, tarihçesi ve beden algısıyla ilgili kavramlar. M. Kale (ed.) Beden algısı içinde s. 1-15. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Karahisar, T. (2013). Türkiye’de dijital oyun sektörünün durumu. Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı, 107-113.
- Karslı, G.H. (2014). Obez bireylerde beden algısı, benlik saygısı ve yaşam kalitesinin değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kaya, A. B. (2013). Çevrim içi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması (Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Kennedy-Behr, A., Rodger, S., & Mickan, S. (2015). Play or hard work: Unpacking well-being at preschool. *Research in developmental disabilities*, 38, 30-38.
- Khorsandi, A., & Li, L. (2022). A Multi-Analysis of Children and Adolescents' Video Gaming Addiction with the AHP and TOPSIS Methods. *International journal of environmental research and public health*, 19(15), 9680. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159680>

- Kim, J., LaRose, R., & Peng, W. (2009). Loneliness as the cause and the effect of problematic Internet use: The relationship between Internet use and psychological well-being. *Cyberpsychology & behavior*, 12(4), 451-455.
- King, D. L., Gradisar, M., Drummond, A., Lovato, N., Wessel, J., Micic, G., ... & Delfabbro, P. (2013). The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: an experimental study. *Journal of sleep research*, 22(2), 137-143.
- King, I. C. (2018). Body image in paediatric burns: a review. *Burns & Trauma*, 6.
- Kirriemuir, J. ve Mcfarlane, A. (2007). Literature Review in Games and Learning.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). "Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents." *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.
- Köse, Z. (2013). 13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması (Kütahya İli Örneği). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi. Afyonkarahisar.
- Kumcağız, H., Ersanlı, E., & Murat, N. (2017). Gebelerin Kendilerini Algılama Ölçeği'nin geliştirilmesi ve psikometrik özellikleri. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 8(1), 23-31.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). "Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research." *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2014). *Internet addiction in psychotherapy*. Springer.
- Labre, M. P. (2005). The male body ideal: Perspectives of readers and non-readers of fitness magazines. *Journal of Men's Health and Gender*, 2(2), 223-229.

- Laier, C., Wegmann, E., & Brand, M. (2018). Personality and cognition in gamers: Avoidance expectancies mediate the relationship between maladaptive personality traits and symptoms of Internet-gaming disorder. *Frontiers in Psychiatry, 9*, 304.
- Landreth, G., Homeyer, L. ve Morrison, M. (2006). Play as the language of children's, feelings. Contexts perspectives and meanings. (Ed:D. Fromberg & D. Bergen) New York, NY: Routledin Publishing.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology, 36*, 11–17.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology, 12*(1), 77-95.
- Levine, M. P., & Murnen, S. K. (2009). "Everybody knows that mass media are/are not [pick one] a cause of eating disorders": A critical review of evidence for a causal link between media, negative body image, and disordered eating in females. *Journal of Social and Clinical Psychology, 28*(1), 9-42.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: a review of the evidence. *Psychological bulletin, 139*(1), 1.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of broadcasting & electronic media, 52*(4), 581-599.
- Lowes J, Tiggemann M. (2003). Body dissatisfaction, dieting awareness and the impact of parental influence in young children. *British Journal of Health Psychology, 8*, 135-147.
- Marques, A., Santos, D. A., Hillman, C. H., & Sardinha, L. B. (2018). How does academic achievement relate to cardiorespiratory fitness, self-reported physical activity and

- objectively reported physical activity: a systematic review in children and adolescents aged 6–18 years. *British Journal of Sports Medicine*, 52(16), 1039-1039.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., & Scott, F. (2016) Digital play: a new classification. *Early Years*, 36(3) , 242-253. doi: 10.1080/09575146.2016.1167675
- McCabe, M. P., & Ricciardelli, L. A. (2005). A longitudinal study of body image and strategies to lose weight and increase muscle among children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 26(5), 559-577. doi:10.1016/j.appdev.2005.06.007
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 14(10), 591-596.
- Mezarıcı, F. K. (2018). Kadınların spor yapmasında toplumsal beden algısının etkisi: düzce örneklemi. Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- McCabe, M. P., & Ricciardelli, L. A. (2003). Sociocultural influences on body image and body changes among adolescent boys and girls. *The Journal of social psychology*, 143(1), 5-26.
- McCabe, M. P., & Ricciardelli, L. A. (2004). Body image dissatisfaction among males across the lifespan: A review of past literature. *Journal of psychosomatic research*, 56(6), 675-685.
- McLean, S. A., Paxton, S. J., & Wertheim, E. H. (2010). Factors associated with body dissatisfaction and disordered eating in women in midlife. *International Journal of Eating Disorders*, 43(6), 527-536.

- McNinch, H. (2013). Fat bullying of girls in school: Implications for pre-service teacher education. MEd Thesis, Faculty of Education, Lakehead University.
- Miller, K. W., & Salk, R. H. (2016). "Age and Body Image: Reassessing the Impact of Age on Body Perception."
- Morrison, T. G., Kalin, R. ve Morrison, M. A. (2004). Body image evaluation and body image investment among adolescents: a test of sociocultural and social comparison theories. *Adolescence*, 39(155), 571-587.
- MurrayStuart, B., & McLeanSiân, A. (2018). The contribution of social media to body dissatisfaction, eating disorder symptoms, and anabolic steroid use among sexual minority men. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*.
- Nazlıgül, M., ve Yılmaz, A. (2019). Oyun bağımlılığı ve egzersiz bağımlılığına davranışsal bağımlılık çerçevesinden bir bakış. *Bağımlılık Dergisi*, 97-108.
- Neagu, A., & Rainer, F. I. (2015). Body image: a theoretical framework. In *Proc Rom Acad Series B.*, 17(1), 29–38
- Neves, C. M., Cipriani, F. M., Meireles, J., Morgado, F., ve Ferreira, M. (2017). Body Image In Childhood: An Integrative Literature Review. *Imagem Corporal Na Infância: Uma Revisão Integrativa Da Literatura. Revista paulista de pediatria : orgao oficial da Sociedade de Pediatria de Sao Paulo*, 35(3), 331–339.
- NIMF (2005). Computer and video game addiction. National Institute on media and the family.
- Ogden, J., & Steward, J. (2000). The role of mother-daughter and father-daughter relationships in explaining weight concern. *International Journal of Eating Disorders*, 28(1), 78-83. doi:10.1002/(SICI)1098-108X(200007)28:1<78::AID-EAT9>3.0.CO;2-G

- Olson, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of general Psychology*, 14(2), 180-187.
- Onur, B. (1985). *Ergenlik Psikolojisi*. Ankara: Hacettepe Taş Kitapçılık.
- Örsel, S. K. (2001). *Düşünme ihtiyacı ve beden algısına ilişkin özgüven*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Öztütüncü-Doğan, F. (2006). Video games and children: violence in video games. *New Symposium Journal*, Ekim 2006, 44(4) 161-164.
- Peat, CM., Peyerl, NL., Ve Muehlenkamp, JJ. (2008). Body Image and Eating Disorders in Older Adults: A Review. *J Gen Psychol*. 135(4):343-58.
- Pektaş, D. (2023). *Benlik ve beden algısı*. M. Kale (ed.) *Beden algısı içinde* s. 155-169. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59(1), 30-37.
- Potur, D. C. (2003). *İlk gebelikte beden imajının algılanma durumunun değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Price, E. H. (2006). A critical review of congenital phantom limb cases and a developmental theory for the basis of body image. *Consciousness and Cognition*, 15(2), 310-322.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). A large-scale test of the goldilocks hypothesis: quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents. *Psychological science*, 28(2), 204-215.

- Puhl, R. M., & Latner, J. D. (2007). Stigma, obesity, and the health of the nation's children. *Psychological Bulletin*, 133(4), 557-580.
- PWC. (2023). *Global Entertainment and Media Outlook 2023-2024: Turkey*.
- Raporu, D. O. (2019). Dijital oyun raporu-güvenli internet merkezi <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf> sayfasından, 29, 2019. 30.06.2024 tarihinde erişildi.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). The Common sense census: media use by kids age zero to eight. Common Sense Media.
- Rosen, L. D., Lim, A. F., Felt, J., Carrier, L. M., Cheever, N. A., Lara-Ruiz, J. M., ... & Rokkum, J. (2014). Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in human behavior*, 35, 364-375.
- Sallayıcı, Z. (2020). Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 21(1), 13-23.
- Samur, Y. (2016). Dijital oyun tasarımı. Pusula.
- Sands, R., Tricker, J., Sherman, C., Armatas, C., & Maschette, W. (1997). Disordered eating patterns, body image, self-esteem, and physical activity in preadolescent school children. *International Journal of Eating Disorders*, 21(2), 159-166.
- Saracho, O. N. (2002). Developmental play theories and children's pretend play. Contemporary perspectives in early childhood curriculum. Greenwich: Information Age Publishing
- Saracho, N. (2003). Young children play and cognitive style. O. N. Saracho ve B. Spodek (Ed.), Contemporary Perspectives on play in early childhood Education. USA: Age Publishing

- Schaefer, C. & Drewes, A. (2013). *Oyun terapisinin temelleri: oyunun ve oyun terapisinin terapötik güçleri*. Ankara: Nobel
- Schilder, P. (1935). "The Image and Appearance of the Human Body." *Kegan Paul, Trench, Trubner & Co.*
- Shoraka, H., Amirkafi, A., & Garrusi, B. (2019). Review of body image and some of contributing factors in Iranian population. *International journal of preventive medicine*, 10(1), 19.
- Singh, A. K., & Singh, P. K. (2019). Digital addiction: A conceptual overview. *Library Philosophy and Practice* (ejournal), 3538.
<https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/3538>
- Smith, A., & Petrie, T. A. (2006). Body image among adolescent girls: Parental influences and effects of media exposure. *Psychology of Women Quarterly*, 30(1), 65-76.
doi:10.1111/j.1471-6402.2006.00260.x
- Smith, T. J., & Smith, S. R. (2020). "Age-Related Differences in Body Image: A Review of the Literature."
- Smolak, L., & Levine, M. P. (2001). Body image in children. *Body Image, Eating Disorders, and Obesity in Youth: Assessment, Prevention, and Treatment*, 41-66.
- Souto, C. M. R. M., & Garcia, T. R. (2002). Construction and validation of a body image rating scale: a preliminary study. *International Journal of Nursing Knowledge*, 13(4), 117.
- Souto, C. M. R. M., & Garcia, T. R. (2002). Construction and validation of a body image rating scale: a preliminary study. *International Journal of Nursing Knowledge*, 13(4), 117.

- Spodek, B. ve Saracho, O. N. (2003). Early childhood educational play. Contemporary perspectives on play education. (ED. N. Saracho & B. Spodek) USA: Age Publishing.
- Sucu, İ. (2021). Gerçekliğin Yeni Dünyası ve İletişim Alanı Olarak Sanal Sayısal Oyunlar. İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 8(1), 204-215.
- Tabachnick and Fidell, 2013 B.G. Tabachnick, L.S. Fidell Using Multivariate Statistics (sixth ed.)Pearson, Boston (2013).
- Tatangelo, G. L., McCabe, M., Mellor, D., ve Mealey, A. (2016). A systematic review of body dissatisfaction and sociocultural messages related to the body among preschool children. *Body Image*, 18, 86–95. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bodyim.2016.06.003>
- Tatangelo, G., & Ricciardelli, L. A. (2013). A review of body image and parental influences on children's body image. *Body Image*, 10(2), 141-148. doi:10.1016/j.bodyim.2012.10.005
- Tavşancıl, E. (2002). *Tutumların ölçülmesi ve SPSS ile veri analizi*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Tayfur, S. (2018). Üniversite öğrencilerinde beden algısı, yeme tutumu ve depresyon düzeyinin incelenmesi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Üsküdar Üniversitesi.
- TDK (2023). Oyunun tanımı. <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 27.07.2024 tarihinde erişildi.
- Temel M. (2005). Beden imajını etkileyen faktörler ve beden imajı doyumu. *Sendrom Dergisi*, 1(1), 62-5.
- Tezcan, B. (2009). Obez bireylerde benlik saygısı, beden algısı ve travmatik geçmiş yaşantılar. Tıpta Uzmanlık Tezi, Bakırköy Prof. Dr. Mazhar Osman Ruh Sağlığı ve Sinir Hastalıkları Eğitim ve Araştırma Hastanesi, İstanbul.
- Thelen MH, Powell, AL, Lawrence C, Kuhnert ME. (1992). Eating and body image concerns among children. *Journal of Clinical Child Psychology*, 21, 41–46.

- Thompson, J. K., Heinberg, L. J., Altabe, M., ve Tantleff Dunn, S. (1999). *Exacting beauty: Theory, assessment, and treatment of body image disturbance*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Thompson, J. K., & Stice, E. (2001). Thin-ideal internalization: Mounting evidence for a new risk factor for body-image disturbance and eating pathology. *Current Directions in Psychological Science*, 10, 181–183.
- Tiggemann, M., & Slater, A. (2013). NetGirls: The Internet, Facebook, and body image concern in adolescent girls. *International Journal of Eating Disorders*, 46(6), 630-633.
- Topalođlu, B. (2014). Alay Edilme Algısı Ölçeđi (AEAÖ) ergenler için geđerlik ve gúvenirlik alıřması: beden imajı ve kontrol kaybı ile iliřkisi [Yayımlanmamıř yüksek lisans tezi]. Okan Úniversitesi.
- Topřar, A. (2015). Ortaokul 7. Sınıf Öđrencilerinde Duygusal Zekâ ile Bilgisayar Oyun Bađımlılıđı Arasındaki İliřkinin İncelenmesi. Fatih Úniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitúřü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). ocukların dijital oyun kullanımına iliřkin annelerin góruřlerinin deđerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263-2278.
- Tremblay, L., Lovsin, T., Zecevic, C., ve Larivière, M. (2011). Perceptions of self in 3-5- years old children: a preliminary investigation into the early emergence of body dissatisfaction. *Body image*, 8(3), 287–292.
<https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2011.04.004>
- TrueList. (2024). *Gaming Statistics 2024: Children and Gaming*.
<https://truelist.co/blog/gaming-statistics/>

- Türkiye İstatistik Kurumu (TUİK) (2021). Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2021. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-BilisimTeknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>
- TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu). (2013). 06-15 Yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya.
- Tzampazi, F., Kyridis, A., ve Christodoulou, A. (2013). What will I be when I grow up? Children's preferred future occupations and their stereotypical views. *International Journal of Social Science Research*, 1(1), 19–38.
- Uğurlu N., Akın H., Muğla Sağlık Yüksekokulu öğrencilerinin beden benlik algısı ve psikolojik sıkıntı belirtileri ile ilişkisi. *Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi* 2008; 11(4): 38-47.
- Uluşık, Y. P. (2018). Mangala oyunu hakkında bir değerlendirme. *Turan-Sam*, 10(39), 173-186. Erişim adresi: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=695617>
- UNICEF. (2022). *Digital experiences and well-being of children and adolescents*. <https://www.unicef.org/digital-wellbeing>
- Üçgül, M. (2006). *The impact of computer games on students' motivation* (Master's thesis, Middle East Technical University).
- Wack, E., & Tattleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241-244.
- We Are Social & DataReportal. (2024). *Digital 2024: Global Overview Report*. We Are Social. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report>

- Weinberger, N. A., Kersting, A., Riedel-Heller, S. G., & Luck-Sikorski, C. (2017). Body dissatisfaction in individuals with obesity compared to normal-weight individuals: a systematic review and meta-analysis. *Obesity facts*, 9(6), 424-441.
- Wong, Y., Chang, Y. J., veLin, C. J. (2013). The influence of primary caregivers on body size and self-body image of preschool children in Taiwan. *Asia Pacific journal of clinical nutrition*, 22(2), 283–291. <https://doi.org/10.6133/apjcn.2013.22.2.05>
- World Health Organization. ICD-11 version 2018 website. <http://apps.who.int/classifications/icd10/browse/2016/en>. Erişim Tarihi: 25.07.2024
- World Health Organization. (2019). *International Classification of Diseases (ICD-11)*.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of adolescent health*, 48(2), 121-127.
- Vandewater, E. A., Bickham, D. S., & Lee, J. H. (2006). Time well spent? Relating television use to children's free-time activities. *Pediatrics*, 117(2), e181-e191.
- Voelker, D. K., Reel, J. J., & Greenleaf, C. (2015). Weight status and body image perceptions in adolescents: current perspectives. *Adolescent health, medicine and therapeutics*, 149-158.
- Yalçın Irmak, A., & Ardıç, A. (2018). Dijital Oyunların Çocuk ve Ergenler Üzerindeki Etkileri: Literatür İnceleme. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 6(16), 71-84.
- Yalçınkaya T. (2004) Eğitici Oyun ve Oyuncak Yapımı. Esin Yayınevi.
- Yengin, D. (2012). Dijital oyunlarda şiddet, 106-112.

Yılmaz, B. (2017). Bir grup lise öğrencisinin internet kullanımlarının beden algıları ve yeme tutumları ile ilişkisi. Uzmanlık tezi, Işık Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, İstanbul.

Yılmaz, M. ve Erduran, N. (2016). Oyun Dünyam- Dünyam Oyun. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.



EKLER

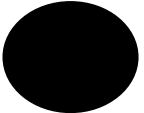

Ek A. Tez Etik İzin İstek Formu

T.C	
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ	
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	
TEZ / ARAŞTIRMA / ANKET / ÇALIŞMA İZİNİ / ETİK KURULU İZİNİ TALEP FORMU VE ONAY TUTANAK FORMU	
ÖĞRENCİ BİLGİLERİ	
T.C. NOSU	
ADI VE SOYADI	Berfin OĞRAŞ
ÖĞRENCİ NO	2022011009
TEL. NO.	
E - MAİL ADRESLERİ	
ANA BİLİM DALI	Psikoloji
HANGİ AŞAMADA OLDUĞU (DERS / TEZ)	TEZ
İSTEKDE BULUNDUĞU DÖNEME AİT DÖNEMLİK KAYDININ YAPILIP-YAPILMADIĞI	2023-2024 Bahar Dönemi Kaydımı Yeniledim.
ARAŞTIRMA/ANKET/ÇALIŞMA TALEBİ İLE İLGİLİ BİLGİLER	
TEZİN KONUSU	Bu araştırmanın konusu, okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile beden algıları arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırma, çocukların dijital oyunlarla geçirdikleri zamanın detaylı olarak incelenmesini ve bu sürenin olumlu ve olumsuz etkilerinin değerlendirilmesini hedeflemektedir. Aynı zamanda, günümüzün popüler kültürü haline gelen ekran süresi kavramına da ışık tutarak bu kavramın çocukların yaşamlarındaki etkisini anlamaya çalışacaktır.
TEZİN AMACI	Bu çalışmanın amacı, okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile beden algıları arasındaki ilişkiyi araştırmaktır. Araştırma, çocukların dijital oyunlarla geçirdikleri zamanın detaylı olarak

	<p>incelenmesini ve bu sürenin olumlu ve olumsuz etkilerinin değerlendirilmesini amaçlamaktadır. Ayrıca, günümüz popüler kültüründe önemli bir yer tutan ekran süresi kavramına da ışık tutulacaktır. Çocukların beden algısıyla ilgili bilgi dağarcığının genişletilmesi ve bu konuda literatüre katkı sağlanması hedeflenmektedir. Araştırmanın sonuçları, çocuk gelişimi alanında çalışan profesyonellere rehberlik sağlayabilir ve çocukların sağlıklı gelişimini desteklemek için etkili stratejiler geliştirmelerine yardımcı olabilir. Aynı zamanda, araştırmanın dijital oyun bağımlılığı konusuna odaklanmasıyla, ilerleyen zamanlarda çocuklar ve ailelerin dijital oyunlar konusunda daha bilinçli olmalarına olanak sağlanması amaçlanmaktadır. Beden algısı kavramının ele alınmasıyla da ebeveynlerin çocukları hakkında daha detaylı bilgi sahibi olmaları ve bu bilgiyle yaklaşımlarını olumlu yönde etkilemeleri hedeflenmektedir.</p>
<p>TEZİN TÜRKÇE ÖZETİ</p>	<p>Bu araştırma, okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile beden algıları arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma, çocukların dijital oyunlarla geçirdikleri zamanın detaylı bir şekilde analiz edilmesini ve bu sürenin olumlu ve olumsuz etkilerinin değerlendirilmesini hedeflemektedir. Ayrıca, günümüz popüler kültüründe önemli bir yer tutan ekran süresi kavramını da ele alarak, bu kavramın çocukların yaşamlarındaki etkilerini anlamaya yönelmektedir. Araştırma sonuçları, çocuk gelişimi alanında çalışan uzmanlara rehberlik edebilir ve sağlıklı gelişimlerini desteklemek için etkili stratejiler geliştirmelerine yardımcı olabilir. Aynı zamanda, dijital oyun bağımlılığı üzerine odaklanarak, çocuklar ve ailelerin bu konuda daha bilinçli olmalarına katkı sağlanması hedeflenmektedir. Beden algısı kavramının incelenmesi ise ebeveynlerin çocukları hakkında daha derinlemesine anlayış geliştirmelerine ve olumlu yaklaşımlarını etkilemelerine olanak tanıyacaktır.</p>
<p>ARAŞTIRMA YAPILACAK OLAN SEKTÖRLER/ KURUMLAR IN ADLARI</p>	<p>-</p>
<p>İZİN ALINACAK OLAN KURUMA AİT BİLGİLER (KURUMUN ADI- ŞUBESİ/ MÜDÜRLÜĞÜ)</p>	<p>Gönüllü katılımcılar ile araştırma sürdürülecektir.</p>

<p>Ü - İLİ - İLÇESİ)</p>	
<p>YAPILMAK İSTENEN ÇALIŞMANI N İZİN ALINMAK İSTENEN KURUMUN HANGİ İLÇELERİN E/ HANGİ KURUMUNA / HANGİ BÖLÜMÜND E/ HANGİ ALANINA/ HANGİ KONULARD A/ HANGİ GRUBA/</p>	<p>Gönüllü katılımcılar ile araştırma sürdürülecektir.</p>
<p>UYGULANAN ÇALIŞMAY A AİT ANKETLERİ N/ ÖLÇEKLERİ N BAŞLIKLAR I/ HANGİ ANKETLERİ N - ÖLÇEKLERİ N UYGULANAN CAĞI</p>	<p>Bilgilendirilmiş onam Formu Demografik Bilgi Formu Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği Cinsiyete Göre Çocuklar İçin Resimli Beden Algısı Ölçeği</p>
<p>EKLER (ANKETLER , ÖLÇEKLER, FORMLAR, ... V.B. GİBİ EVRAKLARI N İSİMLERİYL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bilgilendirilmiş Onam Formu: Çalışmaya katılımın gönüllü olduğu, bilgilerin paylaşılmayacağı, çalışmanın nasıl yapılacağı ve ne işe yarayacağı, araştırmacının iletişim bilgileri yer almaktadır. 1 sayfadan oluşmaktadır. • Demografik Bilgi Formu: Katılımcıların demografik bilgilerini elde etmek "Yaşınız?" "Cinsiyetiniz?", "Anne eğitim durumu nedir?", "Baba eğitim durumu

<p>E BİRLİKTE KAÇ ADET/SAYFA OLDUKLARINA AİT BİLGİLER İLE AYRINTILI YAZILACAKTIR)</p>	<p>nedir?’, ‘Anne çalışma durumu nedir?’, ‘Baba çalışma durumu nedir?’ sorularının sorulduğu bir form hazırlanmıştır. 1 sayfadan oluşmaktadır.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği: Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği, okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ne düzeyde olduğunu değerlendirmek amacıyla geliştirilmiştir. DOBE Ölçeğinde ‘Hayattan Kopma’ alt boyutu çocukların dijital oyun oynadıkları süreçte sosyal yaşantılarındaki kopuklukları, ‘Çatışma’ alt boyutu dijital oyun engellediğinde gösterdikleri tepkisel davranışları, ‘Sürekli Oynama’ alt boyutu günlük yaşantılarında dijital oyunla ilgili uzun süre vakit geçirmesi ve bunu talep etmesi ve ‘Hayata Yansıtma’ alt boyutunda dijital oyunların çocukların yaşantılarına etkileri, göstermesi ihtimal olan sorun belirtilerini içermektedir. Ölçeğin alt boyutlarının sırasıyla güvenilirlik katsayıları (Cronbach’s Alpha) şu şekildedir; Hayattan kopma= .88, Çatışma= .90, Sürekli Oynama= .82 ve Hayata Yansıtma= .70 ve ölçeğin toplam güvenilirlik katsayısı .93 olarak belirlenmiştir. Ölçek 20 maddeden ve 5’li likert tipi cevaplardan oluşmaktadır. 1 sayfadan oluşmaktadır. • Cinsiyete Göre Çocuklar İçin Resimli Beden Algısı Testi: Musher-Eizenman ve arkadaşları (2003), Collins (1991) tarafından beden algısının değerlendirilmesi için geliştirilen ölçeğin, 4-6 yaş arası çocuklar için yeni bir versiyonunu kullanmışlardır; bu versiyon, 7 rakamlı siluet çizimlerini içermektedir. 1 sayfadan oluşmaktadır. 		
<p>ÖĞRENCİNİN ADI - SOYADI: Berfin OĞRAŞ</p>	<p>ÖĞRENCİNİN İMZASI: Enstitü müdürlüğünde evrak aslı imzalıdır. TARİH: 19 / 04 / 2024</p>		
<p>TEZ/ ARAŞTIRMA/ANKET/ÇALIŞMA TALEBİ İLE İLGİLİ DEĞERLENDİRME SONUCU</p>			
<p>1. Seçilen konu Bilim ve İş Dünyasına katkı sağlayabilecektir.</p>			
<p>2. Anılan konu Psikoloji faaliyet alanı içerisine girmektedir.</p>			
<p>1.TEZ DANIŞMANININ ONAYI</p>	<p>2.TEZ DANIŞMANININ ONAYI</p>	<p>ANA BİLİM DALI BAŞKANININ ONAYI</p>	<p>SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRÜNÜN ONAYI</p>
<p>Adı - Soyadı: Nurgül ÖZPOYRAZ</p>	<p>Adı - Soyadı: Mustafa KALE</p>	<p>Adı - Soyadı: Kahraman KIRAL</p>	<p>Adı - Soyadı: Hüseyin Rahmi FİSUNOĞLU</p>
<p>Unvanı: Prof. Dr.</p>	<p>Unvanı: Doç. Dr.</p>	<p>Unvanı: Dr. Öğr. Üyesi</p>	<p>Unvanı: Prof. Dr.</p>

İmzası: Enstitü müdürlüğünde evrak aslı imzalıdır.	İmzası: Enstitü müdürlüğünde evrak aslı imzalıdır.	İmzası: Enstitü müdürlüğünde evrak aslı imzalıdır.	İmzası: Enstitü müdürlüğünde evrak aslı imzalıdır.			
27 / 09 / 2024	27 / 09 / 2024	27 / 09 / 2024	27 / 09 / 2024			
ETİK KURULU ASIL ÜYELERİNE AİT BİLGİLER						
Adı - Soyadı: Şehnaz ŞAHİNK ARAKAŞ	Adı - Soyadı: Yücel ERTEKİ N	Adı - Soyadı: Deniz Aynur GÜLER	Adı - Soyadı: Mustafa BAŞARA N	Adı - Soyadı: Mustafa Tevfik ODMAN	Adı - Soyadı: Hüseyin Mahir FİSUNO ĞLU	Adı - Soyadı: Jülide İNÖZÜ
Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.
İmzası: Enstitü müdürlüğü n-de evrak aslı imzalıdır.	İmzası: Enstitü müdürlüğü n-de evrak aslı imzalıdır.	İmzası: Enstitü müdürlüğü n-de evrak aslı imzalıdır.	İmzası: Enstitü müdürlüğü n-de evrak aslı imzalıdır.	İmzası: Enstitü müdürlüğü n-de evrak aslı imzalıdır.	İmzası: Enstitü müdürlüğü n-de evrak aslı imzalıdır.	İmzası: Enstitü müdürlüğü n-de evrak aslı imzalıdır.
27/09/2024	27/09/2024	27/09/2024	27/09/2024	27/09/2024	27/09/2024	27/09/2024
Etik Kurulu Jüri Başkanı - Asıl Üye	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi
OY BİRLİĞİ İLE		Çalışma yapılacak olan tez için uygulayacak olduğu Anketleri/Formları/Ölçekleri Çağ Üniversitesi Etik Kurulu Asıl Jüri Üyelerince İncelenmiş olup, / / 20..... - / / 20..... tarihleri arasında uygulanmak üzere gerekli iznin verilmesi taraflarımızca uygundur.				
OY ÇOKLUĞU İLE						
AÇIKLAMA: BU FORM ÖĞRENCİLER TARAFINDAN HAZIRLANDIKTAN SONRA ENSTİTÜ MÜDÜRLÜĞÜ SEKRETERLİĞİNE ONAYLAR ALINMAK ÜZERE TESLİM EDİLECEKTİR. AYRICA FORMDAKİ YAZI ON İKİ PUNTO OLACAK ŞEKİLDE YAZILACAKTIR.						

Ek B. Bilgilendirilmiş Onam Formu

ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ETİK KURULU
BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

Bu formun amacı araştırma ile ilgili olarak sizi bilgilendirmek ve katılmanız ile ilgili izin almaktır.

Bu kapsamda ‘‘Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi ile Beden Algısı Arasındaki İlişki’’ başlıklı araştırma Berfin OĞRAŞ tarafından **gönüllü katılımcılarla** yürütülmektedir. Araştırma sırasında sizden alınacak bilgiler gizli tutulacak ve sadece araştırma amaçlı kullanılacaktır. Araştırma sürecinde konu ile ilgili her türlü soru ve görüşleriniz için aşağıda iletişim bilgisi bulunan araştırmacıyla görüşebilirsiniz. Bu araştırmaya **katılmama** hakkınız bulunmaktadır. Aynı zamanda çalışmaya katıldıktan sonra çalışmadan **çıkabilirsiniz**. Bu formu onaylamanız, **araştırmaya katılım için onam verdiğiniz** anlamına gelecektir.

Araştırmayla İlgili Bilgiler:

Araştırmanın Amacı: Okul öncesi dönemdeki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğilimi ve beden algısı arasındaki ilişki ve demografik özelliklere (çocuğun yaşı ve cinsiyeti, anne ve babanın eğitim durumu, anne ve babanın çalışma durumu) göre farklılaşma olup olmadığı incelenecektir.

Araştırmanın Nedeni: Teknolojinin gelişmesiyle birlikte oldukça yaygınlaşan dijital oyun kullanımının çocukların gelişimine olan etkisi dikkat çekmektedir. Okul öncesi dönem bireyin gelişiminde önemli bir rol oynamakla birlikte, bu dönemde meydana gelen değişimler etkili olabilmektedir. Çocukların dijital oyun ile etkileşimine bağlı olarak ortaya çıkabilen dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile küçük yaşlardan itibaren gelişmekte olan beden algısı arasındaki ilişkinin önem arz edeceği düşünüldüğü için araştırma planlanmıştır.

Araştırmanın Yürütüleceği Yer: Adana ve Mersin ili

Çalışmaya Katılım Onayı:

Araştırmanın amacını, nedenini, yürütüleceği yer ile ilgili bilgileri okudum ve gönüllü olarak üzerime düşen sorumlulukları anladım. Araştırma ile ilgili ayrıntılı açıklamalar yazılı ve sözlü olarak tarafıma sunuldu. Bu araştırmaya ile ilgili faydalar ve riskler ile ilgili bilgilendirildim.

Bu araştırmaya kendi isteğimle, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın katılmayı kabul ediyorum.

Katılımcının (Islak imzası ile ^{***})

Adı-Soyadı: Enstitü müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.

İmzası ^{***}

Araştırmacının

Adı-Soyadı: Berfin OĞRAŞ

e-posta:

İmzası:

***Online yapılacak uygulamalarda, ıslak imza yerine, bilgilendirilmiş onam formunun anketin ilk sayfasındaki en üst bölümüne yerleştirilerek katılımcıların kabul ediyorum onay kutusunu işaretlemesinin istenilmesi gerekmektedir.

Ek C. Sosyo-Demografik Bilgi Formu

Değerli Katılımcı

Bu anket, Mersin Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Bölümü Yüksek Lisans Programı'nda bir çalışma için hazırlanmıştır. Bu çalışmaya Adana ve Mersin ilinde ikamet eden 4, 5, 6 yaşlarında çocuğu olan aileler dahil edilmekte olup çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile beden algısı arasındaki ilişki incelenmektedir. Ankete vereceğiniz yanıtlar sadece bilimsel bir çalışmada veri olarak kullanılacak ve kesinlikle başka bir yerde paylaşılmayacaktır. Katılımlarınız ve samimi yanıtlarınız çalışmanın amacına ulaşması için çok değerlidir. Katılımlarınız için teşekkür ederiz.

Berfin OĞRAŞ

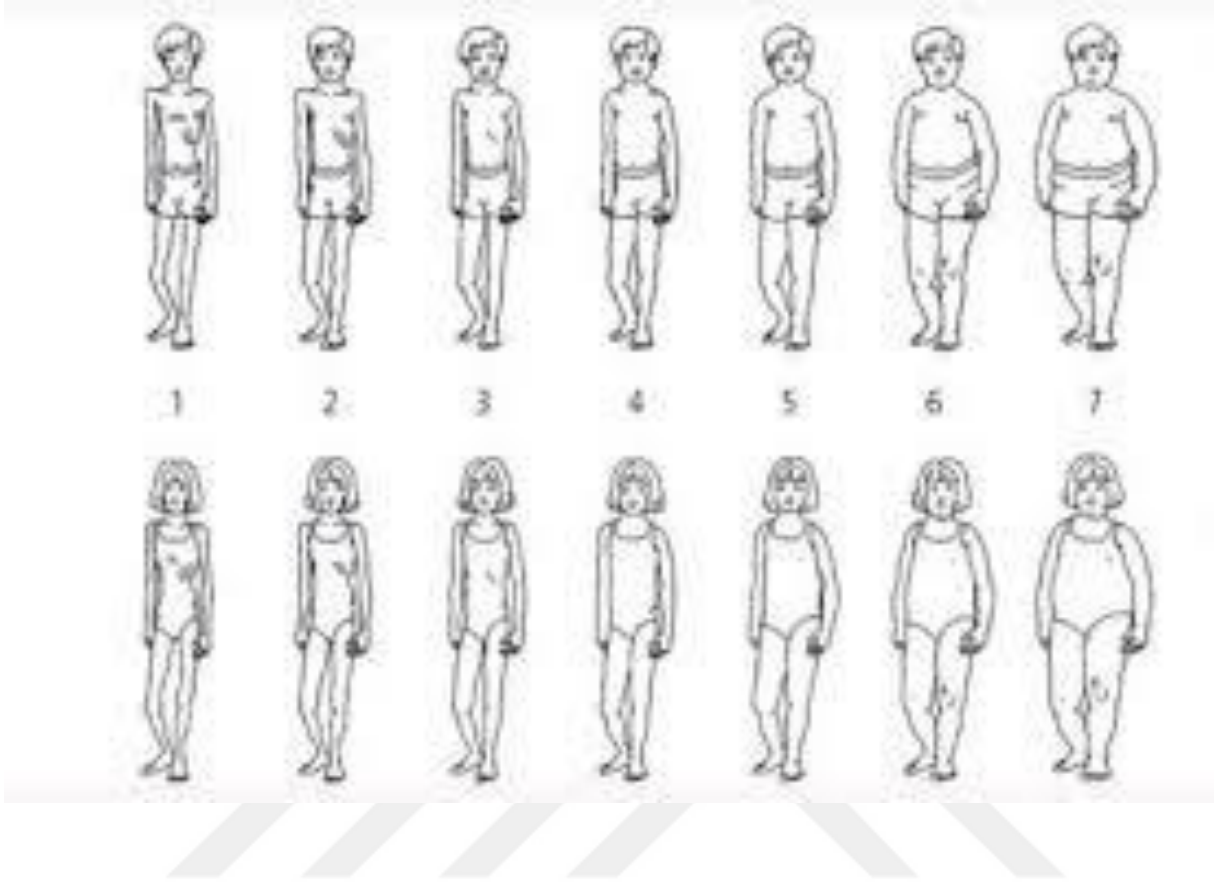
Yüksek Lisans Öğrencisi

Sosyodemografik Bilgi Formu

1. Çocuğun yaşı?
2. Çocuğun cinsiyeti?
3. Annenin Eğitim Durumu?
 - İlköğretim
 - Lise
 - Önlisans
 - Lisans
 - Yüksek Lisans
 - Doktora
4. Babanın Eğitim Durumu?
 - İlköğretim
 - Lise
 - Önlisans
 - Lisans
 - Yüksek Lisans
 - Doktora
5. Annenin Çalışma Durumu?
 - Çalışıyor
 - Çalışmıyor
6. Babanın Çalışma Durumu?
 - Çalışıyor
 - Çalışmıyor

Ek D. Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği (DOBE)

DİJİTAL OYUN EĞİLİMİ ÖLÇEĞİ					
	Her zaman	Çoğu zaman	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
<ul style="list-style-type: none"> • Ölçek içeriğinde yer alan “dijital araçlar” kavramını dijital oyun oynanabilen araçlar olarak düşünülmelidir. Örneğin, tablet, akıllı telefon, bilgisayar, oyun konsolu vb. • Lütfen bu formu çocuğunuzun dijital oyun oynama sürecindeki davranışlarını düşünerek doldurunuz. • Ölçeği sayıları yuvarlak içine alarak eksizsiz doldurmanız rica olunur. <p>Çocuğum;</p>					
1. Gün içinde çok fazla dijital araçlarla oynar.	5	4	3	2	1
2. Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde sinirlenir.	5	4	3	2	1
3. Dijital oyunda öğrendiklerini gerçek hayattaki davranışlarına yansıtmaktadır. (ör.; dijital oyun karakterlerinin taklitlerini yapması)	5	4	3	2	1
4. Dijital oyun oynarken söylenenleri duymaz.	5	4	3	2	1
5. Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde oynamak için ısrar eder.	5	4	3	2	1
6. Dijital oyunu, hiç ara vermeden uzun süre oynar (ör.; ara vermeden 2-3 saat oynaması).	5	4	3	2	1
7. Okuldan eve geldiğinde hemen dijital oyunun başına geçer.	5	4	3	2	1
8. Dijital oyun oynamasına izin verilmediği zamanlarda tepkili olur.	5	4	3	2	1
9. Boş zamanlarının çoğunda dijital oyun oynar.	5	4	3	2	1
10. Dijital oyunlara bağımlıdır.	5	4	3	2	1
11. Dijital oyun oynaması engellendiğinde hırçınlaşır.	5	4	3	2	1
12. Yapması gerekenleri biraz daha fazla dijital oyun oynamak için erteler. (ör.; tuvaleti geldiğinde gitmeme)	5	4	3	2	1
13. Elinden dijital aracı aldığımda bağırır.	5	4	3	2	1
14. Dijital oyun oynarken çevresinde olup bitene karşı duyarsızdır.	5	4	3	2	1
15. Dijital oyun oynarken acıktığının bile farkına varmaz.	5	4	3	2	1
16. Dijital oyun oynarken akranları ve ailesi ile iletişimi azalır.	5	4	3	2	1
17. Dijital oyun oynarken uyku zamanı geldiğinde uyumak istemez.	5	4	3	2	1
18. Konuşmalarında dijital oyunlardaki karakterlerden veya yaptıklarından bahseder.	5	4	3	2	1
19. Dijital oyunlara yönelik ürünleri satın almak ister (karakterlerin oyuncakları, kıyafetleri).	5	4	3	2	1
20. Dijital oyun oynarken yapması gerekenleri unutur (ör.; yemek yeme).	5	4	3	2	1

Ek E. Resimli Beden Algısı Ölçeği

Ek F. Çağ Üniversitesi SOBE Tez Etik İzin İstek Yazısı

T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



Sayı : E-23867972-050.04.04-2400003351
22.04.2024

Konu : Bilimsel Araştırma ve
Yayın Etiği Kurulu Kararı
Alınması Hk.

REKTÖRLÜK MAKAMINA

İlgi: Rektörlük Makamının 09.03.2021 tarih ve E-81570533-050.01.01-2100001828 sayılı Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu konulu yazısı.

İlgi tarihli yazı kapsamında Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji ve İngiliz Dili Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programlarında tez aşamasında kayıtlı İlker ALTUN, Berfin OĞRAŞ, İnci AKKUZU isimli öğrencilere ait tez evraklarının "Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Onayı" alınmak üzere Ek'te sunulmuş olduğunu arz ederim.

Prof. Dr. Murat KOÇ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Ek : Öğrencilere Ait Dosya.

Ek G. Çağ Üniversitesi Rektörlüğü Tez Etik İzin Yazısı

T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
Rektörlük



Sayı : E-81570533-044-2400003674
06.05.2024

Konu : Bilimsel Araştırma ve
Yayın Etiği Kurul İzni Hk.

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi :

- 22.04.2024 tarih ve E-23867972- 050.04.04-2400003351 sayılı yazınız.
- 25.04.2024 tarih ve E-23867972- 050.04.04-2400003443 sayılı yazınız.
- 19.04.2024 tarih ve E-23867972- 050.04.04-2400003293 sayılı yazınız.
- 17.04.2024 tarih ve E-23867972- 050.04.04-2400003192 sayılı yazınız.

İlgi yazılarda söz konusu edilen Mertcan ÇİFTKOÇ, Zekeriya DURMAZ, Cennet Tansu DOĞRU, İlker ALTUN, Berfin OĞRAŞ ve İnci AKKUZU isimli öğrencilerimize ait tez evrakları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunda incelenerek uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Ünal AY
Rektör