

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIĞI VE İLETİŞİM BECERİLERİNDE
ANNELEİNİN SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIKLARININ
ARACI ROLÜ

Kader YILMAZ
(Yüksek Lisans Tezi)

Danışman
Doç. Dr. Asude BALABAN DAĞAL

İstanbul, 2024

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIĞI VE İLETİŞİM BECERİLERİNDE
ANNELERİNİN SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIKLARININ
ARACI ROLÜ

THE MEDIATING ROLE OF MOTHERS' SOCIAL MEDIA
ADDICTIONS ON PRESCHOOL CHILDREN'S DIGITAL GAME
ADDICTION AND COMMUNICATION SKILLS

Kader YILMAZ
(Yüksek Lisans Tezi)

Danışman
Doç. Dr. Asude BALABAN DAĞAL

İstanbul, 2024

Tüm kullanım hakları
M.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsüne aittir.
© 2024

ETİK BEYANI

Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzu'na uygun olarak hazırladığım çalışmamda;

- Sunmuş olduğum bilgileri, verileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Çalışmamda yararlandığım eserlerin tamamına atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Elde ettiğim verilerde ve sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı bildirir, aksi bir durumda aleyhimde doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

11/ 09 /2024

Kader YILMAZ

ÖN SÖZ

Çalışmama sağladığı katkıları, tez sürecimde her zaman sergilemiş olduğu kibar ve destekleyici tavrı ve olumlu tutumu için değerli danışmanım Doç.Dr.Asude Balaban Dağal’ a, eğitim sürecim boyunca her zaman benimle olan, bana inanan ve desteğini esirgemeyen sevgili annem, ablalarım, abim ve tüm aileme, yanımda olmasa da manevi olarak varlığını hissettiğim babama, yol göstericilikleri ve yol arkadaşlıkları için minnettar olduğum değerli arkadaşlarıma ve bu çalışmaya katkı sağlayan herkese çok teşekkür ederim.

Kıymetli ailem, bu hayattaki sahip olduğum mutluluklarımın, başarılarımın, heyecanlarımın, cesaretimin, umudumun ve tarif edilebilecek daha birçok güzel duygumun, kısacası “ her şeyin” kaynağı sizlersiniz. İyi ki varsınız...

Kader YILMAZ

ÖZET

Bu çalışmada Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı ve İletişim Becerilerinde Annelerinin Sosyal Medya Bağımlılıklarının Aracı Rolünün incelenmesi amaçlanmıştır. Bu araştırmanın hedefi okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin sosyal medya bağımlılıklarının çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri üzerinde ne derece etkili olduğunu belirlemektir. Araştırmanın örneklemini, İstanbul ili Avrupa Yakası Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı devlet ve özel anaokulu ve anasınıflarına devam eden toplam 300 çocuk ve annesi oluşturmuştur. Araştırma verileri, araştırmacı tarafından hazırlanan “Çocuk ve Anne Bilgi Formu”, Budak ve Işıkoğlu (2022) tarafından geliştirilen çocuklar için “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği”, Şahin ve Yağcı (2017) tarafından 18-65 yaş arası yetişkinlerin sosyal medya bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla geliştirilen “Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu (SMBÖ-YF)” ve Önder, Dağal ve Şallı (2015) tarafından geliştirilen “5-6 Yaş Okul Öncesi Çocukları İçin İletişim Becerileri Ölçeği” kullanılarak toplanmıştır. Verilerin analizi istatistiksel paket program ile yapılmış ve %95 güven düzeyi ile çalışılmıştır. Buna göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve alt boyut puanlarının normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir. Analizlerde parametrik yöntemler kullanılmıştır. Çalışmada test tekniklerinden Pearson korelasyon testi, bağımsız gruplar t testi, Tek yönlü ANOVA, Regresyon Analizi ve Process Analizi testleri kullanılmıştır. Çalışmada belirtilen ölçekler ve alt boyut puanlarının demografik özelliklere, çalışma bilgilerine göre karşılaştırılmasında bağımsız gruplar t, tek yönlü ANOVA, ölçek puanları arasındaki ilişkilerde Pearson Korelasyon testi kullanılmıştır. Elde edilen bulgular; dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça çocukların iletişim becerilerinin azaldığını göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığının çocukların iletişim becerileri üzerinde; sosyal medya bağımlılığının iletişim becerileri üzerinde negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişkisi olduğu; sosyal medya bağımlılığının dijital oyun bağımlılık eğilimi üzerinde ise pozitif yönlü, orta düzeyde anlamlı bir ilişkisi olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Annelerin Sosyal Medya Bağımlılığının güven aralığı değerlerinin ($GA = -0,282$ ile $-0,006$) sıfırı barındırmadığı belirlenmiştir. Buna göre sosyal medya bağımlılıklarının aracılık rolü bulunmaktadır sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuca göre, annelerin sosyal medya bağımlılığı hem çocukların dijital oyun bağımlılığını hem de iletişim becerilerini etkilemektedir.

Anahtar Kelimeler: Okul öncesi, dijital oyun bağımlılığı, iletişim becerileri, sosyal medya bağımlılığı

ABSTRACT

In this study, it was aimed to examine the Mediating Role of Mothers' Social Media Addictions on Preschool Children's Digital Game Addiction and Communication Skills. This study aims to determine to what extent the social media addictions of mothers with preschool children are effective on their children's digital game addiction and communication skills. In addition, the effects of children's age, gender, sibling status, mothers' age, education level, employment status, fathers' age, education level, employment status; family structure, family socioeconomic level, family child-rearing attitude, variables on children's digital game addiction tendency levels and children's communication skills were examined. The sample of the study consisted of a total of 300 children and their mothers attending public and private kindergartens and preschools affiliated with the Ministry of National Education in Istanbul. European Side. The research data were collected using the “Child and Mother Information Form” prepared by the researcher, the “Digital Gaming Addiction Tendency Scale” for children developed by Budak ve Işıkoğlu (2022), the “Social Media Addiction Scale-Adult Form (SMAS-Adult Form)” developed by Şahin and Yağcı (2017) to determine the social media addiction levels of adults between the ages of 18-65, and the “Communication Skills Scale for 5-6 Year Old Preschool Children” developed by Önder, Dağal, and Şallı (2015). The data were analyzed with a statistical package program and 95% confidence level was used. Accordingly, it was accepted that the Digital Gaming Addiction Tendency Scale, Social Media Addiction Scale-Adult Form, Scale for Evaluating Communication Skills of 5-6 Year Old Children and sub-dimension scores showed normal distribution (skewness/ kurtosis coefficients were within the limits). Parametric methods were used in the analyses. Pearson correlation test, independent groups t test, one-way ANOVA tests were used in the study. In the study, Pearson Correlation test was used in the relationships between the Digital Game Addiction Tendency Scale, Social Media Addiction Scale-Adult Form, 5-6 Age Group Children's Communication Skills Assessment Scale and sub-dimension scores according to demographic characteristics, study information, independent groups t, one-way ANOVA scale scores. The findings show that children's communication skills decrease as digital game addiction tendency increases. It was found that digital game addiction has a negative, low-level significant relationship on children's communication skills; social media addiction has a negative, low-level significant relationship on communication skills; and social media addiction has a positive, moderately

significant relationship on digital game addiction tendency. It was determined that mothers' social media addictions ($GA = -0.282$ to -0.006) did not contain zero. Accordingly, it was concluded that social media addictions have a mediating role. According to this result, mothers' social media addiction affects both children's digital game addiction and communication skills.

Keywords: Preschool, digital game addiction, communication skills, social media addiction



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ETİK BEYANI.....	i
ÖN SÖZ.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	iv
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLOLAR LİSTESİ	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	x
KISALTMALAR	xxi

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu	12
1.2. Amaç.....	15
1.3. Araştırmanın Önemi	17
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	18
1.5. Araştırma Varsayımları	19
1.6. Araştırma Tanımları ve Kısaltmalar	19
1.6.1. Tanımlar	19
1.6.2. Kısaltmalar	19

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1.Okul Öncesi Dönemde Dijital Oyun	21
2.2. Dijital oyun türleri	21
2.3. Okul Öncesi Dönemde Teknoloji ve Dijital Oyunlara Erişim.....	23
2.4. Dijital Oyunların Çocukların Gelişimleri Üzerindeki Etkileri	23
2.4.1. Dijital oyunların çocukların gelişimleri üzerindeki olumlu etkileri.....	23
2.4.2. Dijital oyunların çocukların gelişimleri üzerindeki olumsuz etkileri.....	24
2.5. Bağımlılık	25
2.5.1. Dijital oyun bağımlılığı	26
2.5.2. Dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörler.....	27
2.6. Okul Öncesi Dönemde İletişim Becerileri.....	28
2.7. Çocukların iletişim becerilerini etkileyen faktörler	28

2.8. Annelerin Sosyal Medya Bağımlılığı ve Etkileri.....	29
2.8.1 Sosyal Medya Çeşitleri.....	31
2.8.2. Sosyal medya bağımlılığı ve aile ilişkileri	32
2.9. İlgili Araştırmalar	34
2.9.1. Yurtiçi araştırmalar	34
2.9.2. Yurtdışı araştırmalar.....	37

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli.....	43
3.2. Evren ve Örneklem	43
3.3. Veri Toplama Araçları.....	45
3.4. Verilerin Toplanması.....	48
3.5. Verilerin Analizi	48

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

4.1. Ölçeklerin ve Alt Boyut Puanlarının Betimsel İstatistik Bulguları.....	51
4.2. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının İlişkisine Yönelik Bulgular.....	52
4.3. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğine İlişkin Bulgular.....	60
4.4. 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeğine İlişkin Bulgular.....	61
4.5. Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formuna İlişkin Bulgular.....	62

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuçlar ve Tartışma	88
5.2. Öneriler.....	98
KAYNAKÇA.....	100
EKLER.....	113

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1.Demografik Özelliklerin Dağılımına İlişkin Bulgular	49
Tablo 2. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Normalliliğinin Sınanması, Güvenilirlik Analizi Sonuçları	49
Tablo 3. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Betimsel İstatistikleri	51
Tablo 4. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının İlişkisi	53
Tablo 5. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği' ne ilişkin yapılan regresyon analizi.....	60
Tablo 6. 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği' ne ilişkin yapılan regresyon analizi	61
Tablo 7. Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı ve İletişim Becerilerinde Annelerinin Sosyal Medya Bağımlılıklarının Aracı Rolü.....	62
Tablo 8. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Çocuğun Yaşına Göre Karşılaştırılması.....	63
Tablo 9. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Çocuğun Cinsiyetine Göre Karşılaştırılması.....	65
Tablo 10. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Annenin Yaşına Göre Karşılaştırılması	66
Tablo 11. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Babanın Yaşına Göre Karşılaştırılması	68
Tablo 12. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Annesinin Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılması	69
Tablo 13. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-	

Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Babasının Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılması.....	71
Tablo 14. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Çocuğun Aile Durumuna Göre Karşılaştırılması	73
Tablo 15. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Çocuğun kardeş Durumuna Göre Karşılaştırılması	75
Tablo 16. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Ailenin Sosyo-Ekonomik Durumuna Göre Karşılaştırılması.....	76
Tablo 17. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Annenin Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırılması	78
Tablo 18. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Anne-Babasının Çocuk Yetiştirme Tutumuna Göre Karşılaştırılması	79
Tablo 19. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimine Göre Karşılaştırılması	81
Tablo 20. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Göre Karşılaştırılması.	85

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Düzenli dijital oyun oynayan çocukların cinsiyetine göre oynadıkları oyun türleri (%), 2021	22
Şekil 2. Hanelerde İnternet erişim imkanı ve bireylerde İnternet kullanımı,2012-2023....	32
Şekil 3. Yaş grubuna göre çocukların BT kullanma yüzdeleri (%), 2013, 2021.....	33
Şekil 4. Aracılık Modeli.....	43



KISALTMALAR

APA	: Amerikan Psikiyatri Birlięi
$\bar{x}$	: Ortalama
p	: Anlamlılık Deęeri
n	: Birey Sayısı
ss	: Standart Sapma
DOBE	: Dijital Oyun Baęımlılık Eęilimi lęęi
SMB-YF	: Sosyal Medya Baęımlılık lęęi-Yetiřkin Formu
DSM-5	: Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı
PIU	: Problemlili internet kullanımı

BÖLÜM I: GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Yaşadığımız dönemde büyük bir ivmeyle artan teknolojik gelişmeler, mobil cihazların yaygınlaşmasını sağlamış ve bu da teknolojinin hem yetişkinler hem de çocuklar için kolaylıkla ulaşılabilmesine olanak tanımıştır. Bu sebeple teknolojinin önemli bir parçası haline gelen dijital oyunlar da çocukların hayatlarının önemli bir parçası olmuştur (Yiğit ve Alat, 2022). Teknolojinin ilerlemesiyle beraber, dış mekanlarda oynanan oyunlar yerini internet aracılığıyla oynanan oyunlara bırakmıştır (Sükut, 2023).

1947 yılı, dijital oyunların ortaya çıkış yılıdır. Estle Ray Mann ve Thomas T.Goldsmith Jr., 1947'de "Cathode-Ray Tube" isimli cihazının 25 Ocak 1947'de oyunun patenti verilmiş ve 14 Aralık 1948'de piyasaya sürülmüştür. Bilgisayarlar o zamanlar henüz gelişmediği için elektronik olarak grafik çizmek mümkün değildir ve bu nedenle, oyunda küçük hedefler çizgiler aracılığıyla ekranda gösterilmektedir (Sezen ve Sezen, 2011: 247; Akt.; Baldemir ve Övür,2021). Dijital oyunlar; bilgisayar, bilgisayarın tamamlayıcı parçaları ve yazılımları ile etkileşimde olan sistemler bütünüdür. Günümüzde üç ana dijital oyun platformu kullanılmaktadır. Oyun konsolları (XBOX ve Play Station), kişisel bilgisayarlar ve mobil cihazlar bunlardan bazılarıdır. Dijital oyun sektörü dünyada hızla gelişen sektörlerden bir tanesidir (Günay, 2011,s.6; Akt.; Ünsal, 2019).

Özellikle 2-6 yaş arası çocukların dijital araç kullanımının günlük olarak 30 dakikayı geçmemesi önerilmektedir (Budak, 2022). Oyun, her yaş grubundan bireyin hayatında yer alır ve öğrenmek, keşfetmek, eğlenmek veya dinlenmek için kullanılabilir. Oyun, gelişimsel açıdan hassas ve kritik bir dönem olan erken çocukluk yıllarında çok önemlidir (Aküzüm, Baran ve Çelebi, 2022).

Dijital cihazların birbirinden farklı özellikleri ve kullanma gereksinimleri vardır. Ebeveynler ve erken çocukluk eğitimcileri, ekran süresini kontrol ederken neyin doğru ve uygun olduğunu bilmediğinde bu durum dijital araçların yanlış ve aşırı kullanılmasına yol açabilmektedir. Ebeveynler, çocuklarının oyun hakkındaki düşüncelerini şekillendirmektedirler. Dijital oyun etkileşimlerinin ilk ortaya çıktığı ev ortamı, günümüz oyun anlayışımızı büyük ölçüde etkilemiştir (Budak, 2020).

Ev ortamının önemi sebebiyle de anne ve babanın çocuklarıyla birlikte inşa ettikleri ilişkinin niteliği çok önemlidir. Duygusal ihtiyaçlar yaşla ters orantılıdır. Bu nedenle, ebeveynlerin çocuklarının sosyal-duygusal gelişimine ve çocuklarıyla kurdukları bağa gerekli özeni göstermeleri çocuğun sosyal-duygusal gelişimine olumlu katkılar sağlayacaktır (Öngider, 2013). Ebeveynler çocuklarının dijital araç kullanımını kontrol etmelidirler, böylece teknolojinin faydalarını ve zararlarını en aza indirme fırsatı elde edebilirler (Livingstone ve Helsper, 2008). Bu süreçte, ebeveynler çocuklarını internetteki tehlikelerden korumakla yükümlüdür (Bilgin-Ülken ve Kılınç, 2018).

Sosyal öğrenme kuramına göre, çocukların ebeveynlerini kendilerine örnek aldığı ve rol model olarak benimsediği bilinmektedir. Aileler çocuklarıyla güvenli ilişkiler kurmalı, onları dinleyerek, dijital dünyada kontrollü şekilde birlikte vakit geçirerek ve bu ortamların negatif veya pozitif sonuçlarını tartışarak çocuklarına yardımcı olmalıdırlar (Manap, 2020). İhmalkâr ebeveyn tutumunu benimseyen ailelerde büyüyen çocuklar, diğer ebeveyn tutumlarına kıyasla daha çok internete bağımlıdırlar ve çocuklarının duygusal ihtiyaçlarını yeterince karşılayamazlar. Ebeveynlerin bu ihmalkâr tavrı, çocukların internete bağımlı olmalarına neden olan faktörlerden birisi olmaktadır (Ayas, 2013).

Dijital bağımlılık, sağlıklı psikolojik olarak olumsuz etkileyen uzun vadeli bir alışkanlıktır (Seki ve Kurnaz, 2022). Dijital oyun bağımlılığı ise kişinin dijital oyunu gerçek hayatla aynı düzeyde değerlendirmesi, dijital oyuna ayırdığı zaman nedeniyle sorumluluklarını unutması veya ertelemesi ve diğer yapabileceği etkinlikler yerine dijital oyunu tercih etmesidir (Arslan vd., 2015; Akt.; Ünsal ve Ulutaş, 2019). Dijital oyunların uygun şekilde kullanılmasının çocukların öğrenmelerini geliştirdiğini gösteren çalışmalar mevcuttur. Çocuklardaki olumlu potansiyele odaklanan ve dijital cihaz kullanımını en başarılı şekilde denetleyebilen ebeveynlere gereksinim vardır. Bu süreci yönetmek, dijital cihaz kullanan ebeveynlerle ilişkilidir. Ebeveynler, dijital fırsatları pozitif yaşamlara dönüştürmek için rehberlik etmelidir. Çocukların dijital etkileşimlerinden maksimum faydayı elde etmek için ebeveynler onları desteklemelidir (UNICEF, 2017).

Teknolojik yeniliklerin sonucu olarak görsel iletişim günümüzde büyüyen bir ileti ağına sahiptir. İletişim süreci bir duygunun, fikrin ya da bir uyarının alıcı kitle veya bireyler tarafından etkili ve tamamen algılanır biçimde doğru iletimi sürecidir (Bedir Erişti, 2017). Dijital oyunlar çocukların sosyal gelişimi üzerinde etkilidir. Nitelikli sosyal gelişimin sağlanabilmesi için bireylerin çevresinde olması gereken üç temel yapı vardır. Bunlar;

b y kler, k   kler ve akranlardır. Sosyal  evre denilince akla ilk gelen isim Vygotsky'dir. Vygotsky, insanı ya amı boyunca geli tiren en belirleyici fakt rlerin sosyal  evre ve   renme oldu unu belirtir. Vygotsky'ye g re var olu , sosyal  evre ile ili kilidir. İnsanlar hem fiziksel hem de sosyal olarak  evresiyle ileti im kurar. Bireyin varlığını s rd rmesi i in her iki ileti im t r  de gereklidir, ancak yapısıal olarak farklıdırlar. İnsanların beklenti, bilgi, anlayı , kendileri memnun edebilme ve ele tirebilme duygularının  nemine de inen bu kuram Sosyal   renme kuramıdır (Korkmaz, 2003, s. 39; Akt.;  ter ve Y cel, 2023).

 ocuk, ileti imin temel yapı ta ı olan aile i erisinde  o u  eyi annesiyle olan ileti iminden yola  ıkararak anlamlı kılmaya  alı ır.  ocuk, annesinin d nyayı, ya amı ve  evresini nasıl algıladı ına ba lı olarak onu  rnek alır (  ok, 2014). Anne karakterinin  ocu uyla arasında g  l  ileti im ba ı kurmasının bir sonucu olarak,  ocuk b y d k e di er insanlarla sa lıklı ileti im kuracaktır. Bu durum aynı zamanda  ocu un sosyal   renmesini de destekleyecektir (Mayer ve ark., 2009).

Bowlby, ba lanmanın bir  ocuk i in  ok  nemli oldu unu s yler. Hayvanlarla yaptı ı g zlemlerden, anneyle yakın temasın veya onu takip etmenin bebe in hayatta kalma  ansını artırdı ı neticesine ula an Bowlby, insanlarda ba lanmanın yalnızca bununla sınırlanamayaca ına dikkat  ekmektedir. İnsan hayatı i in ba lanmanın    temel g revi vardır: Hayata dair bir g venlik duygusu geli tirmek, fiziksel gereksinimleri kar ılamak ve d nyayı ke federken geri d n lebilecek g venli bir yer olması (T z n ve Sayar, 2006). Ainsworth ve ark. (1978) tarafından yapılan bir ara tırmaya g re, g venli olarak belirtilen annelerin  ocuklarına daha ilgili, duyarlı ve kabullenici oldukları, ancak kararsız veya di er bir ifadeyle saplantılı annelerin ise  ocuklarına kar ı daha fazla ilgi g sterdikleri, ve y nlendirmeye  alı tıklarını ve yakınlarında tutmak istedikleri sonucuna ula mı lardır ( laslan, 2009).

 ocuk ebeveyn arasındaki etkile imi ve ki iler arası ileti imi engelleyen bir ok fakt r oldu u bilinmektedir. Anne babanın yo un olarak  alı ması,  ocu una ihtiya ı olan yeterli zamanı ayıramaması ve ailenin sosyal a ıdan dezavantajlı olması bunların birka   rne idir. Bu fakt rlerden birisi olan sosyal medya ba ımlılı ı, ailedeki rolleri, g revleri ve ileti imi b y k  l  de etkiler (  ok, 2014).

Sosyal medya ba ımlılı ı ya ayan bir ki inin be  belirtisi vardır (Griffiths, 2000): belirginlik, duygu durum de i ikli i, ho   r , yoksunluk belirtileri ve  atı ma. Sosyal medya platformları, hayatımızın  e itli y nlere yayılarak  ok sayıda kolaylık sa lamaktadır; ancak

aşırı kullanımı sosyal medya bağımlılığı riskini artırmaktadır (Griffiths, 2000).

Ailelerin iletişimini ve etkileşimini tanımlayan ilişkisel kalıplar, aile işlevselliği olarak bilinirler. Bu kalıplar, aile fertlerinin psiko sosyal, bedensel ve toplumsal açıdan sağlıklı veya sağlıksız olduğunu tanımlar. Sosyal medya bağımlılığı yüksek olan ebeveynler, internet ve sosyal medyada geçirilen uzun süreyi kontrol edemezlerse bu durum aile işlevselliğini olumsuz etkiler (Demir ve ark. 2015; Akt.; Gözükahraman ve Demirbaş, 2022).

Griffiths (2005), hangi terminoloji kullanılırsa kullanılsın gereğinden fazla dijital oyun oynamanın davranış bağımlılığına sebep olabileceğini belirtmektedir (Hazar, 2021, s.38). Geçmişte anne babaların ilk stratejileri çocukların televizyon izleme sürelerine ve içeriklerine dikkat ederken; günümüzde ise daha çok dijital araçların ve internetin kullanılmasına ilişkin değiştiği gözlenmektedir (Budak ve Işıkoğlu, 2022).

Bir çocuğun okul öncesi dönemindeyken ebeveynlerinin davranışlarını kendi davranışları ve tutumlarına uyarlaması, çocuğun duygularını ve davranışlarını belirginleştirir. (Gözükahraman ve Demirbaş, 2022). Bu noktada aile içi iletişim çok önemlidir ve çocukların erken çocukluk çağında iletişim becerileri, diğer gelişim alanlarındaki gibi aile içi iletişimden doğrudan etkilenmektedir (Yaşar Ekici, 2018).

Çalışmada “Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı ve İletişim Becerilerinde Annelerinin Sosyal Medya Bağımlılıklarının Aracı Rolünün incelenmesi” amaçlanmıştır. Bu araştırmanın hedefi okul öncesi çocuğu olan annelerin sosyal medya bağımlılıklarının çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri üzerinde ne derece etkili olduğunu belirlemektir. Erken çocuklukta ebeveynler ve çocukları arasındaki sağlıklı bir iletişim ve etkileşimin ne derece önemli olduğu ve anne-çocuk arasındaki sağlam inşa edilmiş ilişkinin bireyin gelişimi için temel oluşturduğu literatür çalışmalarında da görülmüştür. Bu düşünce ve sonuçlardan yola çıkarak annelerin sosyal medya bağımlılığı ve çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri ile olan ilişkisi bu çalışmada detaylı şekilde incelenmiş ve bu amaç doğrultusunda çalışma oluşturulmuştur.

1.2. Amaç

Bu çalışma Nicel yöntem kullanılarak hazırlanmış ve Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı ve İletişim Becerilerinde Annelerinin Sosyal Medya Bağımlılıklarının Aracı Rolünün incelenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda araştırmacının hazırladığı anne ve

çocuğa yönelik demografik bilgileri içeren “Çocuk ve Anne Bilgi Formu”, çocuklarda dijital oyun bağımlılık eğilimini belirlemek amacıyla Budak ve Işıkoğlu (2022) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği”, çocukların iletişim becerilerini ölçmek için Önder, Balaban Dağal ve Şallı (2015) tarafından geliştirilen “5-6 Yaş Çocukları İçin İletişim Becerileri Ölçeği” ve annelerin sosyal medya bağımlılığını ölçmek için Şahin ve Yağcı (2017) tarafından geliştirilen “Sosyal Medya Bağımlılık Ölçeği –Yetişkin Formu” kullanılmıştır. Bu çalışmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile iletişim becerileri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
2. Çocukların annelerinin sosyal medya bağımlılığı ile çocukların dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
3. Okul öncesi dönem çocuğunun dijital oyun bağımlılığına annelerinin sosyal medya bağımlılığı etki etmekte midir?
4. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı çocukların iletişim becerilerine etki etmekte midir?
5. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerilerinde annelerinin sosyal medya bağımlılıklarının aracı rolü nedir?
6. Çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi demografik özelliklerine göre (cinsiyet, yaş, kardeş durumu) anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
7. Çocukların iletişim becerileri demografik özelliklerine göre (cinsiyet, yaş, kardeş durumu) anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
8. Çocukların dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri ailenin sosyo-ekonomik düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
9. Çocukların dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri ailenin çocuk yetiştirme tutumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
10. Çocukların dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri ailenin durumuna (anne- baba evli – anne baba boşanmış) göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

11. Çocukların dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri ebeveynlerinin demografik özelliklerine göre (yaş, öğrenim düzeyi ve annenin çalışma durumu) anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
12. Okul öncesi dönem çocuklarının annelerinin çalışma durumu ve evli-boşanmış olma durumuna göre sosyal medya bağımlılığı anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Yeni nesil çocukların gözleri, uyandıklarında, okula giderken yolda, evde, gündüz ve akşam fark etmeksizin yani kısaca gün içerisinde sürekli bir ekrandan ayrılıp diğerine bakmaktadır. Teknolojiye doğan bu dijital yerliler, dijital araçlar olmayan bir dünyayı hiç tanımamışlardır. Dolayısıyla dijital teknoloji kullanımı çocukların hayatının diğer alanlarını etkilemeye başladığında bu problem oluşturacaktır. Problem oluşturacağı alanlardan birisi de çocuğun iletişim becerileridir. Ailenin görünmez bir bireyi olan teknoloji ve dijitalleşme hem ebeveynler hem de çocuklar üzerinde bağımlılık düzeyine geldiğinde iletişimi de doğrudan etkileyebilmektedir (Sayar ve Benli, 2024, s.28).

Çalışmanın amacında ise “Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı ve İletişim Becerilerinde Annelerinin Sosyal Medya Bağımlılıklarının Aracı Rolünün incelenmesi” amaçlanmıştır. Bu araştırmanın hedefi okul öncesi çocuğu olan annelerin sosyal medya bağımlılıklarının çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri üzerinde ne derece etkili olduğunu belirlemektir.

İlgili literatür tarandığında, okul öncesi çocuklarının annelerinin sosyal medya bağımlılığı ile çocukların dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi birlikte inceleyen/araştıran çalışmaların alan yazında oldukça az olduğu görülmektedir. Geniş (2020)’in “Adölesan Dönemde Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı ve Anne-Baba Tutumları” isimli çalışması; Erkmen ve Hazar (2023)’ ın “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı ve Öz-Yeterlik Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” isimli çalışması; Tuncay, Bozdoğan ve Bozdoğan (2023)’ ın “Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Aile İçi İletişim Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” isimli çalışması; Aküzüm, Baran ve Çelebi (2022)’nin “Okul Öncesi Dönemde Ebeveyn Tutumları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Arasındaki İlişki” isimli çalışması ve Kartal ve Şahin (2024)’in “Okul Öncesi Dönem

Çocuğuna Sahip Anneler Medyanın Etkilerinin Ne Kadar Farkındalar?” isimli çalışması bunlardan bazılarına örnek olarak verilebilir. Görüldüğü üzere bu çalışmalar çalışmamızdan bağımsızdır. Bu nedenle, bu çalışmanın alana farklı bir bakış açısı yansıtacağı ve bu nedenle güncel bir çalışma konusu olacağı düşünülmektedir. Yapılan çalışmalar göz önüne alındığında, bu çalışmanın ortaya çıkan bulguları alana olumlu ve faydalı bir şekilde katkıda bulunacaktır. Literatür çalışmalarında da okul öncesi çocuğa sahip ebeveynler ve çocukları arasındaki ilişkinin ne denli önem arz ettiği ve anne çocuk arasındaki ilişkinin bireyin gelişimi için temel oluşturduğu fikri kabul edilmiştir. Bu fikir ve bulgulardan yola çıkarak, bu çalışma, annelerin sosyal medya bağımlılığı ile çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi ayrıntılı olarak incelenmiştir.

Araştırma elde edilen bulguların;

- Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı yaygınlığını ve dijital oyun bağımlılığının çocukların iletişim becerilerine etkilerini incelemek ve annelerin sosyal medya bağımlılıklarının aracı rolünün olup olmadığını araştırmak amaçlanmıştır.

- Bu alanda yapılan bilimsel çalışmalara yol gösterici bir çalışma ortaya konulacağı hem de alanda yapılan müdahale programlarının ve eğitimlerin planlanmasına fayda sağlayacağı, Çocukların iletişim becerilerinin geliştirilmesi noktasında yapılabilecek çalışmalara ve eğitimci ve aile katılımı ile gerçekleştirilebilecek uygulamalara yol gösterebileceği düşünülmüştür.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Araştırmanın örneklemini, İstanbul ili Avrupa Yakasında bulunan ilçelerinde, 2023-2024 yılında eğitim öğretim güz ve bahar döneminde MEB’e bağlı anaokulları ve anasınıflarında okul öncesi eğitime devam eden, tipik gelişim gösteren 60-72 aylık okul öncesi çağı çocukları ve anneleri ile yapılmıştır ve onlarla sınırlıdır.
2. Araştırma erişilebilen kaynaklarla ve bu çalışmada veri toplamada kullanılan ölçeklerden alınan sonuçlar ile sınırlıdır.
3. Araştırma bulgularına ulaşılması araştırmada kullanılan ölçekler ve demografik bilgiler ile sınırlıdır.

1.5. Araştırma Varsayımları

Araştırmaya katılım gösteren tüm öğretmenlerin ve ebeveynlerin araştırmacı tarafından hazırlanmış olan bilgi formunu ve ölçek maddelerini dikkatli okuyarak doldurdıkları varsayılmaktadır.

1.6. Araştırma Tanımları

1.6.1. Tanımlar

Araştırmada kullanılan temel kavramlar ve terimler tanımlarıyla birlikte aşağıda sunulmuştur:

İletişim Becerisi: Bireyler arası ilişkiler olarak da bilinen iletişim becerisi, karşımızdaki bireyleri dinleme, anlama ve empatiyle yaklaşma yeteneğine sahip olmak anlamına gelmektedir (Kazan ve Sarısoy, 2021).

Dijital Oyun: Dijital oyunlar, çocuklar için popülerleşmiş bir kültür haline gelen oyunlar olarak tanımlanmaktadır. Dijital oyunlar, kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte giriş sağlar ve oyunun sunulduğu çerçevede aşamalı olarak manipüle eder (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Dijital Yerli: Teknolojiye doğan, teknolojiyi ve teknolojik her türlü cihazı “anadili gibi” kullanabilen insanları tarif eder (Sayar ve Benli, 2024, s.41).

Dijital Göçmen: Dünyaya henüz dijital teknolojiler gelmemişken ya da çok yaygınlaşmamışken gelen anneler-babalar dijital göçmenler olarak tanımlanmaktadır (Mertol İlgar, 2022, s.9).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Sürekli ve tekrar eden şekilde video oyunları ile zaman geçirme sonucunda klinik olarak önemli bozulma veya sorunlara yol açacak şekilde internette oyun oynama problemi olarak tanımlanmıştır (APA, 2013).

Sosyal Medya Bağımlılığı: Kişinin etkileşim halindeyken sosyal hayatına müdahale edecek şekilde sosyal medyayı kontrol edememesi ve çok fazla zaman harcamasıdır (Warella ve Santi, 2021).

1.6.2. Kısaltmalar

APA: Amerikan Psikiyatri Birliği

$\bar{x}$: Ortalama

p : Anlamlılık Değeri

n : Birey Sayısı

ss : Standart Sapma

DOBE : Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği

SMBÖ-YF : Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu

DSM-5 : Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı

PIU : Problemlı internet kullanımı



BÖLÜM II: KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde okul öncesi dönemde dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı, iletişim becerileri ve annelerin sosyal medya bağımlılığı ile ilgili bilgi verilmiş ve bu alanlarda yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

2.1.Okul Öncesi Dönemde Dijital Oyun

Teknoloji artık hayatımızın vazgeçilmezi haline gelmiş ve teknolojiye ulaşma ve kullanma yaşı okul öncesi döneme kadar inmiştir. Özellikle oyunların teknolojik platformlara transfer olması ile birlikte, okul öncesi yaştaki çocukların teknolojiyi oyun oynamaya yönelik kullanımları değişmektedir (Karademir Coşkun ve Filiz, 2019). Dijital oyunlar, kullanıcılara görsel bir ortam sunar ve oyunun sunulduğu çerçeveyi aşamalı olarak manipüle eden oyunlardır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Bir diğer tanıma göre ise dijital oyun kavramı; dijital altyapı vasıtası ile oluşturulan, tek kişi (yapay zekaya karşı) veya çoğul olarak oynanabilen (aynı takımda veya rakip olarak), çeşitli donanım ve yazılımların gerektiği, çevrimiçi (internet aracılığı ile) veya çevrimdışı (internet bağlantısına ihtiyaç duymadan) serbest zaman değerlendirmesi aktivitesi olarak tanımlanmaktadır (Frasca, 2001; Akt.; Kuş,2023). İletişim teknolojilerinde yaşanan yeni gelişmelerle birlikte geleneksel tarzda oyun anlayışı, yerini yeni oyun araçları ve yöntemlerine bırakmış ve oyun ortamı köklü bir değişikliğe uğramıştır.

2.2.Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar, dijital teknolojinin gelişmesiyle birlikte çeşitlilik göstermiştir. 2020 Dijital Oyunlar Raporu, dijital oyunları dört kategoriye ele almıştır. Oyun kategorilerini ayrıntılı bir şekilde ele alacak olursak (Boyalı ve Aktaş, 2023);

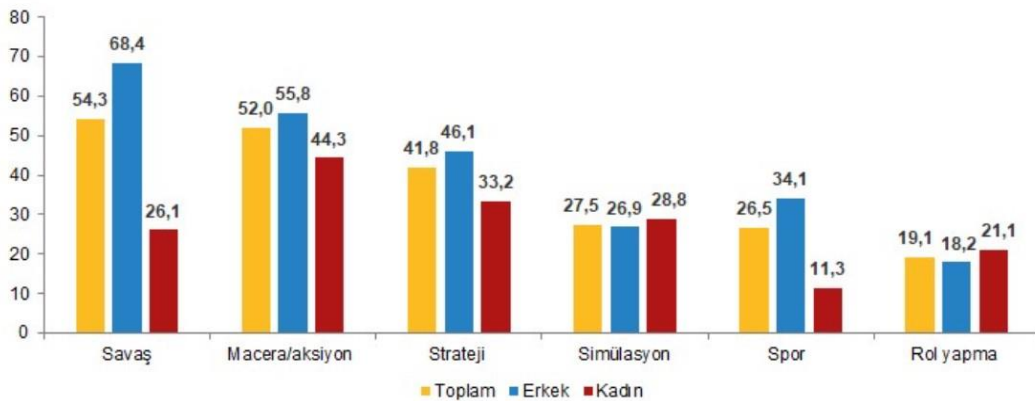
1. *Konsol Oyunları:* Oyun konsolları, video oyunlarını oynamak için tasarlanmış cihazlardır. Oyuncular, kontrol cihazı düğmeleri ve kumanda kolları ile video oyununu oynarlar. Video oyunlarında oyuncular televizyon veya bilgisayar aracılığıyla görüntü ve sesi alırlar. Xbox, Sony Playstation gibi oyun konsolları, eski konsollardan bazılarıdır.
2. *Masaüstü Oyunlar:* Dijital çağın başlamasını takiben bilgisayar masaüstü oyunlarının gelişiminde kayda değer bir rol oynamıştır. Masaüstü oyunları oynamak, oyun satın almanın yanı sıra internet üzerinden oynanması da mümkündür.

3. *Online Oyunlar*: Online oyunlar, internet aracılığıyla bir ağı bağlanıp tek veya daha fazla oyuncu ile oynanabilmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bu oyunlar dünya çapında oynanabilir hale gelmiştir.
4. *Mobil Oyunlar*: Dijital oyun sektöründe yeni bir devrimin başlaması, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte insanların mütemmim cüzü haline gelen telefon ve tablet gibi cihazların kullanımının artmasıyla sonuçlanmıştır (Dijital Oyunlar Rapor, 2020, ss. 6-7).

Bu sınıflandırmanın yanı sıra Binark ve Bayraktutan-Sütçü (Akt.; Boyalı ve Aktaş, 2023, ss. 207-209) tarafından ifade edilen oyun sınıflandırması ise şu şekildedir:

1. Aksiyon Oyunları
2. Macera Oyunları
3. Rol Yapma / Canlandırma Oyunları
4. Spor Oyunları
5. Strateji Oyunları
6. Devasa Çevrimiçi Sayısal Oyunlar

Dijital oyun türlerinin tercihi, kişinin ilgi alanlarına, yaşam arka planına, kültürel kodlara olan yakınlığına ve diğer faktörlere bağlıdır.



Şekil 1. Düzenli dijital oyunla zaman geçiren çocukların cinsiyetine göre oynadıkları oyun türleri (%), 2021

TUİK 2021 araştırmasına göre, düzenli olarak dijital oyun oynayan çocukların cinsiyete göre oynadıkları oyun türleri incelenmiş; 6-15 yaş grubundaki erkek çocukların %68,4'ü savaş oyunu oynadığı, kız çocuklarının ise %44,3'ü macera/aksiyon oyunu oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Oyun türü yaş grupları bazında incelendiğinde ise; 6-10 yaş grubu aralığında en fazla oynanan dijital oyun türünün %49,6 ile macera/aksiyon, 11-15 yaş grubu aralığında ise %66,3 ile savaş oyunları olduğu tespit edilmiştir (TUİK, 2021).

2.3. Okul Öncesi Dönemde Teknoloji ve Dijital Oyunlara Erişim

Çocuklar temelde yetişkinlere göre daha iyimser, yeniliklere daha açık ve meraklı oldukları için zararlı etkilere de en açık ve en korunmasız grubu oluşturmaktadır (Kardeş, 2020). İnternet, dış dünyayla iletişim kurma ve özgürce bilgi edinme fırsatı sunduğu için çocuklar için makul gelen ve çekici bir araçtır (Gillen, Arnott, Marsh, Bus, Castro, Dardanou ve Holloway, 2018).

İnternet ve teknoloji içinde doğan, bilgisayarlar, akıllı telefonlar ya da tabletler arasında günlük yaşamını sürdüren bu kuşağın, önceki kuşaklardan farklı olarak teknolojiye ve oyunlara erişimi çok daha kolaydır. Prensky (2001) bu kuşağı dijital yerliler olarak adlandırmakta ve dijital teknolojilerin çeşitliliğine maruz kalmalarıyla farklı beyin sistemlerine sahip olduklarını ve büyürken ki süreçte sürekli dijital girdiler aldıklarını ifade etmektedir (Kobak, 2020, s.94).

Çocuklar artık yüz yüze değil ekran başında arkadaşlarıyla oynamakta; gerçek hayattan ziyade sanal ortamlarda sosyalleşmektedirler. Oyun oynamak denildiğinde akla ilk olarak dijital oyunlar gelmekte ve çocuklar arkadaşlarıyla değil dijital araçlarla oynamayı tercih etmektedirler. Araştırmalar ayrıca dijital teknolojilerin çocukların etraflarındaki bireylerle olan aktivitelerini sınırladığını göstermektedir (Yazıcı Arıcı, Kalogiannakis ve Papadakis, 2023).

2.4. Dijital Oyunların Çocukların Gelişimleri Üzerindeki Etkileri

2.4.1. Dijital oyunların çocukların gelişimleri üzerindeki olumlu etkileri

Dijital oyunlar her zaman erişilebilir olması nedeniyle, yaşamın akışından kaynaklanan karmaşıklığına bir mola vermek isteyenlerin en kolay kaçış aracı haline gelmiştir. Çocuklar, yakan top, saklambaç ve körebe gibi geleneksel oyunlarda hızlı düşünmeyi ve strateji geliştirmeyi öğrenirler. Bununla birlikte, dijital oyunların sağladığı geniş ürün portföyü, kontrollü oynanması yoluyla bireyin bireysel bakış açısını ve deneysel becerilerini geliştirerek

daha hızlı düşünme ve beklenmedik sorunlarla başa çıkma yeteneğini geliştirir. Dijital oyunlar, odaklanmayı, anlamayı ve kavramayı kolaylaştırmakta ve kısa süreli hafızayı geliştirmektedir. Dijital oyunlar, birçok kişi tarafından oynandığında, kişiler arası iletişimi geliştirirler (Karaduman ve Acıyan, 2020: 464-465; Akt.; Uzunoğlu, 2021). Ayrıca yabancı dil kaynaklı dijital oyunlar çocukların farklı dilleri öğrenmelerine yardımcı olabilir. Resim, bilgi, problem çözme görevi ve geri bildirim gibi oyunun pedagojik özelliklerinin bilgi verebileceği öne sürülmektedir. Bu nedenle, oyunlar gerçek davranış ve algılanan davranış kontrolünü artırabilir (Mattson ve Laike, 2022). Yüksek kaliteli TV programları (örneğin, *Susam Sokağı* gibi programlar), 3 ila 5 yaş arası çocuklar için bilişsel, dilsel ve sosyal sonuçları gözle görülür şekilde geliştirebilmektedir (AAP, 2016).

Dijital oyun tabanlı öğrenme ile erken çocukluk döneminde öğrenme süreci son zamanlarda gelişmiştir. Son araştırmalar, Dijital oyun tabanlı öğrenmenin yeni çocukluk öğrenimi yaklaşımları geliştirebileceğini göstermektedir (Behnamnia, Kamsin, Ismail ve Hayati, 2023). Oyunlar, iletişimi, algılanan davranışsal kontrolü ve belirli konulara ilişkin bilgi veya farkındalığı artırmak için eğitim araçları olarak da kullanılabilir (Mattsson ve Laike, 2022).

2.4.2. Dijital oyunların çocukların gelişimleri üzerindeki olumsuz etkileri

Çocukların eğitimi ve denetlenmesi üzerinde yakın çevresi olarak aile, okul, toplum etkisini günümüzde var olan etkisini kaybetmektedir. Kontrolsüz/kontrol edilemeyen medya kullanımı git gide artan bir şekilde çocuğun kişiliği üzerinde olumsuz etkiye sebebiyet vermektedir. Bu nedenle, çocuklarımızın bu başı sonu belli olmayan medya sektörüne karşı korunması ve en doğru şekilde bilinçlendirilmesi gerekmektedir. Eğitim kurumları, ailelerin yanı sıra bu bilinci koruma sorumluluğundadır (Livingstone, 2007).

Erken çocukluk döneminde, çocuklar gerçeklik ile kurguyu ayıramaz, bu yüzden TV'de izledikleri veya dijital ortamlarda izledikleri zararlı içerikli yayınlar ruh haline zarar verir. 1,5 ila 2 yaşları arasında çocuklar televizyonu izlemeye başlar ve teknoloji ile gittikçe daha fazla zaman geçirirler. Erken çocuklukta çocukların okul dışında en fazla zamanını televizyonda geçirdikleri görülmektedir. TV izlemek uyku, dikkat ve kişilerarası ilişkileri bozabilir (Jolin ve Weller, 2011). Medyanın olumsuz etkilerine daha az maruz kalan çocuklar, uyarıcı bir ortamda yaşarlar ve akranları ve yetişkinlerle iyi iletişim kurarlar. Öğretmenler ve aileler, çocuklarıyla teknolojiyi doğru kullanmanın yollarını tartışmalıdır. Çocuklara medya ve iletişim araçları

hakkında belirli kurallar koymaları gerekir (Nathanson ve Cantor, 2000, Akt.; Kardeş, 2020).

Çocuklarının internette zaman geçirmesine ve oyun oynamasına izin vermeye gönülsüz de olsa razı olan aileler, çocuklarının yeterince oyun alanı olmaması ve özellikle artan güvenlik sorunları nedeniyle dışarıya çıkarmakta tereddüt eden arkadaş gruplarıyla sosyalleşip oynamaya yönlendirememelerinden kaynaklanmaktadır. Fakat ne yazık ki dijital oyunlar çok da zararsız süreçler değildir. Çoğu ebeveyn, çocuklarının oyun oynarken sevinç çılgınlıkları attıklarını, kaybettiklerinde sinirlenip ağladıklarını, aşırıya kaçan heyecan nedeniyle vücutlarında kasılmalar yaşadıklarını, tavırlarında önemli değişiklikler olduğunu ve oyun sırasında gerçek dünyadan koparak sanki farklı bir dünyadaymış gibi yaptıklarını söylemektedir (Özbay, 2019).

Çocukların odalarında bir ekrana bağlı kalmaları, yalnızlaşmaları, yabancılaşmaları, aşırı hırs ve şiddet eğilimi içinde olmaları, duygusal yetersiz hissetmeleri ve gerçek hayatta başarısız olmalarına bağlı olarak ortaya çıkan yetersizlik duygusu, psikolojik sorunların başlıca kaynaklarıdır (Ataman ve Yengin, 2019).

Dijital oyunların çocukları pasifleştirdiği, sosyal yaşamdan kopardığı, aile içi iletişimi olumsuz etkilediği ve oynanış şekli nedeniyle saatlerce masa veya ekran başında oturması nedeniyle kas, iskelet solunum, dolaşım sistemleri ve görme bozuklukları başta olmak üzere birçok olumsuz fizyolojik etkiye sahip olduğu belirtilmektedir. Ayrıca, özellikle şiddet içerikli oyunların çocukları daha da daha çok şiddete yatkın hale getirdiği belirtilmektedir (Hazar, 2021).

2.5. Bağımlılık

Dijital oyun bağımlılığının kavramsal çerçevesini anlamak için bağımlılığın ne olduğunu kapsamlı bir şekilde ele alınması gerekli kılınmaktadır. Literatürde tanımlı yapılmış çeşitli bağımlılık türlerinin yapısal özellikleri incelendiğinde bu tanımların kavramsal olarak “madde bağımlılığı” tanımı üzerine yoğunlaştığı görülmektedir.

"Bağımlılık" teriminin toplumsal ve teknolojik gelişmelerle birlikte anlamının değiştiği görülmektedir. Önceleri bağımlılık sadece psikoaktif maddeler ile ilişkilendirilmiştir. Günümüzde ise “maddeye dayanmayan” ve “davranışsal bağımlılıklar” olarak adlandırılan yeni bir tür bağımlılık vardır. Bağımlılık temelde “madde bağımlılığı” ve “Süreç-Davranışsal Bağımlılık” olarak iki başlıkta sınıflandırılmaktadır (Nazlıgül ve Yılmaz, 2019). Eysenck

(1997) bağımlılığı, bireyin normal olmayan ve zararlı sonuçlar doğurabilecek bazı davranış türlerine yatkınlığı olarak tanımlamaktadır.

Günden güne gelişen ve değişen bilişim teknolojileri, insanların iletişim kurma, alışveriş yapma, bilgi edinme ve eğlence ile ilgili bakış açılarını değişiklik yaratmıştır. Bu değişikliklerin bir sonucu olarak, insanların bu teknolojileri yanlış kullanması bazı sorunlara yol açmıştır. Bu değişikliklerle birlikte yeni fikirler tanımlanmıştır. "Bilgisayar bağımlılığı", "internet bağımlılığı" ve "oyun bağımlılığı" buna örnektir. Oyun bağımlılığı, bilgisayar ve video oyunlarının aşırı ve zorlu kullanımı sonucunda sosyal veya duygusal sorunlar yaratan bir durumdur (Yiğit ve Günüş, 2020).

2.5.1. Dijital oyun bağımlılığı

Oyun kuramları, insanların her yaşta ne için oynadıklarını açıklamaya çalışmaktadır. Bununla birlikte, tek başına hiçbir oyunun neden oynandığını yeterince açıklayamamaktadır. Bu kuramlar incelendiğinde, oyunların uygulama ve amaç yöntemleri açısından birbirinden farklı olduğu açıktır. Oyun oynama davranışının nedenlerini ve sonuçlarını inceleyen kuramlar “*İnsan neden oyun oynar?*” sorusunun cevabını farklı şekillerde vermeye çalışmışlardır (Hazar, 2021). Bu kuramlardan klasik kuramlara örnek olarak Fazla Enerji Kuramı, Yeniden Yaratma / Rahatlama Kuramı, Tekrarlama Kuramı ve Ağıştırma Kuramı verilebilir. Modern kuramlardan ise Freud’un Psiko analitik Kuramı, Piaget’nin Zihinsel Kuramı ve Vygotsky’nin Sosyokültürel Kuramı örnek teşkil eder. Bu kuramlar insan neden oyun oynar sorusunun cevabını “zihinsel, duygusal, bedensel ve sosyal gelişimin bir gereğı”, “sağlıklı yaşamın bir gereğı”, “genetik özelliklerin bir gereğı” gibi yanıtlarla vermeye çalışmışlardır (Hazar, 2021, s.62).

Dijital oyunlar, internette bağımlılığa neden olan en önemli etkinliklerden biridir ve oyun oynama davranışı, internet bağımlılığına sahip kişilerin interneti en çok tercih etme nedenlerinden biridir (Günüç, 2009). Dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı sıklıkla birbirine benzer. Bu nedenle, dijital oyun bağımlılığı davranışsal bağımlılıklar kategorisinde yer alır (Günüç, 2015). Davranışsal bağımlılığın bir alt boyutu olan “dijital oyun bağımlılığı” da bu kavramsal çerçeve içinde ele alınması gerekmektedir (Hazar, 2021,s.37). Amerikan Psikiyatri Birliğı (APA)’nin Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5 (DSM 5)’ in üçüncü araştırma ekinde dijital oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozukluğu olarak tanımlanmıştır.

Bir diğerk tanımla dijital oyun bağımlılığı, bilgisayar ve video oyunlarının kontrol edilemeyen ve aşırı kullanımı nedeniyle sosyal ve duygusal sorunlara neden olmasına rağmen, oyun oynayan kişi tarafından kontrol edilemeyen bir biçimde oynanması olarak tanımlanmaktadır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009).

Dijital oyunlarla erken yaşta tanışmak veya ilk teknolojik cihazlara erken yaşlarda sahip olmak, dijital oyun bağımlılığı riskini artırabilir (Bülbul, Tunç ve Aydil, 2018). Dijital oyunlar, çocukların derslerini aksatması, kendilerini çok fazla kaptırıp oyun karakterleri ile ilişkilendirmesi, oyunlarda normalde çok fazla zaman harcanması ve müdahale edilmediğinde aşırı tepkiler vermesi gibi psiko-sosyal riskler içerebilir (Taylan, Kara ve Durğun, 2017).

2.5.2. Dijital Oyun Bağımlılığını etkileyen faktörler

Dijital oyunların birtakım özelliklerinin oyunculara sunduğu duygular, onları daha fazla zaman harcamaya ve onlara daha fazla bağlanmaya teşvik edebilmektedir. Dijital oyun bağımlılığında sorun, bilgisayarların değil, bu bilgisayarları kullanan kişilerin sorumluluğunda olmasıdır. Oyun oynama davranışının yaşamlarının birçok alanında olumsuz sonuçlara yol açmasına rağmen, bu davranış bağımlılığı diğerk bağımlılık türleriyle benzerdir (Hazar, 2021, s.37-38). Bu nedenle bilgisayar oyunları, özellikle aile içinde güvenli bir ortam bulamayan çocuklar tarafından kaçış aracı olarak algılanır. Çocukların oyunda başarılı olması, bir makinenin kontrol altında tutulması, bir yarışı kazanması ve gerçek hayatta görmediği ilgiyi oyun arkadaşlarında görmesi onları mutlu eder (Uzunoglu, 2021).

Dijital oyunların çocuk üzerindeki bağımlılığı tetikleyen bir unsuru da ; “çocukların ayırt edebilme gücünü sorguladığı dönemde, iç dünyasında karışıklık yaratıp, kazanma duygusunun onu sosyal hayattan koparabilmesidir (Yıldırım, 2019).”

Dijital oyunların sahip olduğu bazı özellikler, dijital oyunlara karşı bağımlılık gelişimine neden olabilmektedir. Dijital oyunların bağımlılık yapan özellikleri; “oyun içinde ödül, hızlı ilerleme isteğı, ilerleyen bölümlerde ne var merakı, sahip olmak istediğı karakteri oynama fırsatı, oyun karakterini ve oyun ortamını kendine isteğine göre değıştirme fırsatı, oyun karakterinin performansını iyileştirmek gerekliliğı, diğerk oyuncularla rekabet fırsatı ve ortamı, diğerk oyuncularla sohbet etme ve yardımlaşma deneyimi, bir grup çalışmasının parçası olmaktan hoşlanma; problemlerden, ,stresten, korku gibi duygulardan kaçınma imkanı” olarak gruplanabilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016).

2.6. Okul Öncesi Dönemde İletişim Becerileri

Bireyler arası ilişkiler olarak da ifade edilebilen iletişim becerisi, karşımızdaki kimseyi dinleme, empati ile yaklaşma ve anlama yeteneğine sahip olmak anlamına gelmektedir (Kazan ve Sarısoy, 2021). İletişim becerileri, sözel ve/veya sözel olmayan iletileri bir uyum içinde kullanmak olarak ifade edilebilmektedir. Bu beceriler, pek çok beceri için temeldir (Güneri, Üney ve Demirci, 2018; Akt.; Kazan ve Sarısoy, 2021).

Erken çocukluk dönemi, gelişimin en hızlı olduğu ve en önemli dönemidir. Erken çocukluk döneminde kazanılan davranışlar, bireyin kişiliğini şekillendirir (Atabey, 2018). Okul öncesi eğitim, erken çocukluk ya da okul öncesi dönemde çocuğa iletişim becerilerini öğretmede çok önemlidir (Yaşar Ekici, 2018).

Huizinga, oyun ve dil ile kültür arasındaki ilişkiyi vurgular. Dil, insanların oyun oynarken "iletişim kurma", "emretme" ve "öğrenme" becerileri için hayati bir rol oynar. Dil oyunla bağlantılıdır ve oyunun doğası gereği önemli bir rol üstlenmektedir. Dil vasıtasıyla nesneler birbirinden ayrılır ve zihinde somut şeyler canlandırılabilir (Boyalı ve Aktaş, 2023).

Oyunun kültürle olan ilişkisine de dikkat çekilmelidir. Oyun, kültürden çok daha eskidir ve kültürün şuan ki haline gelmesinde yani kısacası oluşumunda anlamlı bir rolü bulunmaktadır. Oyundan sonra kültür var olmuş ve etkileşime girmiştir. Kültür oyunla bağlantılıdır ve oyundan etkilenir. Oyun, insanların iletişim kurmasına yardımcı olmuştur. Dijital oyunlar, medya ve iletişim teknolojileri kullanılarak oynandığından, kişilerarası, grup içi ve grup arası etkileşime olanak tanır. Dijital oyuncuların oynamadaki gayeleri eğlenmek, keyif almak, heyecan duymak, varlığını temsil etmek, kontrolü ele almak, rekabet etmek ve prestij kazanmaktır. Sanal dünyada oyun yönelimi, gruplar arasında etkileşime yol açar (Boyalı ve Aktaş, 2023).

2.7. Çocukların iletişim becerilerini etkileyen faktörler

Çocuklar evde aile ile birlikte öğrenir. Bir çocuğun sosyalleşmesi ve öğrenmesi için en çok etkilendiği, ihtiyaç duyduğu merak ve ilgi tohumlarının ekildiği en uygun ortam ev ortamı olmaktadır (Kır, 2011). Bununla birlikte, çocukların günlük yaşamları gözlemlemesi, çocukların en sık öğrenme yoludur. Çocukların anne ve babası ile iletişim kurarak edindikleri ve öğrendikleri her şey, kendi sorunlarını nasıl çözeceklerini keşfetmelerini sağlar ve hayatlarının geri kalanında bunları nasıl kullanacaklarını deneyimlemelerine fırsat verir (Kazan ve Sarısoy, 2021).

Çocukların ileride iletişim sorunları yaşamamak için erken yaşta iletişim becerilerini geliştirmeleri gerekir. Erken yaşlarda duygu ve düşüncelerini ifade edebilecek veya arkadaş grubuna rahatlıkla katılabilecek şekilde eğitilmek, ileri yaşlarda rahat iletişim kurabilen bireyler olmanın temelini oluşturur (Önder, Balaban-Dağal ve Şallı, 2016). Çocuğun gelişim düzeyinin üzerinde davranmasını istemek, sosyalleşmesini geciktirip ve uyum sorunları yaşamasına neden olabilir. Çocuk sosyalleşmeyi özümseyip uyum gösterdikçe bu sorunlar kendiliğinden düzelecektir (Köyceğiz ve Özbey, 2019).

Okul yaşantısı boyunca çocuklar çeşitli kazanımlar elde ederler, bu da onların gelişim alanlarına yönelik yeterliklerini artırır. Bu süreçte öğretmenler, çocukların yetişkinlerle ve akranlarıyla olan iletişimlerini şekillendirebilir (Atış Akyol, Ata Doğan ve Durmuşoğlu, 2021). Öğrencilerin öğretmenleriyle etkili iletişim ağı oluşturabilmeleri, çocukların okuluna ve öğretmenlerine karşı güven duygusu beslemesine, kendine güvenini geliştirmesine, okula uyumunu artırmasını sağlamasına ve öğretmenlerini rol modelleri olarak benimsemelerine yardımcı olur (Güney Karaman 2018; Akt.; Atış Akyol vd. 2021).

Yusuf (2014) çocukların iletişim becerilerini etkileyen bazı faktörleri şöyle sıralamaktadır: 1) Sağlık faktörü: Çocuklar erken yaşlardan itibaren yeterli beslenmeye sahip olmalıdır. İlk iki yıldaki hasta çocuklar dil gelişimlerinde gecikmeler veya zorluklar yaşayabilmektedirler. 2) Aile ilişkileri, ebeveynler ve çocuklar arasındaki sağlıklı ilişkiler, çocuklarda dil gelişiminde gecikmelere, hatta belki anormalliklere veya durgunluğa neden olacaktır. Burada sağlıklı bir ilişkiden kastedilen, ebeveynlerin çocuklarına karşı daima kaba/sert olmaları, sevgiden yoksun/ilgisiz olmalarıdır (Pertiwi, 2022).

2.8. Annelerin Sosyal Medya Bağımlılığı ve Etkileri

Ebeveynler, özellikle de anneler, çocuklara yeni davranış ve beceriler öğreten ilk rol modelleridir. Çocuklar ebeveynlerini taklit ederler, buna sosyal öğrenme adı verilir ve tüm çocuklar için geçerlidir. Bandura (1965) tarafından geliştirilen Sosyal Öğrenme Teorisine göre kişi davranışı gözlemleyerek, taklit ederek ve model alarak öğrenir (Üstündağ, 2024). Sosyal beceriler, diğer beceriler gibi gözlemlene ve model alma yoluyla öğrenilir. Çocuğun sosyalleşmesinde ve sosyal beceriler edinmesinde anne baba ile iletişiminin etkisi yadsınamaz (Mertol İlgar, 2022, s.91).

Annenin iletişim becerileri, çocukların gelişimi için özel bir faktördür çünkü annenin iletişimi, çocukların bağımsız olmaları, sosyalleşmeleri ve çevreleriyle etkileşime girmeleri için

temel oluşturur. Okul öncesi çağıdaki çocukların sosyal-kişisel gelişimi annenin iletişiminden, çevresinden, sağlık durumundan ve akran grubundan etkilenmektedir. Ebeveynlerin sözlü ve sözsüz iletişimde rolü, ilk sosyal ortam olan ev ortamında gerçekleşmektedir (İlyas, Sriyanah, Efendi ve Suras, 2022).

Günümüzde sosyal medya ve bilişim teknolojileri araçları, sadece iletişimi sağlamaya değil aynı zamanda bilgiye sahip olma, oyun oynama ve arama gerçekleştirme gibi pek çok faaliyete izin vererek hemen hemen insanların tüm ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Bu nedenle, sosyal medya kullanıcıları aradıkları hemen her şeyi sanal ortamda bulabilmektedir (Güleç, 2018). Son zamanlarda, internet ve sosyal ağ siteleri, ilk zamanlardaki yalnızca bireysel iletişime izin veren uygulamaların yanı sıra birçok kullanıcının aynı anda iletişim kurmasına izin vermektedir. Sosyal ağlar, bireylerin birbirleriyle bağlantı kurmak için en çok kullandıkları iletişim aracı olarak yaygınlaşmıştır (Ogelman, Körükçü, Güngör ve Körükçü, 2015).

Sosyal medya, bir web sitesine fotoğraf, metin, görüntü ve ses gibi çeşitli içeriklerin yüklenmesi yoluyla birçok kişiye ulaşma fırsatı sunar (Saitoğlu, 2018). İnternet, öncelikle iletişim ve araştırmalar için tasarlanmıştır, fakat son dönemlerde internet kullanımı önemli ölçüde artmıştır. Bu, interneti patolojik olarak kullanma ya da internet bağımlılığı olarak isimlendirilmiştir (Sato, 2006; Akt.; Sağar). Bir diğer tanımı ile sosyal medya bağımlılığı, kişinin etkileşim halindeyken sosyal hayatına müdahale edecek şekilde sosyal medyayı kullanması, kontrol edememesi ve sosyal medyada çok fazla zaman harcamasıdır (Warella ve Santi, 2021).

İnternet bağımlılığının türlerine bir örnek olan sosyal medya bağımlılığı, sosyal medya üzerinde daha fazla zaman harcayan bireylerin, sanal ortamlarda iletişim kurma, tolerans geliştirme ve sanal sorunlara neden olabilecek herhangi bir şeyden derhal haberdar olmak isteğini geliştirir. Sosyal medya bağımlılığı olarak bilinen bu durum, bireyleri bu tür isteklere zorlamaktadır (Şahin, 2017). Art arda sosyal medya platformlarını kontrol etme güdüsü yaşayan bireyler, bu platformları kullanırken aynı anda veya kısa aralıklarla çok fazla uyarana maruz kaldığından (görsel, işitsel) zihin eş zamanlı olarak birden fazla şeye odaklanmaya, aynı anda düşünmeye çalışır ve bu da “zihin kalabalıklaşmasına” neden olur. Dolayısıyla sosyal medya bağımlılığı kişilerde zihin kalabalıklaşmasına neden olmakta ve ana odaklanabilmeyi zorlaştırmaktadır.

İnternet kullanışlı bir araçtır ancak kullanımı konusunda endişeler bulunmaktadır. Bununla

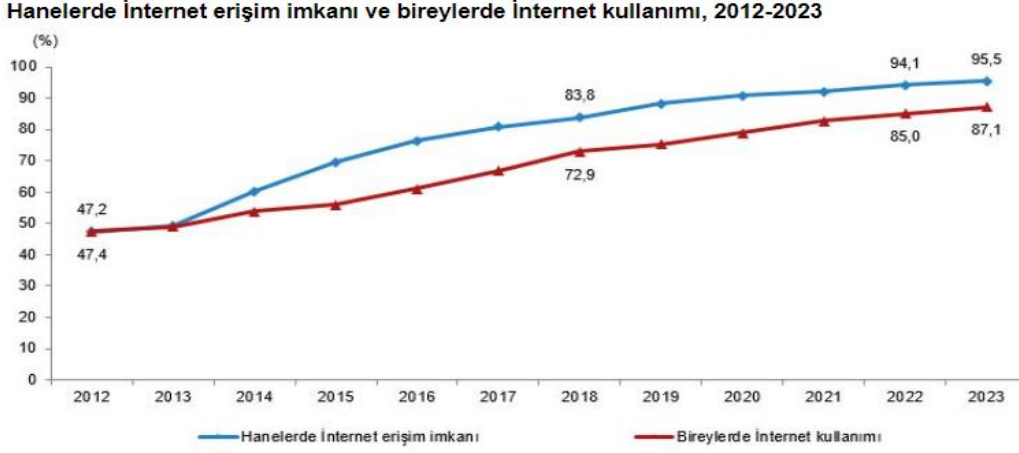
ilişkili olarak problemli internet kullanımı (PIU) internet kullanımını kontrol etmede zorluğun, kullanıcıların kişilerarası ilişkilerini, sosyal yaşamlarını ve/veya duygusal istikrarını olumsuz yönde etkilediği bir durumu ifade etmektedir (Ko, Yen, Chen ve Chen, 2012; Young, 1996). Oka, Yamamoto, Hara ve Horiuchi (2015) çalışmalarında, annelerin PIU' nun çocuklarda uyku bozukluklarına sebep olduğu, çocuklarının duygu durumlarını ve davranışlarını olumsuz yönde etkilediğini ortaya koymuştur (Akt.; Sakakihara, Haga, Kinjo ve Osaki, 2019).

Sürekli hale gelen güncellemeler, geniş bir kitleye erişim ve çevrimiçi paylaşımlar, sosyal medyanın iletişim için en popüler seçeneklerdir. Günlük olarak üyeler sosyal medya aracılığıyla fikirlerini paylaşmakta ve tartışmakta, bu da yeni fikirlerin ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. Ek olarak, fotoğraf çekip ve video paylaşımının yanında iş aramaya da olanak tanımakta ve neredeyse gerçek hayatın sanal ortamda gerçekleşmesini sağlamaktadır (Aydın, 2016). Sosyal medya, kullanıcıların fikir, bilgi, duygu ve düşüncelerini paylaşarak iletişim kurmalarını sağlayan web ortamlarıdır. Genel olarak, sosyal medya ortamları, sanal iletişime olanak tanır (Ünlü Dalyalı, 2018). Görülebileceği üzere, sosyal medya platformları hayatımızın farklı yönlerine yayılarak çok sayıda kolaylık sağlar. Bununla birlikte, aşırı kullanımı sosyal medya bağımlılığı konusunda endişe yaratmaktadır. Griffiths' e göre, sosyal medya bağımlılığı yaşayan bir kişinin sosyal medya bağımlılığı bileşenlerinin beş bileşeni vardır: belirginlik, duygu durum değişikliği, hoşgörü, yoksunluk belirtileri ve çatışma (Griffiths, 2000).

2.8.1 Sosyal Medya Çeşitleri

Güncel bazı sosyal medya araçları şu şekilde sıralanabilir;

1. X(eski adıyla Twitter), Pinterest, Facebook, Snapchat, Instagram gibi sosyal paylaşım siteleri, LinkedIn gibi iş bulma ve kariyer siteleri,
2. Google videos, Yahoo video, Youtube gibi video paylaşım platformları, Canva ve Prezi gibi sunum ve şablon hazırlama siteleri,
3. Wikipedia gibi bilgi paylaşma portalları şeklinde ifade edilebilir (Hazar, 2011).



Şekil 2. Hanelerdeki İnternete erişim fırsatı ve bireylerde İnternet kullanımı,2012-2023

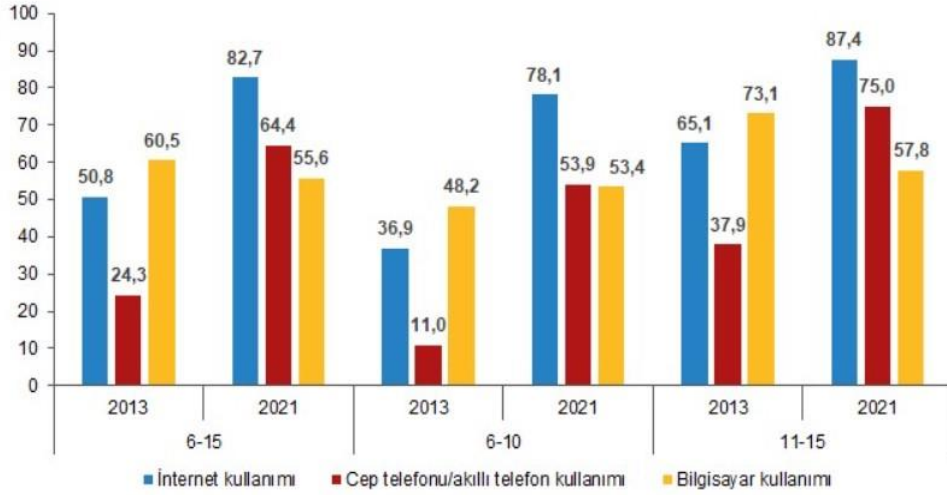
Hane halkı BT kullanım araştırmasının sonuçlarına göre, 2023 yılında evden internete erişim sağlayan hanelerin oranı bir önceki yıla kıyasla 1,4 puan artarak %95,5 olmuştur ve %87,1'i internet kullanmıştır.

2022 yılında 16-74 yaş grubundaki kişilerin internet kullanımı %85,1 iken 2023 yılında %87,1 olmuştur. 2023 yılında erkeklerin %90,9 ve kadınların %83,3'ü internet kullanmıştır.

2.8.2. Sosyal medya bağımlılığı ve aile ilişkileri

Bilgiye hızlı erişim ve diğer iletişim seçenekleri nedeniyle internet, bilgi teknolojileri çağının en ses getiren iletişim aracı olarak kabul görmektedir (Ogelman vd. 2015). 2000'li yılların başında, internet teknolojilerinin hızlı gelişimine paralel olarak ortaya çıkan sosyal medya, dünya çapında yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Dünya çapındaki hemen hemen her toplum, son yıllarda sosyal medyayı günlük yaşamlarının her bölümünde aktif biçimde kullanmayı başlamıştır. Sosyal medya insanlar için kısa zaman zarfında kayda değer bir rol oynamıştır ki, günümüzde hemen hemen hiç kimse sosyal medya olmayan bir hayat düşünemez duruma gelmiştir (Ünlü Dalaylı, 2018).

Sosyal medya, bireyler arasındaki iletişim sorunlarını çözüyor gibi görünse de, aynı zamanda bireyleri daha fazla yalnızlığa iterek toplumdan daha fazla izole etmektedir. Sonuç olarak, insanlar artık sosyal medya yoluyla birbirleriyle haberleşip iletişim kurdukları için birbirlerini ziyarette bulunma veya birlikte zaman geçirme ihtiyacı hissetmemektedirler (Warella ve Santi, 2021).



Şekil 3. Yaş grubuna göre çocukların BT kullanma yüzdeleri (%), 2013 ve 2021

Araştırma sonuçlarına göre aşağıdaki bazı bulgulara da ulaşılmıştır:

1. Sadece kendisinin kullanabildiği en az bir bilişim teknoloji ürünü olan çocukların oranı artmıştır.
2. Düzenli internet kullanan çocukların oranı arttı, düzenli internet kullanan çocukların % 31,3'ü sosyal medya kullanmıştır.
3. Çocukların % 64,4'ü cep telefonu/akıllı telefon kullanmıştır.
4. Çocukların %32,3'ü yarım saatte bir defa akıllı telefonunu kontrol etmiştir.
5. Çocukların %55,6'sı bilgisayar kullanmış; tablet bilgisayar %57,2 ile çocukların en fazla kullandığı bilgisayar türü olmuştur.
6. Dijital oyunları oynayan erkek çocukların oranı dijital oyun oynamayı tercih eden kız çocuk oranından daha fazladır.
7. Dijital oyun oynama zamanı erkek çocuklarında daha fazla; en fazla oynanan dijital oyun türü savaş oyunu olmuştur (TUİK, 2021).

Ebeveyn-çocuk iletişimi temel olarak anne ve babanın tutumlarıyla ilişkilidir. Çocuğun sağlıklı bir kişilik ve ruh yapısı geliştirmesi, ebeveynlerinden gördüğü ilgi ve sevgiye bağlıdır. Aile içinde sağlıklı iletişim kurabilen bir kişi, mutlu, arkadaş canlısı, bunalım tavrından uzak,

olumlu ve yapıcıdır. Aile içi iletişimin en yalın yolu, ailenin birbirleriyle yüz yüze zaman geçirmesi ve birbirine karşı açık bir şekilde konuşmasıdır. Aile üyeleri ile birlikteyken sosyal medyaya bağlanmak, bireyler arasındaki açık iletişim ve etkileşimi engelleyeceği için aile içi iletişimi negatif etkiler. Sanal ortamda dolaşan bireyin dikkati oraya odaklandığı için çevresinde olan bitenden uzaklaşacaktır (Güleç, 2018). Ailenin bir arada olduğu durumda, bireyin başkalarının varlığını dikkate almayıp, önemsemeyip acil bir durum olmadığı halde sürekli telefonu ile meşgul olması aile üyelerini öfkeliendirebilir ve onların tepkili davranmalarına yol açabilir. Literatürde bu sorunlu davranış, insanların sosyal bir ortamda sohbet etmek yerine telefonlarını kullanarak başkalarını yok sayması yani sosyotelizm (Phubbing) olarak tanımlanmaktadır. Phubbing davranışı akıllı telefonların yaygınlaşması ile birlikte daha belirgin hale gelmiştir. İnsanlar telefonlarını mesajlar, sosyal medya, haber güncellemeleri veya diğer uygulamalar için kontrol ettiklerinde, ister istemez sözlü ve sözlü olmayan davranışlarla diğerlerini yok sayan davranışlar göstermektedirler. Bu yok saymayı daha sık yapan grup ise genellikle gençler olmaktadır (Parmaksız, 2020).

Çocukların günlük yaşamının neredeyse sıradan bir rutini haline gelen dijital oyunların olumsuz sonuçlarını doğrudan ya da dolaylı olarak deneyimleyen ebeveynlerin konuya ilişkin farkındalıklarının artmasıyla birlikte kaygı düzeylerinin de arttığı söylenebilir. Ancak ebeveynlerin farkında olmadığı en önemli noktalardan biri sergiledikleri model davranışların (dijital oyun davranışı) çocukları bu oyunlar için daha fazla motive edebildiğidir. Örneğin; oyunun süresini ve içeriğini sınırlamak için çaba harcayan, bu oyunların yol açabileceği olumsuzluklar konusunda sürekli uyarıda bulunan ebeveynlerin, bu oyunları yoğun bir şekilde oynamaları da çocukların bu konuda çelişki yaşamalarına neden olmakta ve bu durum çocuklar için bazen çatışmaya dönüşebilmektedir (Hazar, 2019).

2.9. İlgili Araştırmalar

Bu kısımda araştırmanın konusu ile ilişkili yurtiçinde ve yurtdışında ele alınmış çalışmalardan bazılarına yer verilmiştir.

2.9.1. Yurtiçi araştırmalar

Bu bölümde okul öncesi çocuklarda dijital oyun bağımlılığı, iletişim becerileri ve annelerin sosyal medya bağımlılığı ile ilgili konularda çalışılmış literatürde yer alan bazı araştırmalara yer verilmiştir.

Emiroğlu İlvan ve Ceylan (2023) “Covid-19 pandemisi sırasında erken çocukluk dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğiliminin öngörülmesi: Anne-çocuk ilişkisi, çocuk ve aile ile ilgili faktörler açısından” isimli bir çalışma yürütmüşler ve analiz sonuçları genel olarak anne-çocuk etkileşiminin çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile anlamlı düzeyde ilişkili olduğunu ortaya koymuştur.

Gözün Kahraman ve Demirbaş (2022) çalışmalarından elde ettikleri sonuçlara göre; annelerin sosyal medya bağımlılıkları arttıkça çocuklarıyla ilişkilerinde çatışma durumunun da arttığı belirlenmiştir. Annelerin sosyal medya bağımlılıkları arttıkça annelerin çocuklarıyla ilişkilerinin bozulduğu söylenebilecektir. Annelerin sosyal medya bağımlılıkları arttıkça aile işlevselliklerinin azaldığı tespit edilmiştir. Annelerin çocuklarıyla ilişkileri arttıkça aile işlevselliklerinin daha sağlıklı olduğu belirlenmiştir.

Kay (2022), doktora tezi çalışmasında, erken çocuklukta dijital oyun bağımlılığı, dijital ebeveynlik, aile içi ilişkiler ve sosyal yeterliliğin birbirleriyle nasıl ilişkili olduğunu araştırmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, anne babanın dijital ebeveynlik farkındalığının, çocukların sosyal yeterliliğini doğrudan ve dolaylı olarak pozitif yönde etkilediği, ancak dijital oyun bağımlılığının ise çocukların sosyal yeterliliğini negatif yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Özcan, Şahin ve Kanmaz (2022)’ ın çalışmasına göre annelerin problemlili internet kullanımı ile çocuklarının saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiş ve bulgularda pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Çiftçi, Ceylan ve Çolak (2021) çalışmasının sonuçları annelerin empati, konuşma, dinleme ve mesaj iletme gibi iletişim becerilerinin çocukların sosyal yetkinlik becerilerini artırmada ve davranış sorunlarını azaltmada etkili olduğunu göstermiştir.

Kazan ve Sarısoy (2021)’un araştırma bulgularına göre; annelerin etkili iletişim yöntemlerini kullanma konusunda yeterli bilgi ve farkındalık düzeyine sahip olmadığı tespit edilmiştir. Ek olarak annelerin çocukları ile sağlıklı iletişim kurma düşüncesi ile kullandıkları iletişim dilinin ve davranışlarının iletişim engeli olduğunun farkında olmadıkları sonucu ortaya çıkmıştır.

Aral ve Kadan (2021)’ ın araştırma sonucunda elde edilen bulgular, okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin yüksek oranda medya araçlarını kullandıklarını ve buna dayanarak,

annelerin özellikle medya araçlarının kullanımlarının çocukları tarafından örnek alındığı sonucunu göstermektedir.

Dere Çiftçi, Ceylan ve Gök Çolak (2021) bulgularına göre annelerin çocuklarıyla iletişimleri dikkate alındığında empati ve konuşma boyutları arasında pozitif ve yüksek düzeyde ilişki tespit edilmiştir. Bu sonuçlar annelerin empati, konuşma, dinleme ve mesaj iletme gibi iletişim becerilerinin çocukların sosyal yeterlilik becerilerini artırmada ve davranış sorunlarını azaltmada etkili olduğunu göstermektedir.

Işıkoğlu-Erdoğan'ın (2019) araştırması, çocukların ebeveynlerine göre oyun tercihlerini incelemiştir. Diğer oyun türlerine göre, çocukların dijital oyunları en az tercih ettikleri ortaya konulmuştur. Ek olarak, üniversite veya üstü eğitilmiş ebeveynler, çocuklarının dijital oyun oynamasını daha az tercih etmiştir. Ayrıca, eğitim düzeyi fark etmeksizin sekiz saatten fazla süren bir işte çalışan ebeveynlerin çocukları için dijital oyunları tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmanın önemli sonuçlarından biri, çocukların günde ortalama 182 dakika ekran karşısında kaldıkları ve ebeveynlerinin daha fazla dijital oyun oynadıklarıdır.

Hazar (2019) “Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı ve Ebeveynlerinin Dijital Oyun Oynamasına İlişkin Görüşleri” isimli çalışmasının sonucunda dijital oyun oynayan ebeveynleri olan ve aile ilişkileri zayıf olan çocukların dijital oyun bağımlılığının diğer katılımcılara kıyasla daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşmıştır.

Altunok (2019) tez çalışmasının sonucuna göre anne baba tutumları ile iletişim becerileri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Yalnızca, koruyucu anne baba tutumu ile sözel iletişim becerileri arasında negatif yönde düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir.

Çetintaş ve Turan (2018) tarafından yürütülen çalışmada, çocukların dijital araçların kullanımı sırasında karşılaştıkları içeriğe ilişkin sorular sorulduğu ve çocukların dijital araçların risklerinden habersiz oldukları ortaya çıkmıştır. Ebeveynlerin çoğunlukla çocukların televizyon izledikleri sırada uyarılarda bulunduklarını ve başka herhangi bir kısıtlama getirmediikleri görülmüştür. Çocuklardan alınan yanıtlar ise, cinsel içerikli ve şiddet içeren görüntülere maruz kaldıklarını ortaya çıkarmıştır.

Çocukların oyun tercihleri hakkında yapılan başka bir araştırma ise; Sapsağlam (2018)'ın araştırmasıdır. Araştırmaya katılan üç, dört ve beş yaş grubundaki çocuklar, boyamalı etkinliklerde geleneksel oyunları, oyun salonunda ise dijital araçlarla oynanan oyunları tercih

etmişlerdir.

Atabey (2018) araştırmasında; çocukların etkili iletişim beceri düzeyi arttıkça sosyal işbirliği, sosyal bağımsızlık- sosyal kabul ve sosyal etkileşim düzeylerinin de arttığı sonucuna ulaşmıştır.

2.9.2. Yurtdışı araştırmalar

Fatuma (2024) araştırmasına göre; sosyal medya ile anksiyete arasındaki ilişki karmaşık ve çok boyutludur; sosyal karşılaştırma, siber zorbalık ve uyku bozuklukları gibi çeşitli faktörlerden etkilenmektedir. Sosyal medya bağlantı kurma fırsatları sunsa da, özellikle savunmasız gruplar arasında kaygı seviyelerini artırabilecek zorluklar da ortaya çıkarmaktadır. Olumsuz etkilerine rağmen, sosyal medya aynı zamanda sosyal destek ve zihinsel sağlık kaynaklarına erişim gibi olumlu yönler de sunmaktadır; bu da kaygı belirtilerini hafifletebilir. Ancak, sosyal medya bağımlılığına yönelik önlemler almak ve etkili müdahale ile başa çıkma stratejileri uygulamak, dijital çağda kaygıyı yönetmek için kritik öneme sahiptir.

Hassan Abdelaal (2024) çalışmasında Facebook bağımlılığı ile Instagram bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı yüksek pozitif korelasyon olduğunu gözlemlemiştir. Ayrıca bulgularına göre Facebook bağımlılığı ile ebeveyn ergen iletişimi arasında da istatistiksel olarak anlamlı bir korelasyon yoktur.

Andreu Julyn ve Mc Rollyn (2024) çalışmalarının sonuçlarına göre; bulgular, zihinsel sağlığa olan olumsuz etkilerinin yanı sıra, siber zorbalık ve sosyal izolasyon potansiyelinin, aile dinamiklerinin sosyal medya bağımlılığı gelişimi üzerindeki etkisini de içerdiğini ortaya koymaktadır. Ebeveynler ve çocuklar arasında açık iletişim, okullarda medya okuryazarlığı programları ve sosyal medya platformları tarafından içerik denetimi çabaları aracılığıyla sorumlu sosyal medya kullanımını teşvik etmenin önemini vurgulamaktadır.

Samazis, Mosadeghi Nik ve Amiralsadat Hefeshjani (2024) araştırmalarında sosyal medya bağımlılığının öğrenciler arasında ciddi psikolojik ve davranışsal sorunlara yol açabileceği sonucuna ulaşmışlardır. Bu çalışma, sosyal medyanın ruh sağlığı üzerindeki olumsuz etkilerini azaltmak ve öğrenciler ile veliler arasında bu konu hakkında farkındalık yaratmak için etkili müdahalelere olan ihtiyacı vurgulamaktadır.

Munegowda (2024) çalışmasının sonuçları sosyal medya bağımlılığının psikolojik sıkıntıya anlamlı düzeyde etki ettiğini, sosyal medya bağımlılığı ile öz saygı arasında ise

anlamalı bir fark bulunmadığını göstermektedir.

Qi (2024) aile işlevlerinin, ergenlik döneminde sosyal medya bağımlılığının ortaya çıkmasında ve gelişmesinde önemli bir rol oynadığını belirtmektedir. Yetersiz duygusal destek, eğitim rehberliğinin eksikliği ve yetersiz yaşam bakımı gibi yetersiz aile işlevleri, ergenlerin karşılanmamış psikolojik ihtiyaçlarına, azalmış öz yeterlilik ve olumsuz başa çıkma stillerine yol açarak sosyal medya bağımlılığı riskini artırmaktadır.

Gupta ve Arjun Sekhar (2024) çalışmalarının sonuçları, bir şeyleri kaçırma korkusu, sosyal medya bağımlılığı ve phubbing davranışı(sosyal bir ortamda sohbet etmek yerine telefona odaklanarak yanındakini yok sayma davranışı) arasında anlamalı bir pozitif ilişki olduğunu göstermiştir. Çalışmanın bulguları, bir şeyleri kaçırma korkusunun genç yetişkinler arasında sosyal medya bağımlılığı ve phubbing davranışı üzerinde anlamalı bir etkisi olduğu sonucuna varmıştır.

Nguyen ve Tran (2024)'ya göre sosyal medya bağımlılığı hem içsel hem de dışsal faktörlerden etkilenir. İçsel faktörler arasında kişilik özellikleri, öz saygı ve bir şeyleri kaçırma korkusu (FOMO) bulunurken, dışsal faktörler cinsiyet, kültürel geçmiş ve eğitim seviyesini kapsar. Bu faktörler, bireyleri doğrulama, tanınma ve bilgi arama amaçlarıyla aşırı sosyal medya kullanımına yönlendirir. Sosyal medya bağımlılığının olumsuz etkileri çok yönlüdür ve hem zihinsel hem de fiziksel sağlığı etkiler. Uzun süreli ve kontrolsüz sosyal medya kullanımı depresyon, anksiyete ve yaşam memnuniyetinin azalması gibi psikolojik sorunlara yol açabilir. Sürekli sosyal medyayı kontrol etme alışkanlığı uyku düzenini bozabilir, gerçek hayattaki etkileşimleri azaltabilir ve olumsuz öz karşılaştırmaları teşvik ederek yetersizlik ve stres duygularını şiddetlendirebilir.

Norboshova (2023)' ya göre; çocuğun yaşamının ilk sekiz yılında, bireysel özelliklerin ve zihinsel gelişimin oluşumuna dayanarak, ebeveynler ve eğitimciler, bu yaştaki çocuklarda olumlu kişisel nitelikler oluştururken, iletişimsel özdeşleşmeyi (başkalarının algı ve duygularının farklılaştırılması), empatiyi (yetişkinler ve akranlarla duruma göre iletişim kurma), iyi niyet, samimiyet ve yaratıcılık düzeyini genişletmeyi (zor durumlardan yapıcı çıkış yolları bulma, pratik çözümler arama) kullanmalıdırlar; özellikle aktif iletişim, inisiyatif, yaratıcı beceri ve yeteneklerin geliştirilmesine dikkat edilmelidirler.

Livingstone, Mascheroni ve Stoilova (2023)' nın bulguları dijital beceriler ile çevrimiçi fırsatlar, bilgi faydaları ve teknolojiye yönelim arasında olumlu bir ilişki olduğunu göstermiştir.

Daha yüksek dijital becerilerin, dolaylı olarak çevrimiçi risklere daha fazla maruz kalma ile bağlantılı olduğu, ancak zararlı ilgili herhangi bir bağlantının belirsiz olduğu belirtilmektedir. Ayrıca araştırma, dijital becerilerin aktif ebeveyn aracılığıyla müdahale ile çevrimiçi fırsatlar arasında aracılık ettiği sonucunu bulmuştur; özellikle, birlikte kullanım, konuşma ve destek şeklindeki aktif ebeveyn müdahalesinin, dijital becerilerle olan ilişkisi aracılığıyla çevrimiçi fırsatlarla yalnızca dolaylı bir ilişkisi vardır, ancak çevrimiçi risklere maruz kalma ile doğrudan negatif bir bağlantısı bulunmaktadır.

Behnamnia, Kamsin, Ismail ve Hayati (2023)' nin dijital oyun tabanlı öğrenme ile ilgili çalışmalarının sonuçlarına göre; dijital oyun tabanlı öğrenme kullanımının çocuklukta düşünme becerilerini ve öğrenmeyi güçlendirmede aktif bir etkiye sahip olabileceğini göstermektedir.

Lavidas, Apostolou ve Papadakis (2022) araştırmalarında uzaktan öğretim sırasında okul öncesi öğretmenlerinin matematik uygulamalarını ve gerçek sınıflara döndükten sonra matematik öğretiminde dijital araçların kullanımını incelemişlerdir. Okul öncesi öğretmenleri, ebeveynlerin bu süreci varlıklarıyla desteklediklerini ve dijital öğrenme topluluklarının dijital zamanlarda onlara rehberlik ve yenilikçi yaklaşımlar sağlayarak öğrenme etkinliklerini desteklediklerini bildirmişlerdir. Ancak, yüz yüze eğitime döndükten sonra, okul öncesi öğretmenlerinin dijital araçları daha az ölçüde kullandıkları görülmüştür.

Chegeni, Shahrabaki, Shahrabaki, Nakhaee ve Haghdooost (2021) çalışmalarının bulguları, sosyal medyaya bağımlı olan bireylerin çoğunun sorunlarını iyi çözemediğini göstermiştir. Bu nedenle kaygı, depresyon ve yetersiz dikkat ve konsantrasyon sorunları yaşamaktadırlar. Sorunlarını kontrol etmek için, kendilerinin de belirttiği gibi geçici bir çare olarak görülen sosyal medyada takılmak gibi kötü çözümlere başvurmaktadırlar. Bu bireylerin bir kısmı gelecekleri için hiçbir plan yapmamakta ve hayatlarındaki sorunları çözmede düzensizlik yaşamaktadırlar.

Rahiem (2021)'in araştırmasının sonucunda, öğretmenler basit dijital teknolojinin hikaye anlatımını daha eğlenceli, ilgi çekici ve iletişimsel hale getirdiğini düşünmektedirler. Bu çalışma, öğretmenlerin dijital teknolojiyi kullanma becerilerinin artırılması gerektiğini; okulların bilgi ve iletişim teknolojisi cihazlarının donatılması gerektiğini; müfredatın teknolojik gelişmeleri karşılayacak şekilde uyarlanması ve çocuklara teknolojiyi nasıl iyi kullanacaklarını öğrenmeleri için fırsatlar sağlanması gerektiğini öne sürmektedir.

Korosidou ve Griva (2021)'nin çalışmalarının bulguları; dijital anlatıların ve birden fazla

modu bulunan etkinliklerin çocuklara oyunlaştırılmış bir öğrenme ortamında etkileşim kurma fırsatları sağladığını ve dinleme anlama becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunduğunu ortaya koymuştur. Dahası, eğitim amaçlı tasarlanmış dijital materyallerle çok modlu ara yüzlerde etkileşimde bulunmanın çocukların yabancı dil kelime dağarcığını daha iyi edinmelerini sağladığını tespit etmişlerdir.

Gjelaj, Buza, Shatri ve Zabeli (2020) bulgularına göre ebeveynler ve okul öncesi öğretmenleri arasında, dijital teknolojilerin küçük çocukların öğrenmesi ve gelişiminde kullanımına ilişkin algıları ve uygulamaları konusunda iki çelişkili bulgular bulunmaktadır. Çalışma, erken çocukluk eğitiminde dijital teknolojilerin kullanımının faydalarını en üst düzeye çıkarma ve potansiyel risklerini azaltma beklentilerini sağlamak için ebeveynler ve öğretmenler arasında sürekli iş birliğini savunmaktadır.

Taylor (2020) araştırmasının bulguları; öğrencilerin sosyal medya kullanımından hem olumlu hem de olumsuz şekilde etkilendiğini göstermiştir. Sosyal medya kullanımının etkisi öğrencilere, odaklanma yeteneklerine ve sosyal medyayı akademik amaçlarla nasıl kullanacaklarına dair bilgilerine bağlıdır. Bulgular ayrıca öğrencilerin sosyal medyanın akademik müfredatlarına dahil edilmesi fikrine açık olduklarını ve bazılarının bunu zaten tamamlayıcı bir araç olarak kullandığını göstermiştir.

Lopez ve Cuarteros (2020) çalışmasının sonuçları, sosyal medyanın, özellikle Facebook'un, aile üyeleri arasındaki kişilerarası iletişim üzerindeki etkilerini göstermişlerdir. Facebook üzerinden iletişim kurmanın, mesajlar düzgün bir şekilde ifade edilmediği için aile üyeleri arasında büyük olasılıkla yanlış anlaşılmalara yol açtığını göstermektedir. Bu nedenle, bir aile bu tür çatışmalardan kaçınmak ve iyi bir aile ilişkisi sürdürmek için birbirleriyle kişisel olarak konuşmak ve etkileşim kurmak için zaman ayırmalıdır. Sonuçlar göz önüne alındığında, tüm ailenin birbirleriyle şahsen konuşmak için zamana sahip olması gerekir. Öğrenciler ayrıca yanlış anlaşılmaları önlemek için ebeveynlerine ve diğer aile üyelerine karşı duygularını ifade etmeyi öğrenmelidirler.

Operto, Pastorino, Marciano, de Simone, Volini, Olivieri ve Coppola (2020) çalışmalarında, dijital cihazlara daha uzun süre maruz kalmanın 8-17 aylık çocuklarda daha düşük taklit-jest becerileriyle ve 18-36 aylık çocuklarda daha düşük dil becerileriyle ilişkili olduğunu tespit etmişlerdir. Bu ilişki yaş, cinsiyet, sosyoekonomik durum, içerik ve kullanım biçiminden etkilenmemektedir.

Hatzigianni ve diğerkleri (2018), tabletlerin doğal oyun ortamlarında nasıl kullanıldığını incelemişler ve çocukların tabletleri oyuna nasıl entegre ettiklerini ortaya çıkarmışlardır. Bu çalışma, tabletlerin amaçtan daha çok araç olarak kullanılmasının eğitimde faydalı olabileceğini göstermiştir.

Lawrence (2018) tarafından yapılan araştırma, çocukların dijital araçları kullanırken aralarındaki sosyal etkileşimlerini incelemiştir. Araştırma, çocukların akranları ile konuşup, oynadıkları, işbirliği yaptıkları ve ekran etkileşimlerinde iletişim kopukluğu yaşamadıklarını göstermiştir.

Beyens ve Beullens (2017) çalışmalarının sonucu tablet kullanımında daha fazla zaman geçiren çocukların ebeveynleriyle daha fazla çatışma yaşadığını göstermiştir. Ayrıca, tablet konusunda yüksek miktarda kısıtlayıcı arabuluculuk alan çocuklar ebeveynleriyle daha fazla çatışma yaşamıştır. Ancak tableti ebeveynleriyle sık sık birlikte kullanan çocuklar daha az çatışma yaşamıştır.

Brito (2016) “Sana Oynamayı Kim Öğretti?”, “Ben Öğrettim!”:Dijital Uygulamalar ve 6 Yaş Altı Çocukların Becerileri” adlı nitel çalışmasında 15 aile (ebeveynler ve 6 yaşından küçük en az bir çocuk dahil) ile yarı yapılandırılmış görüşmeler ve gözlemler yapmıştır. Aileler sosyo-ekonomik düzeylerine ve aile kompozisyonlarına göre seçilmiştir ve çocuklar dijital medyayı kullanarak hangi pratik kullanım ve kapasiteleri elde etmektedir ve hangi becerileri edinirler sorularına yanıt aramıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre; çocuklar, özellikle tablet ve akıllı telefon gibi en sevdikleri cihazları kullanırken dijital medyayı özerk bir şekilde kullanmaktadırlar. “Mağaza” önerilerini ve sesli arama özelliklerini kullanarak okuma yazma bilmeden de uygulamaları arayabilmekte ve yükleyebilmektedirler. Bazı ebeveynler, 2 yaşından küçük çocukların YouTube’ da arama yapmak için en sevdikleri çizgi film karakterlerinin adını nasıl yazacaklarını öğrendiklerini belirtmektedirler. Ebeveynler çocukların dijital medya kullanımını kendi kendilerine öğrendiklerini fark etmektedir. Bu kullanım, karar verme ve problem çözme yeteneği gibi belirli becerilerin gelişimini destekleyebilir. Ayrıca, çocuklar bilişsel olarak uyarılmakta ve daha işbirlikçi hale gelmekte, ince motor becerilerini eğitmekte ve okuma ve yazma becerilerini geliştirmektedir.

Nikken ve Schols (2015) “Ebeveynler Küçük Çocukların Medya Kullanımını Nasıl ve Neden Yönlendirir” isimli çalışmalarında Vygotsky' nin yakınsak gelişim alanı doğrultusunda, çocukların medya becerileri ve medya faaliyetlerinin yanı sıra ebeveynlerin çocukları için

medya ile ilgili tutumlarının, çocuk ve ebeveyn-aile özelliklerinin ebeveyn aracılık uygulamalarını öngörme düzeylerini çalışmışlardır. Küçük çocukları (0-7 yaş) olan 896 Hollandalı ebeveyn arasında yapılan çevrimiçi bir anketten elde edilen veriler, çocukların bilişim teknolojileri kullanımının, ebeveynlerin çocuklar için medya konusundaki düşüncelerine değil, bunun medya kabiliyetlerine ve yaşlarıyla bağlantılı olduğunu göstermiştir.

Andreassen vd (2016) çalışmalarındaki bulguya göre; bağımlılık yaratan teknoloji kullanımı semptomları ile ruhsal bozukluk semptomları arasındaki ilişkinin zayıf karşılıklı ilişkisi de dahil olmak üzere, bu ilişkiler pozitif ve anlamlıdır.

Wainner (2018) “Sosyal Medya Bağımlılığı ve İletişime Etkileri” isimli çalışmasında teorik çıkarımların, iletişimin karanlık tarafını vurgulayan sosyal medyaya özgü bir teorinin oluşturulmasını gerektirdiğinden bahseder. Sosyal medya kullanımı için iç ve dış motivasyonların analizi, potansiyel psikolojik eksikliklerle eşleştirilerek, sosyal medya katılımıyla ilgili bağımlılık davranışları için bir çerçeve oluşturur. Aşırı sosyal medya kullanımı, kişiler arası iletişimin öncelikli olarak gerçekleşme şeklini değiştirmenin yanı sıra kurumsal iletişim yapılarını da değiştirmektedir.

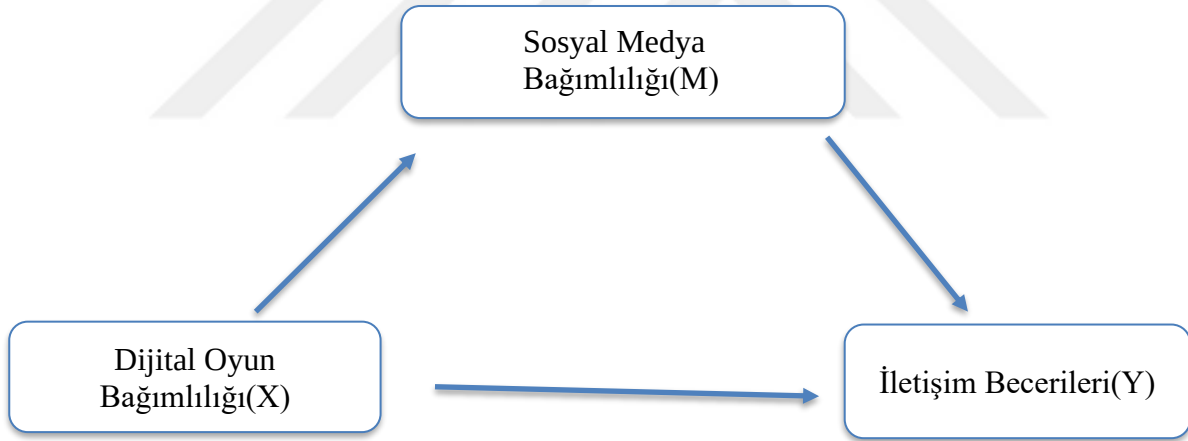
Panjeti-Madan ve Ranganathan (2023) “Ekranla Geçirilen Sürenin Çocukların Gelişimine Etkisi: Bilişsel, Dilsel, Fiziksel ve Sosyal ve Duygusal Alanlar” isimli çalışmalarının bulguları karma olarak değerlendirilmiştir çünkü teknoloji kullanımında hem faydalar hem de dezavantajlar vardır. Çocuklarda ekran süresi, gelişim alanları boyunca sürdürülebilir iyileştirilmiş ilerleme için kontrollü gözlem ve izleme gerektirir. Spesifik tavsiyelere göre, çocukların günlük ekran süresinin sıfır dakika (dk) (0-2 yaş), <60 dk (3-5 yaş) ve 60 dk (6-8 yaş) ile sınırlandırılmasını önerilmektedir.

3. BÖLÜM III: YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Araştırmada nicel yöntem kullanılmıştır. Nicel yöntem sayısal kanıtların gerektiği ve evrene ilişkin genellemelerin yapıldığı araştırma yöntemidir (Şimşek, 2012). Bu araştırma nicel genel tarama modellerinden ilişkisel tarama modeline uygun olarak gerçekleştirilmiştir.

İlişkisel tarama modeli, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişimin varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelidir (Karasar, 2017, s.114). Bu araştırmada değişkenler olarak okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılığı, iletişim becerileri ve annelerinin sosyal medya bağımlılığı ele alınmış ve kullanılan veri toplama araçları ile değişkenler arasındaki ilişki durumu tespitinde bulunulmuştur. Okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki ilişkide annelerinin sosyal medya bağımlılığının aracılık rolü üstlenmesi beklenmektedir. Test edilecek aracılık modeli şekil 4’te gösterilmektedir.



Şekil 4: Aracılık Modeli

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini İstanbul ilinde okul öncesi eğitime devam eden çocuklar ve anneleri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini, İstanbul ili Avrupa Yakası Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı devlet ve özel anaokulu ve anasınıflarına devam eden ve tabakalı örnekleme yöntemi ile her tabakadan basit rastgele örnekleme kullanılarak seçilen toplam 300 çocuk ve

annesini oluřturmuřtur. Tabakalı rneklemde, evrendeki alt grupların/tabakaların evrendeki ağırlıkları oranında rneklemde temsil edilmelerini amalayan bir rneklemde trdr (Bykztrk vd., 2012; Akt.; Ko Bařaran, 2017). Tabakalı rneklemde, sınırları tespit edilmiř bir evrende alt tabakalar veya alt birimler olduėu mevcut olduėunda kullanılmaktadır (Yıldırım ve řimřek, 2006; Akt.; Ko Bařaran, 2017). Tabakalı rneklemde, rneklemde hatasını azaltarak evrenin daha fazla temsil edilmesini saėlamaktadır (Baltacı, 2018). Arařtırmanın demografik zelliklerine iliřkin daėılımını gsteren bilgiler Tablo 1’de sunulmuřtur.

Tablo 1. Demografik zelliklerin Daėılımı

		n	%
1-ocuėun yařı	5 yař	122	40,7
	6 yař	178	59,3
2-ocuėun cinsiyeti	Kız	160	53,3
	Erkek	140	46,7
3-Annesinin yařı	30 yař ve altı	51	17,0
	31-35 yař arası	81	27,0
	36-40 yař arası	109	36,3
	41 yař ve zeri	59	19,7
4- Babasının yařı	35 yař ve altı	68	22,7
	36-40 yař arası	108	36,1
	41 yař ve zeri	123	41,1
5-Annesinin ėrenim dzeyi	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	12,0
	Ortaokul mezunu	29	9,7
	Lise mezunu	110	36,7
	Lisans mezunu-Lisansst mezunu	125	41,7
6-Babasının ėrenim dzeyi	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	10,3
	Ortaokul mezunu	26	8,7
	Lise mezunu	129	43,0
	Lisans mezunu-Lisansst mezunu	114	38,0
7-ocuėun aile durumu	Anne-baba evli	283	94,3
	Anne-baba bořanmıř	17	5,7
8-ocuėun kardeř durumu	Evet	194	65,1
	Hayır	104	34,9
9-Ailenin sosyo-ekonomik durumu	Alt ya da Ortanın altı	46	15,3
	Orta	195	65,0
	Ortanın st ya da st	59	19,7
10-Annenin alıřma durumu	alıřıyor	118	39,3
	alıřmıyor	182	60,7
11- Babanın alıřma durumu	alıřıyor	295	98,3
	alıřmıyor	5	1,7
12-Anne-babasının ocuk yetiřtirme tutumunu nasıl tanımlarsınız?	Otoriter	37	12,3
	Demokratik	154	51,3
	Ařırı koruyucu	58	19,3
	Ařırı hořgrl	51	17,0

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği	Bağımlılık eğilimi en az	126	42,0
	Bağımlılık eğilimi az	95	31,7
	Bağımlılık eğilimi orta	52	17,3
	Bağımlılık eğilimi fazla ya da çok fazla	27	9,0
Sosyal medya bağımlılığı ölçeği- yetişkin formu	Bağımlılık yok	122	40,7
	Düşük bağımlı	78	26,0
	Orta bağımlı	78	26,0
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	22	7,3

Çocuğun yaşı: Katılımcıların %40,7'si 5 yaşında (n = 122), %59,3'ü ise 6 yaşında (n = 178) olup, çoğunluk 6 yaş grubunda toplanmıştır. Çocuğun cinsiyeti: Katılımcı çocukların %53,3'ü kız (n = 160) ve %46,7'si erkek (n = 140) olarak belirlenmiştir. Annenin yaşı: Annelerin yaş dağılımı incelendiğinde, %17'si 30 yaş ve altı (n = 51), %27'si 31-35 yaş arası (n = 81), %36,3'ü 36-40 yaş arası (n = 109) ve %19,7'si 41 yaş ve üzeri (n = 59) olduğu görülmektedir. Babanın yaşı: Babaların %22,7'si 35 yaş ve altı (n = 68), %36,1'i 36-40 yaş arası (n = 108) ve %41,1'i 41 yaş ve üzeri (n = 123) olarak tespit edilmiştir. Annenin öğrenim düzeyi: Annelerin %12'si ilkokul mezunu veya sadece okuma-yazma biliyor (n = 36), %9,7'si ortaokul mezunu (n = 29), %36,7'si lise mezunu (n = 110) ve %41,7'si lisans veya lisansüstü mezunu (n = 125) olarak belirlenmiştir. Babanın öğrenim düzeyi: Babaların %10,3'ü ilkokul mezunu veya sadece okuma-yazma biliyor (n = 31), %8,7'si ortaokul mezunu (n = 26), %43'ü lise mezunu (n = 129) ve %38'i lisans veya lisansüstü mezunu (n = 114) olarak bulunmuştur. Çocuğun aile durumu: Çocukların %94,3'ü evli bir anne-baba ile (n = 283), %5,7'si ise boşanmış ebeveynler ile (n = 17) yaşamaktadır. Çocuğun kardeş durumu: Çocukların %65,1'inin kardeşi vardır (n = 194), %34,9'unun ise kardeşi yoktur (n = 104). Ailenin sosyo-ekonomik durumu: Ailelerin %15,3'ü alt ya da ortanın altı (n = 46), %65'i orta (n = 195) ve %19,7'si ortanın üstü veya üstü (n = 59) gelir grubunda yer almaktadır. Annenin çalışma durumu: Annelerin %39,3'ü çalışmakta (n = 118), %60,7'si ise çalışmamaktadır (n = 182). Babanın çalışma durumu: Babaların %98,3'ü çalışmakta (n = 295), sadece %1,7'si çalışmamaktadır (n = 5). Anne ve babanın çocuk yetiştirme tutumu: Katılımcıların %51,3'ü ebeveynlerinin çocuk yetiştirme tutumunu demokratik (n = 154), %19,3'ü aşırı koruyucu (n = 58), %17'si aşırı hoşgörülü (n = 51) ve %12,3'ü otoriter (n = 37) olarak tanımlamaktadır. Dijital oyun bağımlılık eğilimi: Çocukların %42'sinde bağımlılık eğilimi en az (n = 126), %31,7'sinde az (n = 95), %17,3'ünde orta (n = 52) ve %9'unda fazla ya da çok fazla (n = 27) olarak tespit edilmiştir. Sosyal medya bağımlılığı: Yetişkinlerin %40,7'si sosyal medya bağımlılığına sahip değil (n = 122), %26'sı düşük bağımlı (n = 78), %26'sı orta bağımlı (n = 78) ve %7,3'ü yüksek ya da çok yüksek bağımlı (n = 22) olarak bulunmuştur.

3.3. Veri Toplama Araçları

Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı ve İletişim Becerilerinde Annelerinin Sosyal Medya Bağımlılıklarının Aracı Rolünün incelenmesi amaçlayan nicel yöntemdeki bu araştırmada araştırmacı tarafından hazırlanan ve araştırmaya katılan çocukların ve annelerinin bazı demografik özelliklerini belirleyen Çocuk ve Anne Kişisel Bilgi Formu ve anneler tarafından uygulanan ve annelere uygulanan Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği – Yetişkin Formu ve öğretmenler tarafından doldurulan “5-6 yaş çocuklar için iletişim becerileri ölçeği” kullanılmıştır. Söz konusu veri toplama araçları şunlardır:

Çocuk ve Anne Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan Çocuk ve Anne Kişisel Bilgi Formu, araştırmaya katılan çocukların ve ebeveynlerinin çeşitli demografik özelliklerini belirlemeyi amaçlayan 12 adet kapalı uçlu sorudan oluşmaktadır. Sorular çocukların yaşını, cinsiyetini, kardeşinin olup olmadığını, anne yaşı ve öğrenim düzeyi, çalışma durumu, babanın yaşı ve öğrenim düzeyi, ailenin durumu (evli –boşanmış), sosyo-ekonomik düzeyi, çocuk yetiştirme tutumuna yönelik sorulan sorulardır.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği(DOBE)

Budak ve Işıkoğlu (2022) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği 20 maddeden oluşmaktadır. 4-6 yaş çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin ebeveyn görüşlerine göre değerlendirilmesine yöneliktir. 5’li likert tipi (1-Hiçbir Zaman, 5- Her zaman) bir yapıda olan ölçekten en az 20, en fazla 100 puan alınmaktadır. Puanların yükselmesi ise dijital oyun bağımlılık eğiliminin arttığına işaret etmektedir. Ölçekteki toplam puanlar 20-35 arasında olması en düşük düzeyde bağımlılık eğilimini, 36-51 arasında olması düşük düzeyde bağımlılık eğilimini, 52-67 arasında olması orta düzeyde bağımlılık eğilimini, 68-83 arasında olması yüksek düzeyde bağımlılık eğilimini, 84-100 arasında olması ise çok yüksek düzeyde bağımlılık eğilimini göstermektedir. Ölçeğin açımlayıcı faktör analizi ile 4 faktörlü bir yapıda olduğu belirlenmiş ve bu yapı doğrulayıcı faktör analizi ile test edilmiştir. Elde edilen uyum indeksleri şu şekildedir: $\chi^2/df=3.40$, AGFI=0.85, CFI=0.92, SRMR=0.52 RMSEA=0.064. Ölçeğin güvenilirliği Cronbach alfa iç tutarlık katsayıları ve Kompozit güvenilirlik katsayıları hesaplanarak incelenmiştir. Ölçeğin Hayattan Kopma ($\alpha=0.88$; CR=0.85), Çatışma ($\alpha=0.90$; CR=0.86), Sürekli Oynama ($\alpha=0.82$; CR=0.81), Hayata Yansıtma ($\alpha=0.70$; CR=0.78) faktörleri

ve ölçeğin toplam puanı ($\alpha=0.93$; $CR=0.95$) için hesaplanan katsayılar ölçeğin iyi düzeyde güvenilirlik gösterdiğini ortaya koymuştur (Bağatarhan, 2023).

5-6 Yaş Çocukları İçin İletişim Becerileri Ölçeği

5-6 Yaş Okul Öncesi Çocukları İçin İletişim Becerileri Ölçeği Önder, Dağal ve Şallı (2015) tarafından geliştirilmiştir. Bu Ölçeği; 5-6 yaş grubu çocuklarının iletişim becerilerinin ölçülerek izlenmesi ve değerlendirilmesi, çocukların iletişim becerilerindeki eksikliklerin tespit edilmesinde kullanılabilecek bir araçtır. 5-6 Yaş Okul Öncesi Çocukları İçin İletişim Becerileri Ölçeği, “Aktif İletişimde Bulunma”, “İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma”, “İletişimde Kurallara Uyma”, “Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme” olmak üzere dört alt boyuttan oluşmaktadır. Oluşturulan 46 maddelik ölçeğin 5’li likerte (1=Hiçbir Zaman, 2=Nadiren, 3=Bazen, 4=Genellikle, 5=Her Zaman) şeklinde tanımlanmıştır. Yapılan analizler sonucunda ölçeğin tamamının Cronbach Alpha değeri .98 bulunmuştur. “Aktif İletişimde Bulunma” boyutunun cronbach alpha değeri 0.979, “İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma” Boyutunun cronbach alpha değeri 0.974, ”İletişimde Kuralara Uyma” boyutunun cronbach alpha değeri 0.97 ve “Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme” boyutunun cronbach alpha değeri 0.87 bulunmuştur. Kaiser-Meyer-Olkin Örneklem Yeterliliği Testi .97 olarak bulunmuştur (Höl, 2017).

Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu (SMBÖ-YF):

Şahin ve Yağcı (2017) tarafından 18-65 yaş arası yetişkinlerin sosyal medya bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Gerçekleştirilen geçerlik çalışmaları çerçevesinde açıklayıcı ve doğrulayıcı analizleri yapılmış ve SMBÖ-YF’nun beşli Likert tipi, 2 alt boyut (sanal tolerans ve sanal iletişim) ve 20 betimlemeden oluşan bir yapıya sahip olduğu belirlenmiştir. Sanal tolerans alt boyutu 1-11’inci maddeler, sanal iletişim ise 12-20’inci maddelerden oluşmaktadır. 5. ve 11. maddeler ters puanlanmaktadır. Ölçeğin faktör yükleri .61 ile .87 arasında sıralanmaktadır. Ölçeğin uyum indeksi değerleri ise $\chi^2/sd=3.05$, $RMSA=.059$, $SRMR=.060$, $NFI=.59$, $CFI=.96$, $GFI=.90$; $AGFI=.88$) olarak bulunmuştur. SMBÖ-YF’nun faktör yükleri .61 ile .87 arasında değerler almaktadır. Ölçeğin geneli için Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .94, alt boyutlardan sanal tolerans için .92 ve sanal iletişim için .91 bulunmuştur. Ölçeğin test-tekrar test güvenilirlik katsayıları geneli için .93; alt boyutlardan sanal tolerans için .91 ve sanal iletişim için .90 olarak belirlenmiştir. Analizler SMBÖ-YF’ nun, yetişkinlerin sosyal medya bağımlılığını belirlemeye yönelik geçerli ve güvenilir bir ölçek

olduğunu ortaya koymuştur. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 100, en düşük puan ise 20'dir. Puanın yüksek olması bireyin kendisini “sosyal medya bağımlısı” olarak algıladığı biçiminde değerlendirilmektedir (Şahin ve Yağcı, 2017).

3.4.Verilerin Toplanması

Araştırmanın verileri, 2023-2024 eğitim öğretim yılı Ocak-Nisan aylarında toplanmıştır. Marmara Üniversitesi etik kurul izni (Ek 2) ve İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü(MEB)'nden Marmara Üniversitesi aracılığıyla alınan izin (Ek 3) sonrasında okul öncesi eğitim kurumlarına görüşmeye gidilmiştir. Bu süreçte okul idarecilerinin ve öğretmenlerin çalışmanın amacı ve içeriği hakkında bilgi edinmesi sağlanmıştır. Araştırmaya katılmaya onay veren okul öncesi eğitim kurumlarına ve öğretmenlere formlar elden teslim edilmiştir. Teslim edilen ölçek formları okul öncesi öğretmenleri tarafından annelere elden ulaştırılmıştır. Araştırmaya katılmaya onay veren öğretmenlerin ve annelerin formları doldurması için on gün süre verilmiştir. On gün sonra araştırmacı okullara tekrar giderek doldurulan formları teslim almıştır. Süreç içerisinde il genelinde Avrupa Yakasında bulunan 7 ilçede (Avcılar, Bahçelievler, Güngören, Gaziosmanpaşa, Beşiktaş, Şişli, Eyüpsultan) yer alan anaokullarına 385 adet anket/ölçek formu dağıtılmıştır. En son yayınlanan MEB istatistik verilerine göre İstanbul'da 2023 yılında okul öncesi eğitime devam eden toplam öğrenci sayısı 339.904'tür. Araştırma evreninden %95 güven düzeyinde %5'lik hata ile yeterli örneklem büyüklüğü 384 olarak belirlenmiştir. Dağıtılan 385 adet formdan 323 adet anket/ölçek formu geri dönmüştür. Formlar incelendiğinde 23 adet anket formunda eksik bilgiler olması sebebiyle, toplam 300 adet formun örnekleme oluşturmasına karar verilmiştir.

3.5.Verilerin Analizi

Verilerin analizi istatistiksel paket program ile yapılmış ve %95 güven düzeyi ile çalışılmıştır. Kategorik olan (nitel) değişkenler için frekans (n) ve yüzde (%), sayısal (nicel) değişkenler için de ortalama (Ort), standart sapma (ss), minimum ve maksimum istatistikleri hesaplanmıştır. Ölçeklerden elde edilen puanların normal dağılıma uygunluğunun incelenmesi için yapılan bir işlem çarpıklık ve basıklık değerlerinin hesaplanmasıdır. Ölçek puanlarından elde edilen basıklık ve çarpıklık değerlerinin +3 ile -3 arasında olması normal dağılım için yeterli görülmektedir (Hopkins ve Weeks, 1990). Buna göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Çocukları için İletişim

Becerileri Ölçeği ve alt boyut puanlarının normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir. Analizlerde parametrik yöntemler kullanılmıştır. Ölçeklerin ve Alt Boyut Puanlarının Normalliliğinin Sınanması, Güvenilirlik Analizine ilişkin bulgular Tablo 2’ de sunulmuştur.

Tablo 2. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Normalliliğinin Sınanması, Güvenilirlik Analizi Sonuçları

	n	Çarpıklık	Basıklık	Cronbach's Alpha
Hayattan Kopma Alt Boyutu	300	0,856	0,037	0,923
Çatışma Alt Boyutu	300	0,807	-0,101	0,909
Sürekli Oynama Alt Boyutu	300	0,621	-0,311	0,894
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	300	0,245	-0,665	0,753
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	300	0,701	-0,148	0,956
Sanal Tolerans	300	0,933	1,044	0,738
Sanal İletişim	300	1,084	1,170	0,843
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	300	1,168	1,475	0,867
Aktif İletişimde Bulunma	300	-0,880	0,560	0,964
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	300	-0,779	0,256	0,954
İletişimde Kurallara Uyma	300	-0,817	0,518	0,951
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	300	-0,437	-0,474	0,718
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	300	-0,874	0,607	0,983

Cronbach’s alfa katsayısı ölçeğin güvenirlik düzeyini vermektedir. Katsayı 0 ile 1 arasında değişmektedir. Alfa (α) katsayısına bağlı olarak ölçeğin güvenirliği şu şekilde yorumlanmaktadır (Nunnally, 1967, 248). $0.00 \leq \alpha < .40$ ise ölçek güvenirli değildir; $.40 \leq \alpha < .60$ ise ölçeğin güvenirliği düşük; $.60 \leq \alpha < .80$ ise ölçek oldukça güvenirli; $.80 \leq \alpha < 1.00$ ise ölçek yüksek derecede güvenirli bir ölçektir. Ölçeklerin güvenirlik düzeyleri Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği $\alpha=0,956$; Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu $\alpha=0,867$ ve 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği $\alpha=0,983$ çıktığından ölçeklerin oldukça güvenirli olduğu kabul edilmiştir.

Çalışmada test tekniklerinden Pearson korelasyon testi, bağımsız gruplar t testi, Tek yönlü ANOVA testleri kullanılmıştır. Çalışmada Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve alt boyut puanlarının demografik özelliklere, çalışma bilgilerine göre karşılaştırılmasında bağımsız gruplar t, tek yönlü ANOVA ölçek puanları arasındaki ilişkilerde Pearson Korelasyon testi kullanılmıştır. Bağımsız gruplar t; bağımsız iki grubun sayısal (nicel) bir değişken bakımından karşılaştırılmasında kullanılan test tekniğidir. Tek yönlü ANOVA; bağımsız k ($k>2$) grubun sayısal (nicel) bir değişken bakımından karşılaştırılmasında kullanılan test

teknikidir. Pearson korelasyon; iki nicel deęişken arasındaki ilişkinin yönünün ve şiddetinin belirlenmesinde kullanılan test teknikidir. Deęişkenler arasındaki etkiyi incelemek için Regresyon analizi kullanılmıştır. Aracı deęişkeni incelemek için Process analizi kullanılmıştır.

Modern yaklaşımda, aracılık modeli analizlerinde öncelikli odak noktası dolaylı ve doğrudan etki deęerlerinin hesaplanması ve hesaplanan deęerlerden çıkarımlar yapılmasıdır. Dolaylı etki, bağımsız deęişkenin (X), aracı deęişken (M) üzerindeki etkisi (a) ile aracı deęişkenin (M), bağımlı deęişken (Y) üzerindeki etkisinin (b) çarpımıdır (a.b). Modern yaklaşıma göre; verilen aracı etki modelinde, bootstrap testi sonucunda X'in dolaylı etkisinin (a.b) anlamlı olması halinde aracılık modeli doğrulanmış kabul edilmektedir. Başka herhangi bir teste ihtiyaç duyulmamaktadır. Buna göre, dolaylı etki (a.b) deęerine tekabül eden alt ve üst güven aralığı deęerleri sıfır (0) deęerini kapsamıyor ise dolaylı etki anlamlı olarak kabul edilmekte ve aracılık etkisinin meydana geldięi anlaşılmaktadır (Hayes, 2018).

Modern yaklaşıma göre (Hayes, 2018);

- Toplam etkinin (c) istatistiksel olarak anlamlı olmasına gerek yoktur. Toplam etki istatistiksel olarak anlamlı olmadığı halde aracılık etkisi anlamlı olan aracılık modelleri olabilmektedir.
- Bağımsız deęişkenin (X), aracı deęişken (M) üzerindeki etkisinin (a) tek başına istatistiksel olarak anlamlı olmasına gerek yoktur.
- Bağımsız deęişkenin (X) etkisi (c') kontrol altında tutulurken aracı deęişkenin (M) bağımlı deęişken (Y) üzerindeki etkisinin tek başına (b) istatistiksel olarak anlamlı olmasına gerek yoktur.
- Dolaylı etki, doğrudan etki ve toplam etki deęerlerinin istatistiksel olarak anlamlı olup olmadıklarına yönelik kararlar bootstrap güven aralığı ile test edilmeli ve yorumlanmalı, dolaylı etkinin anlamlılıęını belirlemede Sobel testi yerine bootstrap güven aralığı hesaplamalarından elde edilen bulgular kullanılmalıdır. Modern yaklaşımda, özellikle dolaylı etkinin (a.b) anlamlı olup olmadığı çok daha önemli bir husus olarak görülmektedir. Modern yaklaşımda, aracılık etkisi ya da dolaylı etkinin (a.b) var olup olmadığına, bootstrap analizi neticesinde elde edilen % 95 güven aralığındaki (confidence interval, CI) deęerlere bakılarak karar verilmektedir. Buna göre, dolaylı etki (a.b) deęerine tekabül eden alt ve üst güven aralığı deęerleri sıfır (0) deęerini kapsamıyor ise dolaylı etki anlamlı olarak kabul edilmekte ve aracılık etkisinin meydana geldięi anlaşılmaktadır (Gürbüz ve Bayık, 2018).

BÖLÜM IV: BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, çalışmanın amaç ve alt amaçları yönünde elde edilen verilerin uygun istatistiksel yöntemlerle analiz edilmesi sonucunda ulaşılan sonuçlar açıklanmaktadır.

4.1. Ölçekler ve alt boyut puanlarının betimsel istatistiklerine ilişkin bulgular

Tablo 3. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Betimsel İstatistikleri

	n	Minimum	Maximum	Ort.	ss
Hayattan Kopma Alt Boyutu	300	7,00	35,00	14,75	6,80
Çatışma Alt Boyutu	300	4,00	20,00	8,85	4,03
Sürekli Oynama Alt Boyutu	300	5,00	25,00	11,59	4,69
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	300	3,00	15,00	7,22	2,77
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	300	19,00	95,00	42,41	16,04
Sanal Tolerans	300	11,00	48,00	22,89	6,32
Sanal İletişim	300	9,00	39,00	16,25	5,77
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	300	20,00	78,00	39,14	11,06
Aktif İletişimde Bulunma	300	16,00	75,00	59,69	11,86
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	300	16,00	65,00	49,43	10,52
İletişimde Kurallara Uyma	300	25,00	75,00	59,85	10,31
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	300	3,00	10,00	7,70	1,70
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	300	66,00	225,00	176,68	32,58

Katılımcılar için Hayattan Kopma alt boyutunda minimum puan 7, maksimum puan 35 olarak belirlenmiştir. Ortalama puan 14,75 ve standart sapma 6,80 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar, katılımcıların Hayattan Kopma düzeylerinin geniş bir aralıkta değiştiğini ve ortalama olarak düşük seviyelerde olduğunu göstermektedir.

Çatışma alt boyutunda katılımcıların minimum puanı 4, maksimum puanı 20'dir. Ortalama puan 8,85 ve standart sapma 4,03 olarak bulunmuştur. Bu bulgular, katılımcıların Çatışma düzeylerinin genellikle düşük ila orta seviyelerde olduğunu ortaya koymaktadır.

Sürekli Oynama alt boyutunda minimum puan 5, maksimum puan 25 olarak saptanmıştır. Ortalama puan 11,59 ve standart sapma 4,69'dur. Bu veriler, katılımcıların Sürekli Oynama düzeylerinin orta seviyelerde olduğunu göstermektedir.

Hayata Yansıtma alt boyutunda minimum puan 3, maksimum puan 15 olarak belirlenmiştir. Ortalama puan 7,22 ve standart sapma 2,77 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar, katılımcıların Hayata Yansıtma düzeylerinin genellikle düşük olduğunu göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği'nde minimum puan 19, maksimum puan 95 olarak bulunmuştur. Ortalama puan 42,41 ve standart sapma 16,04'tür. Bu bulgular, katılımcıların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin geniş bir aralıkta değiştiğini ve ortalama olarak orta

seviyelerde olduğunu göstermektedir.

Sanal Tolerans boyutunda minimum puan 11, maksimum puan 48 olarak saptanmıştır. Ortalama puan 22,89 ve standart sapma 6,32'dir. Bu veriler, katılımcıların sanal tolerans düzeylerinin düşük ila orta seviyelerde olduğunu ortaya koymaktadır.

Sanal İletişim boyutunda minimum puan 9, maksimum puan 39 olarak belirlenmiştir. Ortalama puan 16,25 ve standart sapma 5,77'dir. Bu sonuçlar, katılımcıların sanal iletişim düzeylerinin düşük ila orta seviyelerde olduğunu göstermektedir.

Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formunda minimum puan 20, maksimum puan 78 olarak bulunmuştur. Ortalama puan 39,14 ve standart sapma 11,06'dır. Bu bulgular, katılımcıların sosyal medya bağımlılık düzeylerinin orta seviyelerde olduğunu göstermektedir. Aktif İletişimde Bulunma boyutunda minimum puan 16, maksimum puan 75 olarak saptanmıştır. Ortalama puan 59,69 ve standart sapma 11,86'dır. Bu veriler, katılımcıların aktif iletişimde bulunma düzeylerinin genellikle yüksek olduğunu ortaya koymaktadır.

İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma boyutunda minimum puan 16, maksimum puan 65 olarak belirlenmiştir. Ortalama puan 49,43 ve standart sapma 10,52'dir. Bu sonuçlar, katılımcıların iletişimde diğerlerini dikkate alma düzeylerinin orta ila yüksek seviyelerde olduğunu göstermektedir. İletişimde Kurallara Uyuma boyutunda minimum puan 25, maksimum puan 75 olarak bulunmuştur. Ortalama puan 59,85 ve standart sapma 10,31'dir. Bu bulgular, katılımcıların iletişimde kurallara uyma düzeylerinin genellikle yüksek olduğunu göstermektedir. Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme boyutunda minimum puan 3, maksimum puan 10 olarak saptanmıştır. Ortalama puan 7,70 ve standart sapma 1,70'dir. Bu veriler, katılımcıların karşısındakine olumlu tepki gösterme düzeylerinin genellikle yüksek olduğunu ortaya koymaktadır. 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeğinde minimum puan 66, maksimum puan 225 olarak belirlenmiştir. Ortalama puan 176,68 ve standart sapma 32,58'dir. Bu sonuçlar, çocukların iletişim becerilerinin geniş bir aralıkta değiştiğini ve genel olarak yüksek seviyelerde olduğunu göstermektedir.

4.2. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının İlişkisine yönelik bulgular

Tablo 4. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının İlişkisi- Pearson Testi Sonuçları

	Hayat tan Kopma Alt Boyutu	Çatış ma Alt Boyutu	Sürek li Oyna ma Alt Boyutu	Hayat a Yansıt ma Alt Boyutu	Dijital Oyun Bağıml ılık Eğilimi Ölçeği	Sanal Tolerans	Sana l İletiş im	Sosyal Medya Bağımlı lığı Ölçeği- Yetişki n Formu	Aktif İletiş imde Bulun ma	İletişim de Diğerle rini Dikkat e Alma	İletiş imde Kurall ara Uyma	Karşısınd a Olumlu Tepki Gösterme	5-6 Yaş Grubu Çocukları n İletişim Becerileri ni Değerlend irme Ölçeği
Hayattan Kopma Alt Boyutu	r 1 p												
Çatışma Alt Boyutu	r ,778** p 0,000	1											
Sürekli Oynama Alt Boyutu	r ,638** p 0,000	,753* 0,000	1										
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	r ,675** p 0,000	,601* 0,000	,562** 0,000	1									
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	r ,922** p 0,000	,905* 0,000	,849** 0,000	,774** 0,000	1								
Sanal Tolerans	r ,442** p 0,000	,369* 0,000	,344** 0,000	,319** 0,000	,436** 0,000	1							
Sanal İletişim	r ,385** p 0,000	,293* 0,000	,280** 0,000	,293** 0,000	,369** 0,000	,671** 0,000	1						
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği- Yetişkin Formu	r ,454** p 0,000	,364* 0,000	,343** 0,000	,335** 0,000	,442** 0,000	,922** 0,000	,906* 0,000	1					
Aktif İletişimde Bulunma	r ,294** p 0,000	,248* 0,000	,202** 0,000	-,176** 0,002	-,277** 0,000	-,233** 0,000	-,278* 0,000	-,278** 0,000	1				
İletişimde Diğerlerin i Dikkate Alma	r ,359** p 0,000	,350* 0,000	,298** 0,000	-,237** 0,000	-,368** 0,000	-,194** 0,001	-,261* 0,000	-,247** 0,000	,886** 0,000	1			
İletişimde Kurallara Uyma	r ,351** p 0,000	,362* 0,000	,275** 0,000	-,268** 0,000	-,366** 0,000	-,213** 0,000	-,285* 0,000	-,271** 0,000	,837** 0,000	,906** 0,000	1		
Karşısında kine Olumlu Tepki Gösterme	r ,225** p 0,000	,215* 0,000	,159** 0,006	-,227** 0,000	-,235** 0,000	-,119* 0,040	,193* 0,001	-,168** 0,003	,667** 0,000	,744** 0,000	,727** 0,000	1	
5-6 Yaş Grubu Çocukları n İletişim Becerileri ni Değerlend irme Ölçeği	r ,346** p 0,000	,329* 0,000	,265** 0,000	-,237** 0,000	-,348** 0,000	-,221** 0,000	-,285* 0,000	-,275** 0,000	,950** 0,000	,971** 0,000	,951** 0,000	,765** 0,000	1

**** $p < 0,001$, * $p < 0,05$ anlamlı ilişki var, $p > 0,05$ anlamlı ilişki yok ; Pearson korelasyon testi**

Hayattan Kopma Alt Boyutu ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Çatışma Alt Boyutu: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Çatışma Alt Boyutu arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,778$, $p < 0.001$). Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Sürekli Oynama Alt Boyutu: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Sürekli Oynama Alt Boyutu arasında pozitif yönlü, orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,638$, $p < 0.001$). Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Hayata Yansıtma Alt Boyutu: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Hayata Yansıtma Alt Boyutu arasında pozitif yönlü, orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,675$, $p < 0.001$). Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,922$, $p < 0.001$). Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Sanal Tolerans: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Sanal Tolerans arasında pozitif yönlü, orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,442$, $p < 0.001$). Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Sanal İletişim: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Sanal İletişim arasında pozitif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,385$, $p < 0.001$). Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu arasında pozitif yönlü, orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,454$, $p < 0.001$). Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Aktif İletişimde Bulunma: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Aktif İletişimde Bulunma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,294$, $p < 0.001$). Hayattan Kopma Alt Boyutu ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,359$, $p < 0.001$). Hayattan Kopma Alt Boyutu ile İletişimde Kurallara Uyma: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile İletişimde Kurallara Uyma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,351$, $p < 0.001$). Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,225$, $p < 0.001$). Hayattan Kopma Alt Boyutu ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Hayattan Kopma Alt Boyutu ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,346$, $p < 0.001$).

Çatışma Alt Boyutu ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: Çatışma Alt Boyutu ile Sürekli Oynama Alt Boyutu: Çatışma Alt Boyutu ile Sürekli Oynama Alt Boyutu arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,753$, $p < 0.001$). Çatışma Alt Boyutu ile Hayata Yansıtma Alt Boyutu: Çatışma Alt Boyutu ile Hayata Yansıtma Alt Boyutu arasında pozitif yönlü, orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,601$, $p < 0.001$). Çatışma Alt Boyutu ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği: Çatışma Alt Boyutu ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,905$, $p < 0.001$). Çatışma Alt Boyutu ile Sanal Tolerans: Çatışma Alt Boyutu ile Sanal Tolerans arasında pozitif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,369$, $p < 0.001$). Çatışma Alt Boyutu ile Sanal İletişim: Çatışma Alt Boyutu ile Sanal İletişim arasında pozitif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,293$, $p < 0.001$). Çatışma Alt Boyutu ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu: Çatışma Alt Boyutu ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu arasında pozitif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,364$, $p < 0.001$). Çatışma Alt Boyutu ile Aktif İletişimde Bulunma: Çatışma Alt Boyutu ile Aktif İletişimde Bulunma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,248$, $p < 0.001$). Çatışma Alt Boyutu ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Çatışma Alt Boyutu ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,350$, $p < 0.001$). Çatışma Alt Boyutu ile İletişimde Kurallara Uyma: Çatışma Alt Boyutu ile İletişimde Kurallara Uyma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,362$, $p < 0.001$). Çatışma Alt Boyutu ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Çatışma Alt Boyutu ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,215$, $p < 0.001$). Çatışma Alt Boyutu ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Çatışma Alt Boyutu ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,329$, $p < 0.001$).

Sürekli Oynama Alt Boyutu ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Hayata Yansıtma Alt Boyutu: Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Hayata Yansıtma Alt Boyutu arasında pozitif yönlü, orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,562$, $p < 0.001$). Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği: Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,849$, $p < 0.001$). Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Sanal Tolerans: Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Sanal Tolerans arasında pozitif yönlü, düşük

düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,344$, $p < 0.001$). Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Sanal İletişim: Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Sanal İletişim arasında pozitif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,280$, $p < 0.001$). Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu: Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu arasında pozitif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,343$, $p < 0.001$). Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Aktif İletişimde Bulunma: Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Aktif İletişimde Bulunma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,202$, $p < 0.001$). Sürekli Oynama Alt Boyutu ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Sürekli Oynama Alt Boyutu ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,298$, $p < 0.001$). Sürekli Oynama Alt Boyutu ile İletişimde Kurallara Uyma: Sürekli Oynama Alt Boyutu ile İletişimde Kurallara Uyma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,275$, $p < 0.001$). Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Sürekli Oynama Alt Boyutu ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,159$, $p < 0.001$). Sürekli Oynama Alt Boyutu ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Sürekli Oynama Alt Boyutu ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,265$, $p < 0.001$).

Hayata Yansıtma Alt Boyutu ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği: Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,774$, $p < 0.001$). Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Sanal Tolerans: Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Sanal Tolerans arasında pozitif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,319$, $p < 0.001$). Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Sanal İletişim: Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Sanal İletişim arasında pozitif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,293$, $p < 0.001$). Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu: Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu arasında pozitif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,335$, $p < 0.001$). Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Aktif İletişimde Bulunma: Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Aktif İletişimde Bulunma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,176$, $p < 0.001$). Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma arasında

negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,237, p < 0.001$). Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile İletişimde Kurallara Uyma: Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile İletişimde Kurallara Uyma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,268, p < 0.001$). Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,227, p < 0.001$). Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Hayata Yansıtma Alt Boyutu ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,237, p < 0.001$).

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Sanal Tolerans: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Sanal Tolerans arasında pozitif yönlü, orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,436, p < 0.001$). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Sanal İletişim: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Sanal İletişim arasında pozitif yönlü, orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,369, p < 0.001$). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu arasında pozitif yönlü, orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,442, p < 0.001$). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Aktif İletişimde Bulunma: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Aktif İletişimde Bulunma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,277, p < 0.001$). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,368, p < 0.001$). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile İletişimde Kurallara Uyma: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile İletişimde Kurallara Uyma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,366, p < 0.001$). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,235, p < 0.001$). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,348, p < 0.001$).

Sanal Tolerans ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: Sanal Tolerans ile Sanal İletişim: Sanal Tolerans ile Sanal İletişim arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,671$, $p < 0.001$). Sanal Tolerans ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu: Sanal Tolerans ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,922$, $p < 0.001$). Sanal Tolerans ile Aktif İletişimde Bulunma: Sanal Tolerans ile Aktif İletişimde Bulunma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,233$, $p < 0.001$). Sanal Tolerans ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Sanal Tolerans ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,194$, $p < 0.001$). Sanal Tolerans ile İletişimde Kurallara Uyma: Sanal Tolerans ile İletişimde Kurallara Uyma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,213$, $p < 0.001$). Sanal Tolerans ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Sanal Tolerans ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,119$, $p = 0.040$). Sanal Tolerans ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Sanal Tolerans ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,221$, $p < 0.001$).

Sanal İletişim ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: Sanal İletişim ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu: Sanal İletişim ile Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,906$, $p < 0.001$). Sanal İletişim ile Aktif İletişimde Bulunma: Sanal İletişim ile Aktif İletişimde Bulunma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,278$, $p < 0.001$). Sanal İletişim ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Sanal İletişim ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,261$, $p < 0.001$). Sanal İletişim ile İletişimde Kurallara Uyma: Sanal İletişim ile İletişimde Kurallara Uyma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,285$, $p < 0.001$). Sanal İletişim ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Sanal İletişim ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,193$, $p < 0.001$). Sanal İletişim ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Sanal İletişim ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,285$, $p < 0.001$).

Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ile Aktif İletişimde Bulunma: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ile Aktif İletişimde Bulunma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,278$, $p < 0.001$). Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,247$, $p < 0.001$). Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ile İletişimde Kurallara Uyma: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ile İletişimde Kurallara Uyma arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,271$, $p < 0.001$). Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,168$, $p < 0.001$). Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -0,275$, $p < 0.001$).

Aktif İletişimde Bulunma ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: Aktif İletişimde Bulunma ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Aktif İletişimde Bulunma ile İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,886$, $p < 0.001$). Aktif İletişimde Bulunma ile İletişimde Kurallara Uyma: Aktif İletişimde Bulunma ile İletişimde Kurallara Uyma arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,837$, $p < 0.001$). Aktif İletişimde Bulunma ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Aktif İletişimde Bulunma ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,667$, $p < 0.001$). Aktif İletişimde Bulunma ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Aktif İletişimde Bulunma ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,950$, $p < 0.001$).

İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma ile İletişimde Kurallara Uyma: İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma ile İletişimde Kurallara Uyma arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki

bulunmuştur ($r = 0,906$, $p < 0.001$). İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,744$, $p < 0.001$). İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,971$, $p < 0.001$).

İletişimde Kurallara Uyma ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: İletişimde Kurallara Uyma ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: İletişimde Kurallara Uyma ile Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,727$, $p < 0.001$). İletişimde Kurallara Uyma ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: İletişimde Kurallara Uyma ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,951$, $p < 0.001$).

Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme ve Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiler: Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme ile 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,765$, $p < 0.001$).

4.3. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğine ilişkin bulgular

Tablo 5. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği' ne ilişkin yapılan regresyon analizi

Bağımlı Değişken: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği		Model: $R^2=0,195$; $F=72,261$; $p<0,05$		
Bağımsız Değişken	β	T	p	
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	0,442	8,501	0,000	

Tablo 5 incelendiğinde Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği' ne ilişkin yapılan regresyon analizi sonuçları aşağıdaki gibidir:

Bağımsız değişken olarak Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu kullanılmış ve bağımlı değişken olarak Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ele alınmıştır. Analiz sonuçları, Sosyal Medya Bağımlılığının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi üzerinde anlamlı bir etkisi olduğunu göstermektedir. Modelin açıklayıcılığına ilişkin belirleme katsayısı (R^2) ise 0.195 olarak bulunmuştur. Bu değer, Sosyal Medya Bağımlılığının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimindeki varyansın %19.5' ini açıkladığını göstermektedir. Yani dijital oyun bağımlılığının %19.5'inin sosyal medya bağımlılığına bağlı olduğunu söyleyebiliriz. Modelin genel geçerliliği ANOVA testi ile değerlendirilmiş ve modelin genel olarak anlamlı olduğu bulunmuştur ($F = 72.261, p < 0.05$).

Regresyon katsayısı (Beta) 0.442 olarak bulunmuş ve bu katsayının istatistiksel olarak anlamlı olduğu t-testi ile belirlenmiştir ($t = 8.501, p < 0.001$). Bu sonuç, Sosyal Medya Bağımlılığı' nın Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi üzerinde pozitif yönlü ve anlamlı bir etkisi olduğunu ortaya koymaktadır. Bu sonuca göre, annelerin sosyal medya bağımlılığının bir birim artması, çocukların dijital oyun bağımlılık eğiliminde 44.2 birimlik bir artışa yol açacaktır. Yani bir birimlik sosyal medya bağımlılığı artışının, dijital oyun bağımlılığını 44.2 birim arttıracığı tespit edilmiştir.

4.4. 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeğine ilişkin bulgular

Tablo 6. 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği' ne ilişkin yapılan regresyon analizi

Bağımlı Değişken: 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği		Model: $R^2=0,121$; $F=40,952$; $p<0,05$		
Bağımsız Değişken	β	T	p	
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	-0,348	-6,399	0,000	

Tablo 6 incelendiğinde 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği' ne ilişkin yapılan regresyon analizi sonuçları aşağıdaki gibidir:

Bağımsız değişken olarak Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği kullanılmış ve bağımlı değişken olarak 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ele alınmıştır. Analiz sonuçları, Dijital Oyun Bağımlılığının çocukların iletişim becerileri üzerinde

anlamli bir etkisi olduđunu g stermektedir. Modelin a ıklayıcılıđına iliřkin belirleme katsayısı (R^2) ise 0.121 olarak bulunmuřtur. Bu deęer, Dijital Oyun Baęımlılıđının  ocukların iletiřim becerilerindeki varyansın %12.1'ini a ıkladıđını g stermektedir. Yani iletiřim becerilerinin %12.1'inin dijital oyun baęımlılıđına baęlı olduđunu s yleyebiliriz. Modelin genel ge erlilięi ANOVA testi ile deęerlendirilmiř ve modelin genel olarak anlamli olduđu bulunmuřtur ($F = 40.952, p < 0.05$).

Regresyon katsayısı (Beta) -0.348 olarak bulunmuř ve bu katsayının istatistiksel olarak anlamli olduđu t-testi ile belirlenmiřtir ($t = -6.399, p < 0.001$). Bu sonu , Dijital Oyun Baęımlılıđı' nın  ocukların iletiřim becerileri  zerinde negatif y nl  ve anlamli bir etkisi olduđunu ortaya koymaktadır. Bu sonuca g re, dijital oyun baęımlılıđının bir birim artması,  ocukların iletiřim becerilerinde 34.8 birimlik bir azalıřa yol a acaktır. Yani bir birimlik dijital oyun baęımlılıđı artıřının, iletiřim becerileri 34.8 birim azaltacađı tespit edilmiřtir.

4.5. Sosyal Medya Baęımlılıđı  l eęi-Yetiřkin Formuna iliřkin bulgular

Tablo 7. Okul  ncesi D nem  ocuklarının Dijital Oyun Baęımlılıđı ve İletiřim Becerilerinde Annelerinin Sosyal Medya Baęımlılıklarının Aracı Rol  -Process Analizi Sonu ları

Path/etki	Bootstrap Analizi			95% G�ven Aralıđı		R^2	F
	B	SE	p	Alt	�st		
$X \rightarrow Y$ DOB� $\rightarrow$ İBD�	-0,706*	0,110	0,000	-0,923	-0,489	0,121	40,952
$X \rightarrow M$ DOB� $\rightarrow$ SMB�	0,305*	0,040	0,000	0,234	0,375	0,195	72,261
Doęrudan Etki	-0,570	0,122	0,000	-0,810	-0,330		
Dolaylı Etki SMB�	-0,136	0,070		-0,282	-0,006		

Tabloya g re, dijital oyun baęımlılıđının sosyal medya baęımlılıđı  zerindeki etkisi incelenen a yolu p deęeri 0.05'in altındadır. Bu, a yolu analizinin istatistiksel olarak anlamli bir sonu  ortaya  ıkardıđını g stermektedir. Buradaki baęımlı deęiřken olan sosyal medya baęımlılıđı varyasyonun % 19.5'ini a ıklayabilmektedir. Baęımsız deęiřken olan okul  ncesi d nem  ocuklarının dijital oyun baęımlılıđı, aracı deęiřken olan annelerinin sosyal medya baęımlılıklarını pozitif etkilemektedir ($B=0,305$). Dijital oyun baęımlılıđı miktarındaki bir birimlik bir artıř, sosyal medya baęımlılıđı miktarında 0.305 artıřa yol a maktadır.

Dijital oyun baęımlılıđının iletiřim becerileri  zerindeki etkisi incelenen c yolunun p deęeri de 0.05'in altında olduęundan c yolu analizinin istatistiksel olarak anlamli bir sonu  ortaya  ıkardıđı sonucuna ulařılmıřtır. Dijital oyun baęımlılıđı iletiřim becerileri  zerindeki etkinin %12.1'ini a ıklamaktadır. Baęımsız deęiřken olan Okul  ncesi D nem  ocuklarının Dijital

Oyun Bağımlılığı, bağımlı değişken olan İletişim Becerilerini negatif etkilemektedir ($B=-0,706$). Başka bir deyişle, dijital oyun bağımlılığı bir birim arttığında, iletişim becerileri -0.706 azalmaktadır.

Bu tabloda c yolundaki p değerinin 0.05'ten küçük oluşu bize şunu açıklamaktadır: aracı değişken analizine aracı değişkeni (sosyal medya bağımlılığı) kattığımızda bağımsız değişken (dijital oyun bağımlılığı) hâlâ iletişim becerileri üzerinde bir etkiye sahiptir. Yani sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasında dolaylı aracılık görevi görmektedir. Araya aracı değişkenin etkisi girdiğinde bile dijital oyun bağımlılığı iletişim becerileri üzerinde bir etkiye sahiptir.

Bağımsız değişken olan Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığının, bağımlı değişken olan İletişim Becerilerine etkisinde aracı değişkenin dolaylı etkisi incelendiğinde Annelerinin Sosyal Medya Bağımlılıklarının ($GA=-0,282$ ile $-0,006$) sıfırı barındırmadığı belirlenmiştir ve bu istatistiki olarak anlamlıdır. Buna göre dijital oyun bağımlılığının iletişim becerileri üzerindeki etkisinde annelerin sosyal medya bağımlılıklarının aracılık rolü bulunduğunu ifade edebiliriz. Bu durumda, aracı değişken sosyal medya bağımlılığı modele dahil edildiğinde bağımsız değişken dijital oyun bağımlılığı ile sonuç değişkeni iletişim becerileri arasındaki ilişki hala anlamlıdır. Yani iletişim becerileri üzerinde hem aracı değişken üzerinden dolaylı hem de aracı değişkensiz doğrudan etki gözlemlenebilmektedir.

Tablo 8. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Çocuğun Yaşına Göre T- Testi Sonuçları

Çocuğun yaşı	n	Ort.	ss	t	p
Hayattan Kopma Alt Boyutu	5 yaş 122 6 yaş 178	16,00 13,90	7,39 6,23	2,575	0,011*
Çatışma Alt Boyutu	5 yaş 122 6 yaş 178	9,23 8,60	4,00 4,04	1,341	0,181
Sürekli Oynama Alt Boyutu	5 yaş 122 6 yaş 178	11,61 11,57	4,63 4,75	0,086	0,932
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	5 yaş 122 6 yaş 178	7,54 6,99	2,78 2,74	1,686	0,093
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	5 yaş 122 6 yaş 178	44,39 41,06	16,44 15,66	1,772	0,077
Sanal Tolerans	5 yaş 122 6 yaş 178	24,34 21,89	6,96 5,64	3,229	0,001*
Sanal İletişim	5 yaş 122 6 yaş 178	17,61 15,31	6,05 5,40	3,450	0,001*
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	5 yaş 122 6 yaş 178	41,96 37,21	12,12 9,84	3,593	0,000*
Aktif İletişimde Bulunma	5 yaş 122 6 yaş 178	58,49 60,52	12,70 11,20	-1,456	0,146
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	5 yaş 122	48,43	11,17	-1,375	0,170

	6 yaş	178	50,12	10,02		
İletişimde Kurallara Uyuma	5 yaş	122	58,52	10,85	-1,855	0,065
	6 yaş	178	60,76	9,86		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	5 yaş	122	7,65	1,76	-0,470	0,639
	6 yaş	178	7,74	1,66		
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	5 yaş	122	173,09	34,93	-1,586	0,114
	6 yaş	178	179,15	30,72		

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; t testi

5 ve 6 yaş grubu çocukların çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla bağımsız t-testleri uygulanmıştır.

Hayattan Kopma Alt Boyutu ile 5 yaş grubundaki çocukların ortalama puanı 16,00 (SS=7,39) iken, 6 yaş grubundaki çocukların ortalama puanı 13,90 (SS=6,23) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=2,575$, $p=0,011$). Sonuçlar, 5 yaş grubundaki çocukların hayattan kopma düzeylerinin 6 yaş grubundakilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu durum, 5 yaş grubundaki çocukların çevreleriyle daha az bağlantı kurduklarını ve bu nedenle hayattan kopma düzeylerinin daha yüksek olduğunu düşündürebilir.

Sanal Tolerans ile 5 yaş grubundaki çocukların ortalama puanı 24,34 (SS=6,96) iken, 6 yaş grubundaki çocukların ortalama puanı 21,89 (SS=5,64) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=3,229$, $p=0,001$). 5 yaş grubundaki çocukların sanal tolerans düzeylerinin 6 yaş grubundakilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu, 5 yaşındaki çocukların sanal ortamlarda daha fazla hoşgörü sergilediklerini ve bu tür ortamlarda daha fazla vakit geçirdiklerini gösterebilir.

Sanal İletişim ile 5 yaş grubundaki çocukların ortalama puanı 17,61 (SS=6,05) iken, 6 yaş grubundaki çocukların ortalama puanı 15,31 (SS=5,40) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=3,450$, $p=0,001$). Sonuçlar, 5 yaş grubundaki çocukların sanal iletişim düzeylerinin 6 yaş grubundakilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu bulgu, 5 yaş grubundaki çocukların sanal platformlarda iletişim kurma eğilimlerinin daha yüksek olduğunu ortaya koymaktadır.

Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ile 5 yaş grubundaki çocukların ortalama puanı 41,96 (SS=12,12) iken, 6 yaş grubundaki çocukların ortalama puanı 37,21 (SS=9,84) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=3,593$, $p=0,000$). Bu sonuçlar, 5 yaş grubundaki çocukların sosyal medya bağımlılık düzeylerinin 6 yaş grubundakilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu bulgu, 5 yaş grubundaki çocukların sosyal medyayı daha fazla kullanma eğiliminde olduklarını göstermektedir.

Anlamlı fark bulunmayan değişkenler ise Çatışma Alt Boyutu, Sürekli Oynama Alt Boyutu, Hayata Yansıtma Alt Boyutu, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Aktif İletişimde

Bulunma, İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma, İletişimde Kurallara Uyma, Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme ve 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği' dir. Bu değişkenlerde yaş grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır $p>0,05$.

Tablo 9. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Çocukları için İletişim Becerileri Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Çocuğun Cinsiyetine Göre T-Testi Sonuçları

2-Çocuğun cinsiyeti		n	Ort.	ss	t	P
Hayattan Kopma Alt Boyutu	Kız	160	14,34	6,61	-1,117	0,265
	Erkek	140	15,22	6,99		
Çatışma Alt Boyutu	Kız	160	8,76	3,85	-0,417	0,677
	Erkek	140	8,96	4,23		
Sürekli Oynama Alt Boyutu	Kız	160	11,36	4,68	-0,909	0,364
	Erkek	140	11,85	4,71		
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	Kız	160	6,92	2,72	-2,004	0,046*
	Erkek	140	7,56	2,79		
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	Kız	160	41,38	15,67	-1,189	0,236
	Erkek	140	43,59	16,43		
Sanal Tolerans	Kız	160	22,81	6,19	-0,227	0,821
	Erkek	140	22,98	6,48		
Sanal İletişim	Kız	160	15,69	5,42	-1,790	0,074
	Erkek	140	16,89	6,11		
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	Kız	160	38,51	10,56	-1,062	0,289
	Erkek	140	39,86	11,59		
Aktif İletişimde Bulunma	Kız	160	61,95	10,29	3,540	0,000*
	Erkek	140	57,11	12,98		
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	Kız	160	51,73	9,20	4,086	0,000*
	Erkek	140	46,81	11,32		
İletişimde Kurallara Uyma	Kız	160	61,94	9,38	3,839	0,000*
	Erkek	140	57,46	10,84		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	Kız	160	7,99	1,54	3,176	0,002*
	Erkek	140	7,37	1,82		
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	Kız	160	183,61	28,55	3,983	0,000*
	Erkek	140	168,76	35,11		

* $p<0,05$ anlamlı fark var, $p>0,05$ anlamlı fark yok; t testi

5 ve 6 yaş grubu çocukların cinsiyetlerine göre çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla bağımsız t-testleri uygulanmıştır.

Hayata Yansıtma Alt Boyutu: Kızların ortalama puanı 6,92 (SS=2,72) iken, erkeklerin ortalama puanı 7,56 (SS=2,79) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=-2,004$, $p=0,046$). Sonuçlar, erkek çocukların hayata yansıtma düzeylerinin kızlara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu bulgu, erkek çocukların yaşadıkları deneyimleri hayata yansıtma eğilimlerinin kızlara göre daha fazla olduğunu düşündürülebilir.

Aktif İletişimde Bulunma: Kızların ortalama puanı 61,95 (SS=10,29) iken, erkeklerin ortalama puanı 57,11 (SS=12,98) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=3,540$,

$p=0,000$). Bu sonuçlar, kız çocuklarının aktif iletişimde bulunma düzeylerinin erkek çocuklara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Kızların iletişimde daha etkin oldukları ve iletişim becerilerini daha fazla kullandıkları ortaya çıkmaktadır.

İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Kızların ortalama puanı 51,73 (SS=9,20) iken, erkeklerin ortalama puanı 46,81 (SS=11,32) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=4,086$, $p=0,000$). Sonuçlar, kız çocuklarının iletişimde diğerlerini dikkate alma düzeylerinin erkek çocuklara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu, kız çocuklarının empati kurma ve karşısındaki kişilerin perspektifini anlama konularında daha yetkin olduklarını düşündürülebilir.

İletişimde Kurallara Uyma: Kızların ortalama puanı 61,94 (SS=9,38) iken, erkeklerin ortalama puanı 57,46 (SS=10,84) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=3,839$, $p=0,000$). Bu sonuçlar, kız çocuklarının iletişimde kurallara uyma düzeylerinin erkek çocuklara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Kızların iletişim kurarken sosyal kurallara daha fazla dikkat ettikleri görülmektedir.

Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Kızların ortalama puanı 7,99 (SS=1,54) iken, erkeklerin ortalama puanı 7,37 (SS=1,82) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=3,176$, $p=0,002$). Sonuçlar, kız çocuklarının karşısındakine olumlu tepki gösterme düzeylerinin erkek çocuklara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu, kız çocuklarının sosyal etkileşimlerde daha olumlu geri bildirim verme eğiliminde olduklarını düşündürülebilir.

5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Kızların ortalama puanı 183,61 (SS=28,55) iken, erkeklerin ortalama puanı 168,76 (SS=35,11) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=3,983$, $p=0,000$). Bu sonuçlar, kız çocuklarının genel iletişim becerilerinin erkek çocuklara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Kızların iletişim becerilerinde daha yetkin oldukları ortaya çıkmaktadır.

Anlamlı Fark Bulunmayan Değişkenler: Hayattan Kopma Alt Boyutu, Çatışma Alt Boyutu, Sürekli Oynama Alt Boyutu, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sanal Tolerans, Sanal İletişim ve Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu değişkenlerinde cinsiyet grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır $p>0,05$.

Tablo 10. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Annenin Yaşına Göre Anova Testi Sonuçları

Annesinin Yaşı		n	Ort.	ss	Anova F P	
Hayattan Kopma Alt Boyutu	30 yaş ve altı	51	14,02	5,68	0,713	0,545
	31-35 yaş arası	81	15,14	7,31		

	36-40 yaş arası	109	15,23	6,91		
	41 yaş ve üzeri	59	13,98	6,79		
Çatışma Alt Boyutu	30 yaş ve altı	51	8,33	3,77		
	31-35 yaş arası	81	8,94	3,93		
	36-40 yaş arası	109	9,00	3,99	0,346	0,792
	41 yaş ve üzeri	59	8,92	4,49		
Sürekli Oynama Alt Boyutu	30 yaş ve altı	51	11,61	4,05		
	31-35 yaş arası	81	11,21	4,55		
	36-40 yaş arası	109	12,01	4,83	0,537	0,657
	41 yaş ve üzeri	59	11,31	5,18		
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	30 yaş ve altı	51	7,43	2,56		
	31-35 yaş arası	81	6,93	2,88		
	36-40 yaş arası	109	7,53	2,82	1,226	0,301
	41 yaş ve üzeri	59	6,85	2,66		
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	30 yaş ve altı	51	41,39	13,92		
	31-35 yaş arası	81	42,21	16,17		
	36-40 yaş arası	109	43,77	16,44	0,473	0,701
	41 yaş ve üzeri	59	41,05	17,00		
Sanal Tolerans	30 yaş ve altı	51	23,12	5,61		
	31-35 yaş arası	81	23,15	6,05		
	36-40 yaş arası	109	22,83	6,72	0,162	0,922
	41 yaş ve üzeri	59	22,46	6,61		
Sanal İletişim	30 yaş ve altı	51	14,69	4,96		
	31-35 yaş arası	81	16,95	6,40		
	36-40 yaş arası	109	16,50	5,64	1,731	0,161
	41 yaş ve üzeri	59	16,17	5,66		
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	30 yaş ve altı	51	37,80	9,08		
	31-35 yaş arası	81	40,10	11,73		
	36-40 yaş arası	109	39,33	11,21	0,502	0,681
	41 yaş ve üzeri	59	38,63	11,48		
Aktif İletişimde Bulunma	30 yaş ve altı	51	59,47	11,98		
	31-35 yaş arası	81	59,89	11,49		
	36-40 yaş arası	109	60,39	10,98	0,391	0,759
	41 yaş ve üzeri	59	58,34	13,84		
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	30 yaş ve altı	51	50,63	10,76		
	31-35 yaş arası	81	49,00	11,00		
	36-40 yaş arası	109	49,70	9,58	0,438	0,726
	41 yaş ve üzeri	59	48,51	11,40		
İletişimde Kurallara Uyma	30 yaş ve altı	51	60,29	11,20		
	31-35 yaş arası	81	59,32	10,35		
	36-40 yaş arası	109	60,39	8,89	0,272	0,846
	41 yaş ve üzeri	59	59,22	11,98		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	30 yaş ve altı	51	7,96	1,93		
	31-35 yaş arası	81	7,75	1,74		
	36-40 yaş arası	109	7,64	1,47	0,673	0,569
	41 yaş ve üzeri	59	7,53	1,84		
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	30 yaş ve altı	51	178,35	33,98		
	31-35 yaş arası	81	175,96	32,69		
	36-40 yaş arası	109	178,11	28,97	0,302	0,824
	41 yaş ve üzeri	59	173,59	37,72		

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Anova testi

Annelerinin yaşlarına göre 5 ve 6 yaş grubu çocukların çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim

becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla ANOVA testleri uygulanmıştır. Bulgular, tüm değişkenlerde anlamlı bir fark bulunmamıştır $p>0,05$

Tablo 11. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Babanın Yaşına Göre Anova Testi Sonuçları

Babasının Yaşı		n	Ort.	ss	Anova F p	
Hayattan Kopma Alt Boyutu	35 yaş ve altı	68	14,03	5,94	0,572	0,565
	36-40 yaş arası	108	14,87	6,85		
	41 yaş ve üzeri	123	15,11	7,19		
Çatışma Alt Boyutu	35 yaş ve altı	68	8,38	3,82	0,676	0,509
	36-40 yaş arası	108	8,93	3,82		
	41 yaş ve üzeri	123	9,08	4,32		
Sürekli Oynama Alt Boyutu	35 yaş ve altı	68	11,40	4,46	0,244	0,784
	36-40 yaş arası	108	11,48	4,45		
	41 yaş ve üzeri	123	11,83	5,03		
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	35 yaş ve altı	68	7,24	2,71	0,320	0,727
	36-40 yaş arası	108	7,07	2,66		
	41 yaş ve üzeri	123	7,37	2,89		
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	35 yaş ve altı	68	41,04	14,72	0,474	0,623
	36-40 yaş arası	108	42,35	15,57		
	41 yaş ve üzeri	123	43,39	17,12		
Sanal Tolerans	35 yaş ve altı	68	24,07	6,03	1,751	0,175
	36-40 yaş arası	108	22,82	6,17		
	41 yaş ve üzeri	123	22,29	6,59		
Sanal İletişim	35 yaş ve altı	68	16,59	6,58	0,643	0,526
	36-40 yaş arası	108	16,59	5,41		
	41 yaş ve üzeri	123	15,82	5,61		
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	35 yaş ve altı	68	40,66	11,53	1,207	0,301
	36-40 yaş arası	108	39,42	10,46		
	41 yaş ve üzeri	123	38,11	11,30		
Aktif İletişimde Bulunma	35 yaş ve altı	68	60,09	11,55	0,327	0,721
	36-40 yaş arası	108	58,94	12,48		
	41 yaş ve üzeri	123	60,10	11,56		
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	35 yaş ve altı	68	50,12	10,09	0,205	0,815
	36-40 yaş arası	108	49,11	11,28		
	41 yaş ve üzeri	123	49,28	10,14		
İletişimde Kurallara Uyma	35 yaş ve altı	68	59,38	10,55	0,105	0,900
	36-40 yaş arası	108	59,80	10,59		
	41 yaş ve üzeri	123	60,10	10,02		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	35 yaş ve altı	68	7,79	1,76	0,562	0,570
	36-40 yaş arası	108	7,79	1,65		
	41 yaş ve üzeri	123	7,58	1,72		
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	35 yaş ve altı	68	177,38	32,25	0,079	0,924
	36-40 yaş arası	108	175,63	34,14		
	41 yaş ve üzeri	123	177,06	31,67		

* $p<0,05$ anlamlı fark var, $p>0,05$ anlamlı fark yok; Anova testi

Babanın yaşlarına göre 5 ve 6 yaş grubu çocukların çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla ANOVA testleri uygulanmıştır. Tüm değişkenlerde anlamlı bir fark bulunmamıştır $p>0,05$

Tablo 12. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Annesinin Öğrenim Düzeyine Göre Anova Testi Sonuçları

Annesinin Öğrenim Düzeyi		n	Ort.	ss	Anova F p	
Hayattan Kopma Alt Boyutu	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	15,17	6,75	1,801	0,147
	Ortaokul mezunu	29	17,28	7,99		
	Lise mezunu	110	14,72	6,49		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	14,08	6,71		
Çatışma Alt Boyutu	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	9,14	4,50	1,880	0,133
	Ortaokul mezunu	29	10,45	4,01		
	Lise mezunu	110	8,65	3,58		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	8,58	4,21		
Sürekli Oynama Alt Boyutu	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	12,28	4,68	7,089	0,000*
	Ortaokul mezunu	29	14,83	4,17		
	Lise mezunu	110	11,62	4,37		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	10,61	4,76		
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	7,39	3,21	0,691	0,558
	Ortaokul mezunu	29	7,86	3,15		
	Lise mezunu	110	7,14	2,60		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	7,09	2,69		
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	43,97	17,41	3,293	0,021*
	Ortaokul mezunu	29	50,41	18,19		
	Lise mezunu	110	42,13	14,51		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	40,35	15,96		
Sanal Tolerans	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	23,58	6,70	1,600	0,190
	Ortaokul mezunu	29	24,48	8,03		
	Lise mezunu	110	21,97	5,34		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	23,13	6,52		
Sanal İletişim	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	16,19	5,95	1,556	0,200
	Ortaokul mezunu	29	17,41	8,52		
	Lise mezunu	110	15,38	4,53		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	16,76	5,90		
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	39,78	11,86	1,803	0,147
	Ortaokul mezunu	29	41,90	15,74		
	Lise mezunu	110	37,35	8,88		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	39,89	11,16		
Aktif İletişimde Bulunma	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	60,81	10,54	2,670	0,048*
	Ortaokul mezunu	29	55,10	13,79		
	Lise mezunu	110	58,67	11,75		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	61,34	11,59		
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	52,14	9,13	4,400	0,005*
	Ortaokul mezunu	29	44,17	11,26		
	Lise mezunu	110	48,40	10,31		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	50,78	10,48		
İletişimde Kurallara	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	62,42	9,75	3,521	0,015*

Uyma	Ortaokul mezunu	29	55,10	13,12		
	Lise mezunu	110	59,07	9,98		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	60,90	9,71		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	7,94	1,76	1,661	0,176
	Ortaokul mezunu	29	7,07	1,91		
	Lise mezunu	110	7,72	1,73		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	7,77	1,59		
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	183,31	28,67	3,641	0,013
	Ortaokul mezunu	29	161,45	38,35		
	Lise mezunu	110	173,86	32,02		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	180,79	31,67		

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Anova testi

Annelerinin öğrenim düzeylerine göre 5 ve 6 yaş grubu çocukların çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla ANOVA testleri uygulanmıştır.

Sürekli Oynama Alt Boyutu: İlkokul mezunu veya okuma-yazma bilen annelerin çocuklarının ortalama puanı 12,28 (SS=4,68), ortaokul mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 14,83 (SS=4,17), lise mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 11,62 (SS=4,37) ve lisans mezunu veya lisansüstü mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 10,61 (SS=4,76) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=7,089$, $p=0,000$). Sonuçlar, annelerinin eğitim düzeyi düşük olan çocukların sürekli oynama düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği: İlkokul mezunu veya okuma-yazma bilen annelerin çocuklarının ortalama puanı 43,97 (SS=17,41), ortaokul mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 50,41 (SS=18,19), lise mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 42,13 (SS=14,51) ve lisans mezunu veya lisansüstü mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 40,35 (SS=15,96) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=3,293$, $p=0,021$). Sonuçlar, annelerinin eğitim düzeyi düşük olan çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Aktif İletişimde Bulunma: İlkokul mezunu veya okuma-yazma bilen annelerin çocuklarının ortalama puanı 60,81 (SS=10,54), ortaokul mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 55,10 (SS=13,79), lise mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 58,67 (SS=11,75) ve lisans mezunu veya lisansüstü mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 61,34 (SS=11,59) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=2,670$, $p=0,048$). Sonuçlar, lisans mezunu veya lisansüstü mezunu annelerin çocuklarının aktif iletişimde bulunma düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: İlkokul mezunu veya okuma-yazma bilen annelerin

çocuklarının ortalama puanı 52,14 (SS=9,13), ortaokul mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 44,17 (SS=11,26), lise mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 48,40 (SS=10,31) ve lisans mezunu veya lisansüstü mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 50,78 (SS=10,48) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=4,400$, $p=0,005$). Sonuçlar, annelerinin eğitim düzeyi yüksek olan çocukların iletişimde diğerlerini dikkate alma düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

İletişimde Kurallara Uyma: İlkokul mezunu veya okuma-yazma bilen annelerin çocuklarının ortalama puanı 62,42 (SS=9,75), ortaokul mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 55,10 (SS=13,12), lise mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 59,07 (SS=9,98) ve lisans mezunu veya lisansüstü mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 60,90 (SS=9,71) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=3,521$, $p=0,015$). Sonuçlar, annelerinin eğitim düzeyi yüksek olan çocukların iletişimde kurallara uyma düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: İlkokul mezunu veya okuma-yazma bilen annelerin çocuklarının ortalama puanı 183,31 (SS=28,67), ortaokul mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 161,45 (SS=38,35), lise mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 173,86 (SS=32,02) ve lisans mezunu veya lisansüstü mezunu annelerin çocuklarının ortalama puanı 180,79 (SS=31,67) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=3,641$, $p=0,013$). Sonuçlar, annelerinin eğitim düzeyi yüksek olan çocukların iletişim becerilerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Anlamlı Fark Bulunmayan Değişkenler: Hayattan Kopma Alt Boyutu, Çatışma Alt Boyutu, Hayata Yansıtma Alt Boyutu, Sanal Tolerans, Sanal İletişim, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu ve Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme değişkenlerinde annelerin öğrenim düzeylerine göre çocukların puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Tablo 13. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Babasının Öğrenim Düzeyine Göre Anova Testi Sonuçları

Babasının Öğrenim Düzeyi		n	Ort.	ss	Anova F P	
Hayattan Kopma Alt Boyutu	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	14,39	7,50	0,982	0,402
	Ortaokul mezunu	26	16,04	7,64		
	Lise mezunu	129	15,22	6,91		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	14,03	6,25		
Çatışma Alt Boyutu	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	8,58	3,86	1,321	0,268
	Ortaokul mezunu	26	8,96	4,77		
	Lise mezunu	129	9,35	3,69		

	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	8,34	4,24		
Sürekli Oynama Alt Boyutu	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	11,90	4,04	3,796	0,011*
	Ortaokul mezunu	26	12,38	5,64		
	Lise mezunu	129	12,36	4,63		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	10,45	4,52		
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	6,81	2,79	1,545	0,203
	Ortaokul mezunu	26	7,35	3,52		
	Lise mezunu	129	7,58	2,71		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	6,89	2,62		
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	41,68	14,16	2,046	0,107
	Ortaokul mezunu	26	44,73	20,77		
	Lise mezunu	129	44,51	15,94		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	39,70	15,18		
Sanal Tolerans	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	21,52	5,60	1,248	0,293
	Ortaokul mezunu	26	23,92	8,92		
	Lise mezunu	129	22,48	5,96		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	23,49	6,18		
Sanal İletişim	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	14,58	5,05	1,635	0,181
	Ortaokul mezunu	26	15,73	7,56		
	Lise mezunu	129	16,09	5,58		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	17,01	5,67		
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	36,10	9,77	1,500	0,215
	Ortaokul mezunu	26	39,65	15,45		
	Lise mezunu	129	38,57	10,59		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	40,50	10,65		
Aktif İletişimde Bulunma	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	59,32	10,57	0,633	0,594
	Ortaokul mezunu	26	59,96	13,20		
	Lise mezunu	129	58,74	11,36		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	60,82	12,45		
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	50,84	8,04	1,141	0,333
	Ortaokul mezunu	26	49,08	11,51		
	Lise mezunu	129	48,23	10,33		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	50,49	11,04		
İletişimde Kurallara Uyma	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	62,42	9,70	1,528	0,207
	Ortaokul mezunu	26	57,92	11,11		
	Lise mezunu	129	58,92	10,21		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	60,65	10,33		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	7,52	1,73	0,303	0,823
	Ortaokul mezunu	26	7,85	1,87		
	Lise mezunu	129	7,65	1,70		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	7,78	1,67		
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	180,10	26,87	0,875	0,455
	Ortaokul mezunu	26	174,81	35,94		
	Lise mezunu	129	173,54	32,02		
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	179,74	33,84		

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Anova testi

Babalarının öğrenim düzeylerine göre 5 ve 6 yaş grubu çocukların çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla ANOVA testleri uygulanmıştır.

Sürekli Oynama Alt Boyutu: İlkokul mezunu veya okuma-yazma bilen babaların çocuklarının ortalama puanı 11,90 (SS=4,04), ortaokul mezunu babaların çocuklarının ortalama puanı 12,38 (SS=5,64), lise mezunu babaların çocuklarının ortalama puanı 12,36 (SS=4,63) ve lisans mezunu veya lisansüstü mezunu babaların çocuklarının ortalama puanı 10,45 (SS=4,52) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=3,796$, $p=0,011$). Sonuçlar, babalarının eğitim düzeyi düşük olan çocukların sürekli oynama düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Diğer değişkenlerde anlamlı bir fark bulunmamıştır $p>0,05$

Tablo 14. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Çocuğun Aile Durumuna Göre Mann Whitney U Testi Sonuçları

7-Çocuğun Aile Durumu		n	Ort.	ss	U	P
Hayattan Kopma Alt Boyutu	Anne-baba evli	283	14,55	6,73	1613,500	0,022*
	Anne-baba boşanmış	17	18,18	7,11		
Çatışma Alt Boyutu	Anne-baba evli	283	8,75	3,91	1954,000	0,192
	Anne-baba boşanmış	17	10,65	5,50		
Sürekli Oynama Alt Boyutu	Anne-baba evli	283	11,47	4,65	1817,000	0,089
	Anne-baba boşanmış	17	13,53	5,14		
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	Anne-baba evli	283	7,09	2,74	1238,500	0,001*
	Anne-baba boşanmış	17	9,35	2,29		
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	Anne-baba evli	283	41,85	15,74	1644,500	0,028*
	Anne-baba boşanmış	17	51,71	18,54		
Sanal Tolerans	Anne-baba evli	283	22,77	6,19	2073,000	0,338
	Anne-baba boşanmış	17	24,94	8,16		
Sanal İletişim	Anne-baba evli	283	16,12	5,71	1852,000	0,110
	Anne-baba boşanmış	17	18,35	6,55		
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	Anne-baba evli	283	38,89	10,88	1924,000	0,165
	Anne-baba boşanmış	17	43,29	13,36		
Aktif İletişimde Bulunma	Anne-baba evli	283	60,12	11,61	1609,500	0,022*
	Anne-baba boşanmış	17	52,59	13,90		
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	Anne-baba evli	283	49,88	10,25	1455,000	0,006*
	Anne-baba boşanmış	17	41,94	12,32		
İletişimde Kurallara Uyma	Anne-baba evli	283	60,31	10,01	1369,000	0,003*
	Anne-baba boşanmış	17	52,18	12,43		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	Anne-baba evli	283	7,76	1,66	1738,500	0,050*
	Anne-baba boşanmış	17	6,82	2,10		

5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	Anne-baba evli	283	178,07	31,72	1410,000	0,004*
	Anne-baba boşanmış	17	153,53	38,63		

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Mann Whitney testi

Çocukların aile durumlarına göre çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla Mann Whitney testleri uygulanmıştır.

Hayattan Kopma Alt Boyutu: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 14,55 (SS=6,73) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 18,18 (SS=7,11) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($U=1613,500$, $p=0,022$). Sonuçlar, anne-babası boşanmış olan çocukların hayattan kopma düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Çatışma Alt Boyutu: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 8,75 (SS=3,91) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 10,65 (SS=5,50) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($U=1954,000$, $p=0,192$).

Sürekli Oynama Alt Boyutu: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 11,47 (SS=4,65) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 13,53 (SS=5,14) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($U=1817,000$, $p=0,089$).

Hayata Yansıtma Alt Boyutu: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 7,09 (SS=2,74) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 9,35 (SS=2,29) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($U=1238,500$, $p=0,001$). Sonuçlar, anne-babası boşanmış olan çocukların hayata yansıtma düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 41,85 (SS=15,74) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 51,71 (SS=18,54) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($U=1644,500$, $p=0,028$). Sonuçlar, anne-babası boşanmış olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğiliminin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Sanal Tolerans: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 22,77 (SS=6,19) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 24,94 (SS=8,16) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($U=2073,000$, $p=0,338$).

Sanal İletişim: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 16,12 (SS=5,71) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 18,35 (SS=6,55) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($U=1852,000$, $p=0,110$).

Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 38,89 (SS=10,88) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 43,29

(SS=13,36) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir (U=1924,000, p=0,165).

Aktif İletişimde Bulunma: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 60,12 (SS=11,61) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 52,59 (SS=13,90) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır (U=1609,500, p=0,022). Sonuçlar, anne-babası boşanmış olan çocukların aktif iletişimde bulunma düzeylerinin daha düşük olduğunu göstermektedir.

İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 49,88 (SS=10,25) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 41,94 (SS=12,32) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır (U=1455,000, p=0,006). Sonuçlar, anne-babası boşanmış olan çocukların iletişimde diğerlerini dikkate alma düzeylerinin daha düşük olduğunu göstermektedir.

İletişimde Kurallara Uyma: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 60,31 (SS=10,01) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 52,18 (SS=12,43) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır (U=1369,000, p=0,003). Sonuçlar, anne-babası boşanmış olan çocukların iletişimde kurallara uyma düzeylerinin daha düşük olduğunu göstermektedir.

Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 7,76 (SS=1,66) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 6,82 (SS=2,10) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır (U=1738,500, p=0,050). Sonuçlar, anne-babası boşanmış olan çocukların karşısındakine olumlu tepki gösterme düzeylerinin daha düşük olduğunu göstermektedir.

5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği: Anne-babası evli olan çocukların ortalama puanı 178,07 (SS=31,72) iken, anne-babası boşanmış olan çocukların ortalama puanı 153,53 (SS=38,63) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır (U=1410,000, p=0,004). Sonuçlar, anne-babası boşanmış olan çocukların iletişim becerilerinin daha düşük olduğunu göstermektedir.

Tablo 15. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Çocuğun Kardeş Durumuna Göre T-Testi Sonuçları

8-Çocuğun kardeş durumu		n	Ort.	ss	t	P
Hayattan Kopma Alt Boyutu	Evet	194	15,14	6,88	1,431	0,153
	Hayır	104	13,96	6,65		
Çatışma Alt Boyutu	Evet	194	9,19	4,17	1,906	0,058
	Hayır	104	8,26	3,71		
Sürekli Oynama Alt Boyutu	Evet	194	12,21	4,80	3,093	0,002*

	Hayır	104	10,46	4,34		
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	Evet	194	7,35	2,82	1,241	0,215
	Hayır	104	6,93	2,67		
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	Evet	194	43,89	16,51	2,201	0,029*
	Hayır	104	39,62	14,97		
Sanal Tolerans	Evet	194	22,91	6,56	-0,159	0,874
	Hayır	104	23,03	5,82		
Sanal İletişim	Evet	194	16,17	5,79	-0,414	0,679
	Hayır	104	16,46	5,81		
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	Evet	194	39,08	11,32	-0,307	0,759
	Hayır	104	39,49	10,58		
Aktif İletişimde Bulunma	Evet	194	59,60	11,65	-0,214	0,830
	Hayır	104	59,91	12,39		
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	Evet	194	49,32	10,06	-0,204	0,839
	Hayır	104	49,59	11,45		
İletişimde Kurallara Uyma	Evet	194	59,70	9,93	-0,265	0,791
	Hayır	104	60,03	11,10		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	Evet	194	7,65	1,72	-0,624	0,533
	Hayır	104	7,78	1,67		
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	Evet	194	176,27	31,48	-0,260	0,795
	Hayır	104	177,31	34,96		

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; t testi

Çocukların kardeş durumlarına göre çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla bağımsız t-testleri uygulanmıştır.

Sürekli Oynama Alt Boyutu: Kardeşi olan çocukların ortalama puanı 12,21 (SS=4,80) iken, kardeşi olmayan çocukların ortalama puanı 10,46 (SS=4,34) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=3,093$, $p=0,002$). Sonuçlar, kardeşi olan çocukların sürekli oynama düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği: Kardeşi olan çocukların ortalama puanı 43,89 (SS=16,51) iken, kardeşi olmayan çocukların ortalama puanı 39,62 (SS=14,97) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=2,201$, $p=0,029$). Sonuçlar, kardeşi olan çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Diğer değişkenlerde anlamlı bir fark bulunmamıştır $p > 0,05$

Tablo 16. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Ailenin Sosyo-Ekonomik Durumuna Göre Anova Testi Sonuçları

Ailenin Sosyo-Ekonomik Durumu		n	Ort.	ss	Anova F p	
Hayattan Kopma Alt Boyutu	Alt ya da Ortanın altı	46	16,89	9,12	3,923	0,021*
	Orta	195	14,72	6,14		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	13,19	6,43		
Çatışma Alt Boyutu	Alt ya da Ortanın altı	46	10,24	4,71	3,415	0,034*
	Orta	195	8,68	3,80		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	8,36	4,02		

Sürekli Oynama Alt Boyutu	Alt ya da Ortanın altı	46	13,22	5,43	3,429	0,034*
	Orta	195	11,22	4,37		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	11,53	4,94		
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	Alt ya da Ortanın altı	46	8,02	3,09	3,965	0,020*
	Orta	195	7,24	2,72		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	6,51	2,49		
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	Alt ya da Ortanın altı	46	48,37	20,68	4,304	0,014*
	Orta	195	41,86	14,55		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	39,58	15,77		
Sanal Tolerans	Alt ya da Ortanın altı	46	23,30	6,07	2,636	0,073
	Orta	195	22,33	6,21		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	24,42	6,69		
Sanal İletişim	Alt ya da Ortanın altı	46	16,09	6,27	0,122	0,885
	Orta	195	16,19	5,68		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	16,58	5,76		
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	Alt ya da Ortanın altı	46	39,39	11,57	1,157	0,316
	Orta	195	38,52	10,74		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	41,00	11,65		
Aktif İletişimde Bulunma	Alt ya da Ortanın altı	46	58,13	12,26	0,849	0,429
	Orta	195	59,62	11,66		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	61,15	12,23		
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	Alt ya da Ortanın altı	46	47,52	11,01	1,180	0,309
	Orta	195	49,51	10,23		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	50,68	11,02		
İletişimde Kurallara Uyma	Alt ya da Ortanın altı	46	57,76	11,37	1,250	0,288
	Orta	195	60,05	9,75		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	60,83	11,19		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	Alt ya da Ortanın altı	46	7,30	1,66	1,629	0,198
	Orta	195	7,81	1,61		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	7,68	1,99		
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	Alt ya da Ortanın altı	46	170,72	34,34	1,152	0,317
	Orta	195	176,98	31,30		
	Ortanın üstü ya da üstü	59	180,34	35,16		

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Anova testi

Çocukların ailelerinin sosyo-ekonomik durumlarına göre çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla ANOVA testleri uygulanmıştır. Hayattan Kopma Alt Boyutu: Alt ya da ortanın altı sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 16,89 (SS=9,12), orta sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 14,72 (SS=6,14) ve ortanın üstü ya da üstü sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 13,19 (SS=6,43) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=3,923$, $p=0,021$). Sonuçlar, sosyo-ekonomik durumu daha düşük olan ailelerin çocuklarının hayattan kopma düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Çatışma Alt Boyutu: Alt ya da ortanın altı sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 10,24 (SS=4,71), orta sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 8,68 (SS=3,80) ve ortanın üstü ya da üstü sosyo-ekonomik duruma sahip

ailelerin çocuklarının ortalama puanı 8,36 (SS=4,02) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=3,415$, $p=0,034$). Sonuçlar, sosyo-ekonomik durumu daha düşük olan ailelerin çocuklarının çatışma düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Sürekli Oynama Alt Boyutu: Alt ya da ortanın altı sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 13,22 (SS=5,43), orta sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 11,22 (SS=4,37) ve ortanın üstü ya da üstü sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 11,53 (SS=4,94) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=3,429$, $p=0,034$). Sonuçlar, sosyo-ekonomik durumu daha düşük olan ailelerin çocuklarının sürekli oynama düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Hayata Yansıtma Alt Boyutu: Alt ya da ortanın altı sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 8,02 (SS=3,09), orta sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 7,24 (SS=2,72) ve ortanın üstü ya da üstü sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 6,51 (SS=2,49) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=3,965$, $p=0,020$). Sonuçlar, sosyo-ekonomik durumu daha düşük olan ailelerin çocuklarının hayata yansıtma düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği: Alt ya da ortanın altı sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 48,37 (SS=20,68), orta sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 41,86 (SS=14,55) ve ortanın üstü ya da üstü sosyo-ekonomik duruma sahip ailelerin çocuklarının ortalama puanı 39,58 (SS=15,77) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=4,304$, $p=0,014$). Sonuçlar, sosyo-ekonomik durumu daha düşük olan ailelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Tablo 17. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Annenin Çalışma Durumuna Göre T-Testi Sonuçları

10-Annenin çalışma durumu		n	Ort.	ss	t	P
Hayattan Kopma Alt Boyutu	Çalışıyor	118	14,71	6,87	-0,085	0,932
	Çalışmıyor	182	14,78	6,76		
Çatışma Alt Boyutu	Çalışıyor	118	8,94	4,12	0,302	0,763
	Çalışmıyor	182	8,80	3,98		
Sürekli Oynama Alt Boyutu	Çalışıyor	118	11,24	4,80	-1,038	0,300
	Çalışmıyor	182	11,81	4,63		
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	Çalışıyor	118	7,28	2,68	0,317	0,751
	Çalışmıyor	182	7,18	2,83		

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	Çalışıyor	118	42,17	16,26	-0,209	0,835
	Çalışmıyor	182	42,57	15,94		
Sanal Tolerans	Çalışıyor	118	23,36	6,76	1,028	0,305
	Çalışmıyor	182	22,59	6,02		
Sanal İletişim	Çalışıyor	118	17,16	6,09	2,215	0,028*
	Çalışmıyor	182	15,66	5,49		
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	Çalışıyor	118	40,52	11,81	1,743	0,082
	Çalışmıyor	182	38,25	10,47		
Aktif İletişimde Bulunma	Çalışıyor	118	60,67	12,54	1,149	0,252
	Çalışmıyor	182	59,06	11,38		
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	Çalışıyor	118	49,92	11,49	0,650	0,516
	Çalışmıyor	182	49,12	9,85		
İletişimde Kurallara Uyma	Çalışıyor	118	60,24	11,02	0,519	0,604
	Çalışmıyor	182	59,60	9,85		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	Çalışıyor	118	7,66	1,80	-0,347	0,729
	Çalışmıyor	182	7,73	1,63		
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	Çalışıyor	118	178,49	35,54	0,774	0,440
	Çalışmıyor	182	175,51	30,55		

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; t testi

Annelerin çalışma durumlarına göre 5 ve 6 yaş grubu çocukların çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla bağımsız t-testleri uygulanmıştır.

Sanal İletişim: Çalışan annelerin çocuklarının ortalama puanı 17,16 (SS=6,09) iken, çalışmayan annelerin çocuklarının ortalama puanı 15,66 (SS=5,49) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=2,215$, $p=0,028$). Sonuçlar, çalışan annelerin çocuklarının sanal iletişim düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu bulgu, çalışan annelerin çocuklarının sanal ortamda daha fazla iletişim kurma eğiliminde olduklarını düşündürülebilir.

Diğer değişkenlerde anlamlı bir fark bulunmamıştır $p > 0,05$

Tablo 18. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Anne-Babasının Çocuk Yetiştirme Tutumuna Göre Anova Testi Sonuçları

12-Anne-Babasının Çocuk Yetiştirme Tutumu		n	Ort.	ss	Anova F p	
Hayattan Kopma Alt Boyutu	Otoriter	37	13,32	6,69	2,726	0,044*
	Demokratik	154	14,14	6,31		
	Aşırı koruyucu	58	15,57	6,03		
	Aşırı hoşgörülü	51	16,73	8,55		
Çatışma Alt Boyutu	Otoriter	37	8,35	4,39	1,889	0,131
	Demokratik	154	8,55	3,58		
	Aşırı koruyucu	58	8,97	3,84		
	Aşırı hoşgörülü	51	10,00	5,03		
Sürekli Oynama Alt Boyutu	Otoriter	37	11,51	5,26	5,184	0,002*
	Demokratik	154	10,81	4,21		
	Aşırı koruyucu	58	11,81	4,49		

	Aşırı hoşgörülü	51	13,73	5,30		
	Otoriter	37	6,19	2,76		
	Demokratik	154	7,14	2,55		
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	Aşırı koruyucu	58	8,00	2,59	3,394	0,018*
	Aşırı hoşgörülü	51	7,31	3,35		
	Otoriter	37	39,38	17,70		
	Demokratik	154	40,64	13,82		
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	Aşırı koruyucu	58	44,34	15,04	3,321	0,020*
	Aşırı hoşgörülü	51	47,76	20,49		
	Otoriter	37	21,62	7,38		
	Demokratik	154	22,56	5,76		
Sanal Tolerans	Aşırı koruyucu	58	24,21	6,54	1,563	0,198
	Aşırı hoşgörülü	51	23,31	6,75		
	Otoriter	37	15,30	5,68		
	Demokratik	154	16,16	5,57		
Sanal İletişim	Aşırı koruyucu	58	16,84	5,99	0,598	0,617
	Aşırı hoşgörülü	51	16,55	6,26		
	Otoriter	37	36,92	12,41		
	Demokratik	154	38,71	10,11		
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	Aşırı koruyucu	58	41,05	11,82	1,228	0,300
	Aşırı hoşgörülü	51	39,86	11,79		
	Otoriter	37	60,27	14,57		
	Demokratik	154	61,11	10,69		
Aktif İletişimde Bulunma	Aşırı koruyucu	58	57,76	10,84	2,053	0,107
	Aşırı hoşgörülü	51	57,20	13,66		
	Otoriter	37	48,62	12,93		
	Demokratik	154	50,82	9,36		
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	Aşırı koruyucu	58	48,64	10,75	2,237	0,084
	Aşırı hoşgörülü	51	46,73	11,25		
	Otoriter	37	59,95	11,74		
	Demokratik	154	61,08	9,04		
İletişimde Kurallara Uyma	Aşırı koruyucu	58	58,74	10,42	1,992	0,115
	Aşırı hoşgörülü	51	57,33	12,26		
	Otoriter	37	7,73	1,76		
	Demokratik	154	7,86	1,64		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	Aşırı koruyucu	58	7,45	1,59	1,163	0,324
	Aşırı hoşgörülü	51	7,49	1,94		
	Otoriter	37	176,57	39,21		
	Demokratik	154	180,88	28,91		
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	Aşırı koruyucu	58	172,59	31,73	2,194	0,089
	Aşırı hoşgörülü	51	168,75	37,36		

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Anova testi

Anne ve babaların çocuk yetiştirme tutumlarına göre 5 ve 6 yaş grubu çocukların çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla ANOVA testleri uygulanmıştır. Bulgular, bazı değişkenlerde anlamlı farklar ortaya koyarken, bazı değişkenlerde ise anlamlı fark bulunmamıştır. Aşağıda her bir değişken için elde edilen sonuçlar ve yorumlar detaylı bir şekilde sunulmaktadır.

Hayattan Kopma Alt Boyutu: Otoriter tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 13,32 (SS=6,69), demokratik tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 14,14 (SS=6,31), aşırı koruyucu tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 15,57 (SS=6,03) ve aşırı hoşgörülü tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 16,73

(SS=8,55) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=2,726$, $p=0,044$). Sonuçlar, aşırı hoşgörülü tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının hayattan kopma düzeylerinin en yüksek olduğunu göstermektedir.

Sürekli Oynama Alt Boyutu: Otoriter tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 11,51 (SS=5,26), demokratik tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 10,81 (SS=4,21), aşırı koruyucu tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 11,81 (SS=4,49) ve aşırı hoşgörülü tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 13,73 (SS=5,30) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=5,184$, $p=0,002$). Sonuçlar, aşırı hoşgörülü tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının sürekli oynama düzeylerinin en yüksek olduğunu göstermektedir.

Hayata Yansıtma Alt Boyutu: Otoriter tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 6,19 (SS=2,76), demokratik tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 7,14 (SS=2,55), aşırı koruyucu tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 8,00 (SS=2,59) ve aşırı hoşgörülü tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 7,31 (SS=3,35) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=3,394$, $p=0,018$). Sonuçlar, aşırı koruyucu tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının hayata yansıtma düzeylerinin en yüksek olduğunu göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği: Otoriter tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 39,38 (SS=17,70), demokratik tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 40,64 (SS=13,82), aşırı koruyucu tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 44,34 (SS=15,04) ve aşırı hoşgörülü tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının ortalama puanı 47,76 (SS=20,49) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($F=3,321$, $p=0,020$). Sonuçlar, aşırı hoşgörülü tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin en yüksek olduğunu göstermektedir.

Tablo 19. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu,5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimine Göre Kruskal Wallis Testi Sonuçları

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi		n	Ort.	ss	Kruskal Wallis X ² p	
Hayattan Kopma Alt Boyutu	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	9,09	2,11	232,991	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	14,75	3,21		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	21,69	3,63		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	27,85	4,07		
Çatışma Alt Boyutu	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	5,69	1,53	209,969	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	8,82	2,41		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	12,33	2,18		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	17,04	1,7		

Sürekli Oynama Alt Boyutu	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	8,14	2,49	167,341	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	11,75	2,86		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	15,42	3,72		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	19,7	3,38		
Hayata Yansıtma Alt Boyutu	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	5,31	2,02	145,633	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	7,37	2,02		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	9,58	1,72		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	11,04	1,97		
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	28,23	5,39	265,769	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	42,68	4,48		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	59,02	4,42		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	75,63	5,92		
Sanal Tolerans	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	20,53	4,82	41,344	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	22,68	5,03		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	25,62	7,08		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	29,37	8,5		
Sanal İletişim	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	14,59	4,43	26,103	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	16,04	4,80		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	17,71	7,07		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	21,93	7,51		
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	35,12	8,12	40,843	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	38,73	8,22		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	43,33	13,14		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	51,3	15,42		
Aktif İletişimde Bulunma	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	63,04	11,51	31,215	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	58,69	10,3		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	58,6	11,1		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	49,7	13,79		
İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	53,23	9,46	47,578	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	48,48	9,68		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	47,33	10,48		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	39,11	9,72		
İletişimde Kurallara Uyma	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	63,13	9,59	40,442	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	59,66	8,76		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	57,71	10,07		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	49,33	11,34		
Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	8,06	1,58	17,586	0,001*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	7,64	1,62		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	7,58	1,79		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	6,48	1,81		
5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği	Bağımlılık Eğilimi En Az	126	187,47	30,45	42,792	0,000*
	Bağımlılık Eğilimi Az	95	174,48	28,2		
	Bağımlılık Eğilimi Orta	52	171,21	32,03		
	Bağımlılık Eğilimi Fazla Ya Da Çok Fazla	27	144,63	33,97		

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Kruskal Wallis testi

Dijital oyun bağımlılık eğilimlerine göre 5 ve 6 yaş grubu çocukların çeşitli bağımlılık eğilimleri ve iletişim becerileri alt boyutları arasındaki farkları belirlemek amacıyla Kruskal Wallis testleri uygulanmıştır.

Hayattan Kopma Alt Boyutu: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 9,09 (SS=2,11) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 14,75 (SS=3,21), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 21,69 (SS=3,63) ve Bağımlılık Eğilimi

Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 27,85 (SS=4,07) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=232,991$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça hayattan kopma düzeylerinin de arttığını göstermektedir. Çatışma Alt Boyutu: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 5,69 (SS=1,53) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 8,82 (SS=2,41), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 12,33 (SS=2,18) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 17,04 (SS=1,70) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=209,969$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça çatışma düzeylerinin de arttığını göstermektedir. Sürekli Oynama Alt Boyutu: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 8,14 (SS=2,49) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 11,75 (SS=2,86), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 15,42 (SS=3,72) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 19,70 (SS=3,38) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=167,341$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça sürekli oynama düzeylerinin de arttığını göstermektedir. Hayata Yansıtma Alt Boyutu: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 5,31 (SS=2,02) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 7,37 (SS=2,02), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 9,58 (SS=1,72) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 11,04 (SS=1,97) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=145,633$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça hayata yansıtma düzeylerinin de arttığını göstermektedir. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 28,23 (SS=5,39) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 42,68 (SS=4,48), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 59,02 (SS=4,42) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 75,63 (SS=5,92) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=265,769$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça genel bağımlılık eğiliminin de arttığını göstermektedir. Sanal Tolerans: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 20,53 (SS=4,82) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 22,68 (SS=5,03), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 25,62 (SS=7,08) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 29,37 (SS=8,50) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=41,344$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça sanal tolerans düzeylerinin de arttığını göstermektedir. Sanal İletişim: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 14,59 (SS=4,43) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 16,04 (SS=4,80), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 17,71

(SS=7,07) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 21,93 (SS=7,51) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=26,103$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça sanal iletişim düzeylerinin de arttığını göstermektedir. Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 35,12 (SS=8,12) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 38,73 (SS=8,22), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 43,33 (SS=13,14) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 51,30 (SS=15,42) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=40,843$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça sosyal medya bağımlılığı düzeylerinin de arttığını göstermektedir. Aktif İletişimde Bulunma: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 63,04 (SS=11,51) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 58,69 (SS=10,30), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 58,60 (SS=11,10) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 49,70 (SS=13,79) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=31,215$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça aktif iletişimde bulunma düzeylerinin azaldığını göstermektedir. İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 53,23 (SS=9,46) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 48,48 (SS=9,68), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 47,33 (SS=10,48) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 39,11 (SS=9,72) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=47,578$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça iletişimde diğerlerini dikkate alma düzeylerinin azaldığını göstermektedir. İletişimde Kurallara Uyma: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 63,13 (SS=9,59) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 59,66 (SS=8,76), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 57,71 (SS=10,07) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 49,33 (SS=11,34) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=40,442$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça iletişimde kurallara uyma düzeylerinin azaldığını göstermektedir. Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 8,06 (SS=1,58) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 7,64 (SS=1,62), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 7,58 (SS=1,79) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 6,48 (SS=1,81) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=17,586$, $p=0,001$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça karşısındakine olumlu tepki gösterme düzeylerinin azaldığını göstermektedir. 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini

Değerlendirme Ölçeği: Bağımlılık Eğilimi En Az olan çocukların ortalama puanı 187,47 (SS=30,45) iken, Bağımlılık Eğilimi Az olan çocukların ortalama puanı 174,48 (SS=28,20), Bağımlılık Eğilimi Orta olan çocukların ortalama puanı 171,21 (SS=32,03) ve Bağımlılık Eğilimi Fazla ya da Çok Fazla olan çocukların ortalama puanı 144,63 (SS=33,97) olarak bulunmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($X^2=42,792$, $p=0,000$). Sonuçlar, dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça 5-6 yaş grubu çocukların iletişim becerilerinin azaldığını göstermektedir.

Tablo 20. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu, 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeği ve Alt Boyut Puanlarının Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Göre Karşılaştırması- Kruskal Wallis Testi Sonuçları

Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu		ort.	ss	Median	Kruskal-Wallis X2	p
Hayattan Kopma alt boyutu	Bağımlılık yok	12,26	5,19	10,50	55,375	0,000*
	Düşük bağımlı	14,68	6,31	14,00		
	Orta bağımlı	15,62	6,56	15,50		
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	25,77	5,71	26,00		
Çatışma alt boyutu	Bağımlılık yok	7,65	3,48	7,00	42,996	0,000*
	Düşük bağımlı	8,81	3,51	8,00		
	Orta bağımlı	9,33	4,32	8,50		
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	14,00	3,22	14,50		
KurSürekli Oynama alt boyutu	Bağımlılık yok	10,27	4,50	9,00	36,370	0,000*
	Düşük bağımlı	11,59	3,79	12,00		
	Orta bağımlı	12,06	4,64	11,00		
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	17,18	4,66	18,00		
Hayata Yansıtma alt boyutu	Bağımlılık yok	6,57	2,56	6,00	43,704	0,000*
	Düşük bağımlı	6,88	2,67	7,00		
	Orta bağımlı	7,53	2,62	7,00		
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	10,86	1,67	11,00		
Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği	Bağımlılık yok	36,75	13,48	33,00	57,438	0,000*
	Düşük bağımlı	41,96	13,00	39,50		
	Orta bağımlı	44,54	16,12	41,00		
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	67,82	12,73	70,00		
Sanal tolerans	Bağımlılık yok	17,79	2,98	18,00	224,677	0,000*
	Düşük bağımlı	22,56	2,15	23,00		
	Orta bağımlı	27,03	3,51	26,00		
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	37,68	3,29	37,50		
Sanal iletişim	Bağımlılık yok	12,02	2,79	12,00	189,471	0,000*
	Düşük bağımlı	15,58	2,41	15,50		
	Orta bağımlı	19,68	3,73	19,00		
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	29,91	3,61	30,00		
Sosyal medya bağımlılığı ölçeği-	Bağımlılık yok	29,81	3,64	30,00	268,629	0,000*
	Düşük bağımlı	38,14	1,72	38,00		

yetişkin formu	Orta bağımlı	46,71	4,01	46,00		
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	67,59	4,92	68,00		
Aktif İletişimde bulunma	Bağımlılık yok	62,32	11,19	64,00		
	Düşük bağımlı	60,53	10,07	61,00		
	Orta bağımlı	58,22	11,16	60,00	22,954	0,000*
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	47,41	15,58	44,00		
İletişimde diğerlerini dikkate alma	Bağımlılık yok	51,67	10,35	53,00		
	Düşük bağımlı	49,71	8,81	50,00		
	Orta bağımlı	48,55	9,68	50,00	21,120	0,000*
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	39,18	13,67	33,50		
İletişimde kurallara uyma	Bağımlılık yok	62,20	9,94	63,50		
	Düşük bağımlı	59,87	8,08	60,00		
	Orta bağımlı	59,21	9,44	60,00	20,073	0,000*
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	49,09	14,97	40,50		
Karşısındakine olumlu tepki gösterme	Bağımlılık yok	7,87	1,67	8,00		
	Düşük bağımlı	7,94	1,61	8,00		
	Orta bağımlı	7,53	1,53	8,00	10,229	0,017*
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	6,59	2,28	6,00		
5-6 yaş grubu çocukların iletişim becerilerini değerlendirme ölçeği	Bağımlılık yok	184,06	31,32	189,00		
	Düşük bağımlı	178,04	26,47	180,00		
	Orta bağımlı	173,50	29,65	176,50	22,998	0,000*
	Yüksek bağımlı ya da çok yüksek bağımlı	142,27	45,46	121,00		

* $p < 0,05$ anlamlı fark var, $p > 0,05$ anlamlı fark yok; Kruskal-Wallis testi

Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu kapsamında, bağımlılık düzeylerine göre çeşitli alt boyutlar incelenmiş ve Kruskal-Wallis testi ile anlamlı farklar analiz edilmiştir. Hayattan Kopma alt boyutu: Bağımlılık düzeyi arttıkça ortalama puanlarda da anlamlı bir artış gözlenmiştir. Bağımlı olmayan grubun ortalaması 12,26 (ss = 5,19) iken, yüksek bağımlı grubun ortalaması 25,77 (ss = 5,71) olarak bulunmuştur ($\chi^2 = 55,375$, $p = 0,000$). Çatışma alt boyutu: Bağımlılık düzeyi yükseldikçe ortalama puanlar artmıştır. Bağımlı olmayan grubun ortalaması 7,65 (ss = 3,48) iken, yüksek bağımlı grubun ortalaması 14,00 (ss = 3,22) olarak tespit edilmiştir ($\chi^2 = 42,996$, $p = 0,000$). Sürekli Oynama alt boyutu: Bağımlılık düzeyi yüksek olanlar, bu alt boyutta da daha yüksek ortalama puanlara sahiptir. Bağımlı olmayan grubun ortalaması 10,27 (ss = 4,50), yüksek bağımlı grubun ortalaması ise 17,18 (ss = 4,66) olarak kaydedilmiştir ($\chi^2 = 36,370$, $p = 0,000$). Hayata Yansıtma alt boyutu: Yüksek bağımlılık düzeyinde olanların ortalama puanı 10,86 (ss = 1,67) olup, bağımlı olmayan grubun ortalaması 6,57 (ss = 2,56) ile karşılaştırıldığında anlamlı bir fark vardır ($\chi^2 = 43,704$, $p = 0,000$). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi: Bu alt boyutta, bağımlı olmayan grubun ortalaması 36,75 (ss = 13,48), yüksek bağımlı grubun ortalaması ise 67,82 (ss = 12,73) olarak bulunmuştur ($\chi^2 =$

57,438, $p = 0,000$). Sanal Tolerans alt boyutu: En yüksek bağımlı grupta ortalama puan 37,68 ($ss = 3,29$) olarak belirlenmiştir. Bağımlı olmayanların ortalaması ise 17,79 ($ss = 2,98$) olarak tespit edilmiştir ($\chi^2 = 224,677$, $p = 0,000$). Sanal İletişim alt boyutu: Bağımlı olmayan grubun ortalaması 12,02 ($ss = 2,79$), yüksek bağımlı grubun ortalaması 29,91 ($ss = 3,61$) olup, bağımlılık düzeyi arttıkça puanlar anlamlı olarak artmıştır ($\chi^2 = 189,471$, $p = 0,000$). Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu: Yüksek bağımlı grubun ortalama puanı 67,59 ($ss = 4,92$) olarak bulunmuşken, bağımlı olmayanların ortalaması 29,81 ($ss = 3,64$) olmuştur ($\chi^2 = 268,629$, $p = 0,000$). Aktif İletişimde Bulunma: Bağımlılık düzeyi arttıkça bu boyuttaki puanlar azalmıştır. Bağımlı olmayan grubun ortalaması 62,32 ($ss = 11,19$), yüksek bağımlı grubun ortalaması 47,41 ($ss = 15,58$) olarak bulunmuştur ($\chi^2 = 22,954$, $p = 0,000$). İletişimde Diğerlerini Dikkate Alma: Bağımlılık arttıkça puanlar düşmektedir. Bağımlı olmayan grubun ortalaması 51,67 ($ss = 10,35$), yüksek bağımlı grubun ortalaması 39,18 ($ss = 13,67$) olarak bulunmuştur ($\chi^2 = 21,120$, $p = 0,000$). İletişimde Kurallara Uyma: Bağımlı olmayan grubun ortalaması 62,20 ($ss = 9,94$), yüksek bağımlı grubun ortalaması ise 49,09 ($ss = 14,97$) olarak belirlenmiştir ($\chi^2 = 20,073$, $p = 0,000$). Karşısındakine Olumlu Tepki Gösterme: Bağımlı olmayan grubun ortalaması 7,87 ($ss = 1,67$), yüksek bağımlı grubun ortalaması 6,59 ($ss = 2,28$) olup, bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($\chi^2 = 10,229$, $p = 0,017$). 5-6 Yaş Grubu Çocukların İletişim Becerilerini Değerlendirme: Bağımlı olmayan grubun ortalaması 184,06 ($ss = 31,32$), yüksek bağımlı grubun ortalaması ise 142,27 ($ss = 45,46$) olarak bulunmuştur ($\chi^2 = 22,998$, $p = 0,000$).

Sonuçlar, bağımlılık düzeyi arttıkça sosyal medya ve iletişim becerileri alt boyutlarındaki puanlarda anlamlı farklılıklar olduğunu göstermektedir. Özellikle yüksek bağımlı grupların, diğer gruplara göre daha olumsuz sonuçlara sahip olduğu belirlenmiştir.

BÖLÜM V: SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuçlar ve Tartışma

Bu bölümde analizler neticesinde ulaşılan veri sonuçlarına yer verilmiştir ve tartışmalar da aşağıda yer almaktadır.

Analizlerden elde edilen sonuçlar dijital oyun bağımlılığının çocukların iletişim becerileri üzerinde negatif yönlü ve anlamlı bir etkisi olduğunu ortaya koymaktadır. Başka bir deyişle, dijital oyun bağımlılığı arttıkça, çocukların iletişim becerilerinin azaldığı görülmektedir. Bu sonuç kaygı vericidir çünkü gün geçtikte artan dijital araç kullanımını düşünecek olursak çocukların çevresi ile olan iletişim becerileri üzerinde ne denli bir etki bırakacağı açıktır. Ayrıca sonuçlar, dijital oyun bağımlılığı eğilimi arttıkça çocukların çatışma düzeylerinin, sürekli oynama düzeylerinin, hayata yansıtma düzeylerinin, sanal tolerans düzeylerinin, sanal iletişim düzeylerinin, sosyal medya bağımlılığı düzeylerinin de arttığını göstermektedir. Aslan, Başcılar ve Karataş (2022) da yaptıkları çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile çocuklarda olumsuz sosyal beceriler ve sosyal davranışlar arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Çocukların annelerinin sosyal medya bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılık eğilimi arasında pozitif yönlü, orta düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Diğer bir ifadeyle, annelerin sosyal medya bağımlılığındaki bir artışın dijital oyun bağımlılık eğiliminde de bir artışa yol açtığı belirtilebilecektir. Okul öncesi dönem çocuklarının ebeveynlerini ve özellikle annelerini rol model olarak benimsediklerini göz önünde bulundurursak bu durumun beklenen bir sonuç olduğunu söyleyebiliriz. Annelerinin dijital ve sosyal medya ile çok fazla zaman geçirdiğini gözlemleyen çocuklar da buna benzer davranışlar sergileyebilmektedirler.

Sosyal medya bağımlılığı ile 5-6 yaş grubu çocukların iletişim becerilerini arasında negatif yönlü, düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu sonuçlar, sosyal medya bağımlılığı arttıkça çocukların iletişim becerilerinin azaldığını göstermektedir. Annelerin çocuklarıyla birlikte kaliteli zaman geçirmek yerine sosyal medyada daha fazla zaman geçirmesi, çocukların ihtiyaç duyduğu sosyal ve ruhsal desteği sağlamamaları çocukların iletişim becerilerinin azalmasına neden olmuş olabilir.

Diğer bir bulguya göre dijital oyun bağımlılığının çocukların iletişim becerileri üzerinde negatif yönlü ve anlamlı bir etkisi olduğunu ortaya koymaktadır. Başka bir deyişle, dijital oyun

bağımlılığı arttıkça, çocukların iletişim becerilerinin azaldığı görülmektedir. Yiğit ve Mercan Uzun (2022)'un elde ettikleri bulgulara göre de okul öncesi öğretmenleri dijital oyunların sınıf içerisine yansımalarının olumsuz yönde olduğu belirtmişlerdir. Çocukların oyunlarda gördüklerini taklit ettiklerinden ve çocukların sınıf içerisinde saldırgan davranışlar sergilediklerinden; ayrıca öğretmenler dijital oyunların çocukların konuşmalarını da olumsuz yönde etkilediğinden (argo kelimeler kullanma) bahsetmişlerdir. Alp ve Levent (2020) de araştırmalarında benzer sonuçlara ulaşmışlardır. Buradan hareketle çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunların etkisi altında kaldıkları ve bunu da çevrelerine yansıttıkları sonucuna ulaşılabilir. Beyens ve Beullens (2017) çalışmalarının sonucuna göre tablet kullanımında daha fazla zaman geçiren çocukların ebeveynleriyle daha fazla çatışma yaşadığını göstermiştir. Bir diğer çalışma olan Brito (2016)'nın çalışmasının sonuçları ise çocukların, özellikle tablet ve akıllı telefon gibi en sevdikleri cihazları kullanırken dijital medyayı özerk bir şekilde kullandıklarını ve bunun karar verme ve problem çözme yeteneği gibi belirli becerilerin gelişimini destekleyebileceğini göstermektedir. Ayrıca, edilen bulgulara göre çocuklar bilişsel olarak uyarılmakta ve daha işbirlikçi hale gelmekte, ince motor becerilerini eğitmekte ve okuma ve yazma becerilerini geliştirmektedir. Bu sonuçlar farklı bir sonuç sunmaktadır.

Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerilerinde annelerinin sosyal medya bağımlılıklarının aracı rolü incelendiğinde bağımsız değişken olan Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığının, bağımlı değişken olan iletişim becerilerine etkisinde aracı değişkenin dolaylı etkisi incelendiğinde annelerinin sosyal medya bağımlılıklarının sıfırı barındırmadığı belirlenmiş ve buna göre sosyal medya bağımlılıklarının aracılık rolü bulunmaktadır sonucuna varılmıştır. Bu sonuca göre annelerin sosyal medya bağımlılığı çocukların hem dijital oyun bağımlılığını hem de iletişim becerilerini etkilemektedir. Bağımsız değişken olan okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı, bağımlı değişken olan iletişim becerilerini negatif etkilemektedir. Buradan hareketle annelerin sosyal medya bağımlılığı artarken dijital oyun bağımlılığı da artmakta ve bu da çocukların iletişim becerilerinin azalmasına neden olmaktadır şeklinde yorumlanabilir.

Panjeti-Madan ve Ranganathan (2023) çalışmalarında teknoloji kullanımının hem faydalarından hem de dezavantajlarından bahsetmiştir. Çocuklarda ekran süresinin, gelişim alanları boyunca sürdürülebilir iyileştirilmiş ilerleme için kontrollü gözlem ve izleme gerektirdiğini belirtmişlerdir. Çalapkulu ve Alp (2020) araştırmalarında birtakım annelerin çocuklarının mahrem alanlarını ve mahremiyetini korumada dijital ebeveynlik rollerini yerine getirdikleri, çocuklarına mahrem alan ve tehlikeler konusunda bilgi verdikleri tespitinde

bulunulmuştur. Bazı ebeveynlerin ise mahremiyet konusunda oldukça bilinçsiz ve ilgisiz oldukları, sosyal medyanın getirdiği zararların farkında olmayan ve ticari kazanç amaçlı sosyal medyada çocuklarının mahremiyetini paylaşan ebeveynlerin var olduğunu tespit etmişlerdir. Annelerin sosyal medyada zaman geçirme süresi arttıkça da çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi artış göstermekte ve bu da elde edilen sonuçlara da göre yorumladığımızda çocukların iletişim becerileri üzerinde negatif bir etki yaratmaktadır. Bu noktada ebeveyn arabuluculuğunun (Parental Mediation) kişisel iletişim stratejileri ile birlikte kullanılarak, medyanın çocukların hayatındaki olumsuz etkilerini hafifletebileceği sonucuna ulaşılabilmektedir. Evde dijital medya kullanımı tamamen kontrol edilemese de sekiz yaşın altındaki çocuklar için ebeveynler veya bakıcılar tarafından arabuluculukla kontrol altında tutulması arzu edilmektedir çünkü ebeveyn arabuluculuğu, küçük bireylerde bilişsel gelişimi, ergenlik ve yetişkinlik dönemlerinde ise dijital araçları kullanma ve bağımlı olma davranışlarını etkilemektedir (Ünal, 2022). Teknolojik cihazların yaygın biçimde kullanılması insanlar arasındaki yüz yüze iletişimin ve etkileşimin kesilmesine neden olmaktadır (Akbağ ve Sayiner, 2021). O'Keeffe ve Clarke-Pearson (2011) çalışmalarında sosyal etkileşime izin veren herhangi bir Web sitesi, Facebook, MySpace ve Twitter gibi sosyal ağ siteleri; oyun siteleri ve sanal dünyalar; YouTube gibi video siteleri ve bloglar dahil olmak üzere bir çok sosyal medya sitelerinin günümüz gençliğine eğlence ve iletişim için bir portal sunduğundan bahsetmişlerdir. Bunların hepsi çocuklar ve ergenler için sağlıklı ortamlar olmadığından ebeveynlerin sosyal medya sitelerinin doğasının farkında olmaları önem arz etmektedir.

McDaniel ve ark. (2012) tarafından yürütülen bir çalışmada, "yeni annelerin" günde ortalama 3 saat (çoğunlukla internette) sosyal medya kullandığı bulgusunu elde etmişlerdir. Genel olarak da bilgisayar başındayken daha çok sosyal ağları ve blogları kullandıkları belirtilmiştir. Gözün Kahraman ve Demirbaş (2022) çalışmalarında annelerin sosyal medya bağımlılıkları arttıkça çocuklarıyla ilişkilerinde çatışma durumunun da arttığını belirlemişlerdir. Annelerin sosyal medya bağımlılıkları arttıkça aile işlevselliklerinin azaldığını, annelerin çocuklarıyla ilişkileri arttıkça aile işlevselliklerinin daha sağlıklı olduğu, genel işlevlerin ise sağlıksız olduğu belirlenmiştir. Diğer bir deyişle çalışmamızın bulgularına benzer şekilde annelerin sosyal medya bağımlılıkları arttıkça annelerin çocuklarıyla olan ilişkilerinin ve iletişimlerinin bozulduğu söylenebilir. Köyceğiz ve Özbey (2019) çalışmalarında ebeveyn-çocuk ilişkisi ile sosyal beceriler arasında anlamlı ilişki olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ebeveynlerin etkili bir şekilde iletişim araçlarını kullanmaları ve çocuklarına karşı uygun bir şekilde davranmaları, aile ortamında olumlu iletişim deneyimleri

yaşayan çocukların duygu ve düşüncelerini rahat bir şekilde ifade etmelerine ve sosyal ilişkilerde başarılı olmalarında etken olabileceği düşünülebilir.

Üstündağ (2024) araştırmasında annelerin dijital ebeveynlik farkındalık düzeylerinin yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca, çocuk cinsiyetine, dijital medya hakkında daha önce bilgi sahibi olma durumuna ve annelerin çocuk sayısına göre dijital ebeveynlik farkındalıklarında anlamlı bir fark bulunamamıştır. 46-50 yaş aralığındaki annelerin dijital ihmal düzeyinin yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Yavaş Çelik (2024) çalışmasında dijital oyun bağımlılığı eğiliminin çocuklarda depresyon belirtilerinin güçlü bir yordayıcısı olduğu, dijital oyunlara olan eğilimin depresyon belirtilerini artırabileceği sonucuna ulaşmıştır. Bu doğrultuda okul öncesi çocuklar için bu tehlikenin önlenmesinde ebeveynlerin çok önemli bir rol oynadığı ve ebeveynlerin çocuklarını dijital oyun oynarken nasıl yönlendirebilecekleri konusunda desteklenmeleri gerektiği sonucuna ulaşılabilir. Çimen (2018) tarafından yürütülen bir çalışmada, internet ve sosyal medya kullanımının Aile Değerlendirme ölçeği alt gruplarının iletişim, roller, duygusal tepki verebilme, davranış kontrolü ve genel işlevler için anlamlı olarak yüksek puanları olduğu ortaya çıkmıştır. Bu sonuç, aile bireyleri arasında iletişimin kopuk olması olarak yorumlanabilir; roller ve duygusal tepki verebilme alt başlık puanlarının yüksek olması, aile içi görev ve yetkilerin yerine getirilmediği ve duygusal ve sosyal paylaşımın az olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, sürekli sosyal medya kullanımı ya da bağımlılığı nedeniyle bireylerin eşini ve çocuklarını ihmal ettikleri ve bunun aile işlevselliğini kötü etkilediği belirlenmiştir. Benzer şekilde Güleç (2018) de sosyal medyada geçirilen zamanın aileyle olan ilişkiyi zayıflattığı tespit etmiştir.

Venkatesh, Sykes, Chan, Thong ve Hu (2019) çalışmalarında ebeveynlik davranışları (yani ebeveyn kontrolü, izleme, yapılandırılmamış zaman ve rasyonalizasyon) ile çocukların ebeveyn-çocuk bağlanmasına ilişkin görüşleri arasında çocukların internet bağımlılığını tahmin etmede önemli etkileşimler tespit etmişlerdir. Özellikle, çocuk iyi bir ebeveyn-çocuk bağlanmasına sahip olduğunda, ebeveynlik davranışları daha etkili olmuştur ve sonuç olarak çocuğun internete bağımlı olma olasılığı daha düşük çıkmıştır. Ayrıca çocukların internet bağımlılığının ebeveynlerinin iş sonuçları üzerinde olumsuz bir etkisi olduğuna dair teorileri destekler nitelikte çocukların internet bağımlılığı aile-iş çatışmasına yol açtığı sonucuna ulaşmışlardır. Özdiñç (2014) ise okul öncesi çocukların velilerinin sosyal medya kullanımıyla ilgili yaptığı çalışmada sosyal medya kullanımının olumlu etkilerinin olduğu, velilerin okulda

yapılanları görmekten ve takip edebilmekten mutlu oldukları, kullandıkları sosyal medya uygulamalarını faydalı, geliştirici, yararlı, ekonomik olarak değerlendirmektedirler sonucuna ulaşmıştır. Velilerin çocukları ile yaptıkları en sık etkinlikler; paylaşılan fotoğraflara inceleme ve sonrasında fotoğraf ve içeriği hakkındaki sohbet etmek ve ikinci olarak da paylaşılan videoların izlenmesidir. Başka bir deyişle diğer seçeneklerdeki aktif ve hareketli etkinlikler yerine evde, bilgisayar başında, sakin etkinlikleri yapmayı tercih etmişlerdir. Bu çalışmanın sonuçları yapılan araştırmayla bu noktada farklılık göstermektedir.

Van Hatch (2014) çalışmasında katılımcıların sosyal medyayı çocuklarının psikososyal gelişiminde önemli bir ekolojik geçiş olarak nitelendirdiği ve sosyal medyanın çocuklarının davranışları üzerinde hızlı bir etkisi olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Başka bir deyişle çalışma, annelerin sosyal medyayı çocuklarının kimlik inşasında ve psikososyal gelişiminde önemli bir olay olarak nitelendirdiğini ve katılımcıların çocuklarını sosyal medyanın olası olumsuz etkisinden korumak için bilinçli bir çaba sarf ettiğini göstermektedir. Wainner (2018) aşırı sosyal medya kullanımının, öncelikli olarak kişilerarası iletişim etkileşimlerinin gerçekleşme biçimini değiştirmenin yanında, kurumsal iletişim yapılarını da değiştirdiğini tespit etmiştir. Gjelaç, Buza, Shatri ve Zabeli (2020) araştırmalarının sonucunda erken çocukluk eğitiminde dijital teknolojilerin kullanılmasının faydalarını en üst seviyeye çıkarma ve potansiyel risklerini azaltma beklentilerini sağlamak için ebeveynler ve öğretmenler arasında sürekli iş birliğini önermektedir. Kim, Han, Park, Yoo, Suh ve Shin (2021) araştırmalarında bir annenin akıllı telefon bağımlılığı ile çocuklarının akıllı telefon kullanımı arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. Analiz sonuçlarına göre, anneleri yüksek riskli grupta olan çocuklar, anneleri düşük riskli grupta olan çocuklardan daha genç yaşta akıllı telefon kullanmaya başlamaktadırlar. İnternete erken yaşta maruz kalmanın internet bağımlılığı riskini artırabileceğini öne sürmektedirler. Çocuklar ailelerinden, ebeveynlik tarzlarından ve bakıcılarından derin ve yaygın bir şekilde etkilendikleri için, bir annenin akıllı telefon bağımlılığı ile çocuklarının akıllı telefon kullanımı arasındaki ilişkiyi anlamak önemlidir. Akıllı telefon bağımlılığı, çocukların duygusal, bilişsel ve sosyal gelişimini olumsuz etkilemektedir.

Ruggieri, Santoro, Pace, Passanisi ve Schimmenti (2020) araştırmalarında sorunlu Facebook kullanımı ile sosyal medya kullanımıyla ilgili sosyal kaygı arasında doğrudan bir etkinin varlığı tespit etmişlerdir. Bu özellikler ergenler için geçerlidir, ancak anneler için de geçerlidir. Yüksek sorunlu Facebook kullanım seviyelerine sahip olmak, sosyal medya kullanımıyla ilgili daha yüksek sosyal kaygı seviyelerine yol açabilmektedir. Yang ve Kim (2021) çalışmalarının bulgularına göre annenin, yani çocuğa birincil bakım veren kişinin

yüksek iş-aile çatışması, ebeveynlik stilini etkileyebilir ve sonuç olarak aile sistemi içinde çocukların sorunlu internet kullanımına neden olabilir. Bu nedenle, çalışan anneler için çocukların sorunlu internet kullanımını azaltmak için bir müdahale planlarken, hem iş-aile çatışmasını hem de ebeveynlik davranışını içeren çok yönlü bir yaklaşımı dikkate almak esastır.

Çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi demografik özelliklerine göre elde edilen sonuçlar, 5 yaş grubundaki çocukların hayattan kopma düzeylerinin 6 yaş grubundakilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu durum, 5 yaş grubundaki çocukların çevreleriyle daha az bağlantı kurduklarını ve bu nedenle hayattan kopma düzeylerinin daha yüksek olduğunu düşündürülebilir. 5 yaş grubundaki çocukların sanal tolerans düzeylerinin 6 yaş grubundakilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu, 5 yaşındaki çocukların sanal ortamlarda daha fazla hoşgörü sergilediklerini ve bu tür ortamlarda daha fazla vakit geçirdiklerini gösterebilir. Sonuçlar, kardeşi olan çocukların sürekli oynama düzeylerinin daha yüksek olduğunu; kardeşi olan çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi değişkenlerinde cinsiyet grupları arasında sadece hayata yansıtma düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Sonuçlar, erkek çocukların hayata yansıtma düzeylerinin kızlara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu bulgu, erkek çocukların yaşadıkları deneyimleri hayata yansıtma eğilimlerinin kızlara göre daha fazla olduğunu düşündürülebilir. Güzen (2021)'in çalışmasının sonuçları da, erkek çocukları daha fazla ekran başında olduklarından dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin arttığı yönündedir.

Emiroğlu İlvan (2022)' nın bulgularına göre ise çocukların dijital bağımlılık eğilimlerinin cinsiyetine, yaşına, günlük dijital oyun oynama süresine, annelerin öğrenim durumuna, annelerin dijital araç kullanma süresine, aile yapısına ve ailenin aylık gelir durumuna göre değişmediğini tespit etmişlerdir. Bununla birlikte, çocukların, annelerin yaşına ve annelerin çalışma durumuna göre de değişmediği sonucuna ulaşmışlardır. Budak ve Işıkoğlu (2022) çalışmalarının sonuçlarına göre, tüm yaş gruplarında erkek çocukların dijital oyunlara daha fazla bağımlı olduğu ve kız çocuklarından daha az bağımlı olduğunu tespit etmişlerdir. Ek olarak, araştırma, çocukların dijital oyunlara bağımlılık eğilimlerinin cinsiyet, öfke-agresiflik düzeyi ve ebeveyn rehberlik yöntemlerinden önemli ölçüde etkilendiğini göstermektedir.

Sonuçlar, kardeşi olan çocukların sürekli oynama düzeylerinin ve dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Başka bir ifadeyle kardeş sahibi olan çocuklar dijital oyunlarla daha fazla süre geçirmektedirler diyebiliriz. Aralarındaki yaş farkı

bilinmemekle beraber, bu farktan kaynaklı çocukların ailenin ilgisinin kendisinde toplanmaması veya kendi kişisel oyun alanını oluşturmak istemesinden kaynaklı olabilir. Kara (2023)' nın elde ettiği sonuçlara göre de okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin “az” olduğu, çocukların yaşı, kardeş sayısı, anne eğitim durumu ve ailenin sosyoekonomik düzeyi ile dijital oyun bağımlılıkları arasında ilişki görülürken çocukların cinsiyeti, baba eğitim düzeyi, anne ve baba çalışma süresinde bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların olumlu oyun davranışları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında negatif, olumsuz oyun davranışlarıyla ise pozitif yönde ilişki olduğu bulgusu elde edilmiştir.

Çocukların iletişim becerilerinin demografik özelliklerine göre elde edilen sonuçlar, 5 yaş grubundaki çocukların sanal iletişim düzeylerinin 6 yaş grubundakilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu bulgu, 5 yaş grubundaki çocukların sanal platformlarda iletişim kurma eğilimlerinin daha yüksek olduğunu ortaya koymaktadır. Kız çocuklarının aktif iletişimde bulunma düzeylerinin erkek çocuklara göre daha yüksek olduğu, kızların iletişimde daha etkin oldukları ve iletişim becerilerini daha fazla kullandıkları ortaya çıkmaktadır. Araştırmanın sonuçlarına benzer olarak Ekici (2018)' nin araştırmasında iletişim becerilerinin bazı alt boyutlarında yaşa göre farklılık tespit edilmiştir. Yaşar Ekici (2018) araştırmasının sonucunda okul öncesi eğitime devam eden 5-6 yaş grubu çocukların iletişim becerilerinin anaokulunda bulunma süresine, ailedeki çocuk sayısına ve doğum sırasına göre farklılaşmazken yaşa, anaokuluna devam süresine, ebeveyn birliktelik durumuna ve ailenin gelir düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı sonucuna ulaşmıştır. Bununla beraber Yardım (2019) ve Vural (2019)' ın çalışmalarında ise yaşa göre çocukların iletişim becerileri farklılaşmamaktadır.

Sonuçlar, kız çocuklarının iletişimde diğerlerini dikkate alma düzeylerinin erkek çocuklara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu, kız çocuklarının empati kurma ve karşılarındaki kişilerin perspektifini anlama konularında daha yetkin olduklarını düşündürebilir. Ayrıca sonuçlar kız çocuklarının iletişimde kurallara uyma düzeylerinin erkek çocuklara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Kızların iletişim kurarken sosyal kurallara daha fazla dikkat ettikleri şeklinde yorumlanabilecektir. Bir diğer anlamlı sonuç kız çocuklarının karşısındakine olumlu tepki gösterme düzeylerinin erkek çocuklara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu, kız çocuklarının sosyal etkileşimlerde daha olumlu geri bildirim verme eğiliminde olduklarını düşündürebilir. Ek olarak kız çocuklarının genel iletişim becerilerinin erkek çocuklara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir ve bu da kızların iletişim becerilerinde daha yetkin oldukları ortaya çıkarmaktadır. Araştırmamızın sonuçlarıyla benzer olarak çocukların iletişim becerilerinin cinsiyete göre farklılaşmadığı çalışmalar da

mevcuttur (Çağlar, 2019). Bununla birlikte, Akyol (2021)'un sonuçları araştırmamızın sonuçlarından farklı olarak çocukların iletişim becerilerinin cinsiyetine göre anlamlı farklılık göstermediğini tespit etmiştir.

Pertiwi (2022) çalışmalarında çalışan annelerin çocuklarının iletişim becerilerinin ve sosyal becerilerinin, çalışmayan annelere veya ev hanımlarına göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ilyas, Sriyanah, Efendi ve Suras (2022) araştırmalarında ebeveynlerin çocuklarıyla etkili iletişim kurmada iyi iletişim becerilerine sahip olmasının, çocukların karar verme cesaretini artırabileceği sonucuna ulaşmışlardır.

Kardeş durumu değişkeninde anlamlı bir fark bulunmamıştır. Akyol (2021) da çalışmasında aynı sonuçlara ulaşmış, ailenin çocuk sayısına göre çocukların iletişim becerileri toplam puanları ve tüm alt boyutlarında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Ailenin sosyo-ekonomik düzeyine göre elde edilen sonuçlar, sosyo-ekonomik durumu daha düşük olan ailelerin çocuklarının hayattan kopma düzeylerinin daha yüksek olduğunu, çatışma düzeylerinin daha yüksek olduğunu, sürekli oynama düzeylerinin daha yüksek olduğunu, hayata yansıtma düzeylerinin daha yüksek olduğunu ve dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. İletişim becerileri ailenin sosyo-ekonomik düzeyine göre anlamlı bir fark göstermemiştir. Araştırmamızın sonuçlarından farklı olarak Ekici (2018) ve Akyol (2021)'un okul öncesi dönem çocuklarıyla yaptıkları çalışmalarda ailenin gelir durumuna göre çocukların iletişim becerileri arasında farklılık olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Çocukların dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri ailenin çocuk yetiştirme tutumuna göre elde edilen sonuçlar, aşırı hoşgörölü tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının hayattan kopma düzeylerinin en yüksek olduğunu, sürekli oynama düzeylerinin en yüksek olduğunu ve dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin en yüksek olduğunu göstermektedir. Sonuçlar, aşırı koruyucu tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının hayata yansıtma düzeylerinin en yüksek olduğunu göstermektedir. Sonuçlar, aşırı hoşgörölü tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının İletişim becerileri ailenin çocuk yetiştirme tutumuna göre anlamlı bir fark göstermemiştir. Yardım (2019) çalışmasında ebeveyn tutumları ile çocukların iletişim becerileri arasında ilişki olduğunu tespit etmiştir. Akyol (2021) da ebeveyn tutumları ile çocukların iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemiş; koruyucu ebeveyn tutumları ile iletişimde kurallara uyma alt boyutu arasında ters yönde düşük bir ilişki bulunmuştur. Annenin ve babanın çocuğuyla daha

fazla zaman geçirmesi ve ona arkadaş gibi davranması, çocuğun kendini daha rahat hissetmesine ve kendini daha özgürce ifade etmesine yardımcı olabilir. Bununla birlikte, anne veya babanın baskıcı olduğu, aile içinde kesin sınırların çizildiği ve sağlıklı iletişimin olmadığı durumlarda, çocukların daha çok yalnızlaşabileceği, içine kapanık olabileceği ve dijital oyunlar gibi çeşitli alternatif yollara başvurabileceği söylenebilir.

Çocukların dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri ailenin durumuna (anne- baba evli – anne baba boşanmış) göre ulaşılan sonuçlar, anne-babası boşanmış olan çocukların hayattan kopma düzeylerinin daha yüksek olduğunu, hayata yansıtma düzeylerinin daha yüksek olduğunu ve dijital oyun bağımlılık eğiliminin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Sonuçlar, anne-babası boşanmış olan çocukların aktif iletişimde bulunma düzeylerinin daha düşük olduğunu, iletişimde diğerlerini dikkate alma düzeylerinin daha düşük olduğunu, iletişimde kurallara uyma düzeylerinin daha düşük olduğunu, karşısındakine olumlu tepki gösterme düzeylerinin daha düşük olduğunu ve iletişim becerilerinin daha düşük olduğunu göstermektedir. Sonuçlar, anne-babası boşanmış olan çocukların hayattan kopma düzeylerinin daha yüksek olduğunu, hayata yansıtma düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu sonuçlara benzer şekilde, Küçük-Biçer ve Üner (2013) ebeveynleri ayrılmış çocukların internet ve dijital oyun bağımlısı olma ihtimallerinin daha yüksek olduğunu ifade etmektedirler (Akt; Yiğit ve Günüş, 2020). Bu durumun çocuğun içine bulunduğu sosyal ve psikolojik durum sebebiyle kendisini dış uyaranlarla(internet ve dijital oyunlar gibi) daha fazla ilgilenmeye ittiği şeklinde yorumlanabilir. Aile yapısı geniş olan çocukların daha fazla kişi ile iletişim kurması ve zamanının çoğunu onlarla birlikte farklı aktivitelerle geçirmesi çocuğun dijital oyunlara yönelme ihtiyacını azaltabilir.

Sonuçlar, anne-babası evli olan çocukların aktif iletişimde bulunma düzeylerinin, iletişimde diğerlerini dikkate alma düzeylerinin, iletişimde kurallara uyma düzeylerinin, karşısındakine olumlu tepki gösterme düzeylerinin ve iletişim becerilerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu durumun çocuğun içinde bulunduğu aile yapısından ve aile bireylerinin bir arada olmasından kaynaklı olduğu söylenebilir.

Çocukların dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri ebeveynlerinin demografik özelliklerine göre incelenmiş ve annelerin yaşlarına göre tüm değişkenlerde anlamlı bir fark bulunmamıştır. Nikken ve Schols (2015) çalışmalarında çocukların bilişim teknolojileri kullanımının, ebeveynlerin çocuklar için medya konusundaki düşüncelerine değil, bunun medya kabiliyetlerine ve yaşlarıyla bağlantılı olduğunu göstermiştir.

Sonular, alıřan annelerin ocuklarının sanal iletiřim dzeylerinin daha yksek olduėunu gstermektedir. Bu bulgu, alıřan annelerin ocuklarının sanal ortamda daha fazla iletiřim kurma eėiliminde olduklarını dřndrebilir. Sonular, annelerinin eėitim dzeyi dřk olan ocukların srekli oynama dzeylerinin daha yksek olduėunu gstermektedir.

Sonular, annelerinin eėitim dzeyi dřk olan ocukların dijital oyun baėımlılıėı eėilimlerinin daha yksek olduėunu gstermektedir. Sonular, lisans mezunu veya lisansst mezunu annelerin ocuklarının aktif iletiřimde bulunma dzeylerinin daha yksek olduėunu gstermektedir. Sonular, annelerinin eėitim dzeyi yksek olan ocukların iletiřimde diėerlerini dikkate alma dzeylerinin daha yksek olduėunu gstermektedir. Sonular, annelerinin eėitim dzeyi yksek olan ocukların iletiřimde kurallara uyma dzeylerinin daha yksek olduėunu gstermektedir. Sonular, annelerinin eėitim dzeyi yksek olan ocukların iletiřim becerilerinin daha yksek olduėunu gstermektedir. Annelerinin eėitim dzeyi dřk olan ocukların dijital oyun baėımlılıėı eėilimlerinin daha yksek olduėunu gstermektedir. Vural (2019) alıřmasında ocukların iletiřim becerilerinin ise anne eėitim durumu deėiřkenine gre anlamlı dzeyde farklılařtıėı tespit etmiřtir. Akay (2020) alıřmasında ebeveynlerin eėitim dzeyi arttıėa ocuklarının dijital video oyunları baėımlılıėı konusunda bilin dzeylerinin arttıėı sonucuna varmıřtır. Bir diėeri ise eėitim dzeyi yksek olan ailelerde haftanın belirli gnlerinde cep telefonu, televizyon, bilgisayar gibi tm teknolojik aletlerin bırakıldıėının ve aile ierisinde hep birlikte vakit geirildiėinin tespit edilmesi olmuřtur. Akyol (2021) annenin ve babanın eėitim durumlarına gre ocukların iletiřim becerileri toplam puanında ve tm alt boyutlarında farklılık tespit etmiřtir. Bu sonular arařtırmamızın bulguları ile benzerlik gstermektedir. Yardım (2019)' ın arařtırmasına gre ise, ocukların iletiřim becerilerinde anne ve baba eėitim durumlarına gre farklılık yoktur.

Sonular, alıřan annelerin ocuklarının sanal iletiřim dzeylerinin daha yksek olduėunu gstermektedir. Bu bulgu, alıřan annelerin ocuklarının sanal ortamda daha fazla iletiřim kurma eėiliminde olduklarını dřndrebilir. Diėer deėiřkenlerde anlamlı bir fark bulunmamıřtır. Ebeveynlerin ocuklarıyla olan iletiřimleri esnasında dikkatini ocuktan ziyade cep telefonuna vermesi ve ona odaklanması neticesinde ebeveyn-ocuk etkileřiminde olumsuzlukların ortaya ıktıėına dikkat ekmektedir (Radesky vd., 2014, Akt.; Aydın ve ztrk, 2022).

Okul öncesi dönem çocuklarının annelerinin çalışma durumu ve evli-boşanmış olma durumuna göre sosyal medya bağımlılığı anlamlı bir farklılık göstermekte midir soruna aranan yanıtın sonuçlarına göre okul öncesi dönem çocuklarının annelerinin çalışma durumu ve evli-boşanmış olma durumuna göre sosyal medya bağımlılığı istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Çalışan annelerin yaşadığı psikolojik zorluklar, ev ve iş hayatını dengelemeye çalışırken yaşadıkları kaygı ve stres ile başa çıkma çabaları, yaşadıkları olumsuz duyu ve durumlarla başa çıkmada ihtiyaç duydukları sosyal desteği özellikle eş desteğini görememeleri anneleri stresle başa çıkmalarına yardımcı olacak farklı bir sosyal destek arayışına itebilir ve anne bu eksiği sosyal medya aracılığı ile tamamlamaya çalışabilir. Araştırma bulguları bu yorumun tersi yönünde sonuçlanmıştır.

Gözün Kahraman ve Demirbaş (2022) araştırmasının sonuca göre çalışan annelerin problem çözme, çalışmayan annelerin ise genel işlevlerinin daha sağlıklı olduğu tespit edilmiştir. Engin Tufan (2018) tarafından yürütülen bir tez çalışmasında, annelerin sosyal medya kullanımı, gelir seviyesi, eğitim durumu ve çalışma durumu gibi değişkenlerin annelerin sosyal medya kullanımı tarafından farklı şekillerde etkilendiğini bulunmuştur. Aynı çalışmanın odak görüşmeleri, sosyal medyanın aile ilişkilerine çok sayıda olumlu ve olumsuz etkisi olduğunu göstermiştir. Seki ve Furkan Kurnaz (2022) çalışmalarında yalnızlık ile sosyal medya bağımlılığı arasında ise pozitif yönlü orta düzeyde bir ilişki tespit etmişlerdir.

5.2. Öneriler

Araştırmanın sonuçları incelendiğinde, aşağıdaki önerilerde bulunabilir:

- Erken çocukluk eğitiminde dijital teknolojilerin kullanılmasının faydalarını en üst seviyeye çıkarma ve potansiyel risklerini azaltma beklentilerini sağlamak için ebeveynler ve öğretmenler arasında sürekli iş birliği önerilebilir.
- Çocukların kullandıkları teknolojik araçlar ve kullanım süreleri aile rehberliğinde kısıtlanarak yerine ailelerin çocukların gelişimlerine yardımcı olacak ve destekleyecek eğitici faaliyetlerde bulunmasını sağlaması ve bu süreçte kendilerinin de dahil olması önerilebilir. Böylece çocukların dijital oyun bağımlılığını azaltırken iletişim becerilerinin güçlendirilmesi için fırsatlar yaratılabilir.
- Anneler kendileri için de sosyal medya dışında kendi gelişimlerine faydalı olabilecek etkinliklere, çalışmalara ve programlara katılım gösterebilir ve bu

sayede sosyal medyadan uzaklaşıp farklı alanlara yönelmesi/yönlendirilmesi sağlanabilir.

- Annelerin, medyanın sunduğu yeni içerikler, dijital medya araçlarındaki çeşitlilik ve medyanın gelişimi ve öğrenmeyi destekleme potansiyeli hakkında bilgi edinmeleri ve daha iyi medya okuryazarı olmaları için eğitim almaları tavsiye edilir. Sosyal medyayı sağlıklı bir şekilde ve aile faaliyetlerini engellemeden nasıl kullanabileceğine dair uygulamalı eğitimler verilebilir.
- Çocuklarını tanımak, onlarla sağlıklı bir şekilde iletişim kurmaları için hazırlanmış ilgili eğitimlere katılmak, onlara ilgi çekici etkinlikler hazırlamak ve onlarla birlikte etkileşimli zaman geçirmek gibi öneriler sunulabilir.
- Araştırmaya katılan annelerin sosyal medya kullanım süresi arttıkça çocuklarının dijital oyunlara bağımlı olma eğilimi de daha fazla artmaktadır. Okul öncesi dönemde çocukların yetişkinleri örnek aldığı göz önüne alındığında, ebeveynlerin çocuklarıyla birlikteyken dijital cihazlarla fazla zaman geçirmemesi tavsiye edilmektedir. Bunun yerine, çocuklarıyla birlikte oyunlar oynayarak ve onların gelişimine katkı sağlayacak kaliteli zaman geçirmeleri önerilebilir.
- Daha sonra yapılacak araştırmalarda, okul öncesi dönem çocuğu olan babaların da analizlere dahil edilerek çocuklarıyla ilişkisi araştırılabilir. Bu sayede, ebeveynlerin görüşlerinin karşılaştırılması ve çocuklarıyla ilişkilerinin belirlenmesi mümkün olabilir.

KAYNAKÇA

- Ainsworth M. D. S., Blehar, M. C., Waters, E. ve Wall S. (1978). Pattern Of Attachment: A Psychological Study Of The Strange Situation. Hillsdale, Nj: Erlbaum.
- Akbağ, M., ve Sayiner, B. (2021). Dijital teknolojinin yansımaları: Ebeveyn teknoloferansı ve sosyotelizmi. *Humanistic Perspective*, 3(3), 753-778. <https://doi.org/10.47793/hp.996220>
- Akçay, D. (2020). Ebeveynlerin çocukların dijital video oyunları bağımlılığı karşısında tutum ve davranışları. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 5(2), 65-71.
- Aküzüm, C., Baran, E., ve Çelebi, S. (2022). Okul Öncesi Dönemde Ebeveyn Tutumları ile Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Arasındaki İlişki. *Electronic Turkish Studies*, 17(3).
- Alp, İ., ve Levent, F. (2020). Dijital dönüşümün öğrencilerin değerleri üzerindeki etkisine ilişkin öğretmen görüşleri. *Turkish Studies*, 15(3), 1611-1633. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.37035>
- Altunok, E. B. (2019). Anne baba tutumları ile okul öncesi dönem çocuklarının iletişim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Master's thesis, Necmettin Erbakan University (Turkey).
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders. 5th edition. Arlington: VA American Psychiatric Publishing
- Andreu Julyn B., P., ve Mc Rollyn D., V. (2024). Understanding the Multifaceted Impacts of Social Media Addiction on Minors: A Comprehensive Analysis of Psychological, Behavioral, and Physiological Dimensions. *International Journal of Current Science Research and Review*, 07(05), 2604–2611. DOI: 10.47191/ijcsrr/V7-i5-20
- Aral, N., ve Kadan, G. (2021). Okul Öncesi Dönem Çocuğu Olan Annelerin Medya Araçlarını Kullanım Düzeylerinin İncelenmesi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 4(7), 50-56.
- Aslan, H., Başcılar, M., ve Karataş, K. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 23(3), 266-274.
- Atabey, D. (2018). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Etkili İletişim ve Sosyal Becerileri Üzerine Bir Çalışma. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 185-199. <https://doi.org/10.17679/inuefd.323598>
- Ataman-Yengin, D. (2019). Dijital oyun bağımlılığı. G.H. Karadağ (Ed.), Dijital hastalıklar içinde (117-135).İstanbul: Der Yayınları.
- Atış Akyol, N., Ata Doğan, S., ve Durmuşoğlu, M. (2021). Okul Öncesi Eğitimde Öğretmenin İletişim Becerilerinin Önemi: Aile Katılımı, İş Birliği ve Öğretmen-Çocuk İlişkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(3), 887-899.

<https://doi.org/10.17240/aibuefd.2021.21.64908-900473>

Ayas, T. (2013). Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 4(39), 46-57.

Aydın, İ. E. (2016). Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Medya Kullanımları Üzerine Bir Araştırma: Anadolu Üniversitesi örneği. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (35), 373-386.

Aydın, G., ve Öztürk, R. (2022). Ebeveynlerde Ekran Bağımlılığı.

<https://www.nudgenetwork.net/wp-content/uploads/2022/05/Ebeveynlerde-Ekran-Bagimlilik.pdf>

Bağatarhan, T. (2023). Okul Öncesi Dönem Çocuklarında Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi/ Digital Game Addiction Tendency and Problem Behaviors in Preschool Children ve Problem Davranışlar. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi, E-International Journal of Educational Research* 14(5), 179-193. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1342294>

Bağatarhan, T. (2023). Ebeveyn Öz Yeterliği ile Okul Öncesi Dönem Çocuklarında Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Arasındaki İlişkide Çocuklardaki Anksiyete ve İçer Dönüklüğün Aracı Rolü. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, Özel Sayı 1, 1289-1304. DOI: 10.51531/korkutataturkiyat.1359011

Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., ve Hayati, S. A. (2023). A review of using digital game-based learning for preschoolers. *Journal of Computers in Education*, 10(4), 603-636.

Bedir Erişti, S. D. (2017). Çocuklarda teknoloji odaklı görsel iletişim ve dinamik bir görsel iletişim yolu olarak dijital öyküleme. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi | Istanbul University Faculty of Communication Journal*, (52), 25-38. <https://doi.org/10.17064/iuifd.333102>

Beyens, I., ve Beullens, K. (2017). Parent-child conflict about children's tablet use: The role of parental mediation. *New Media & Society*, 1(42)

Boyalı, U. ve Aktaş, C. (2023). Dijital Oyun ve Sosyal Etkileşim. *TAM Akademi Dergisi*, 2(2), 226-242. <https://doi.org/10.58239/tamde.2023.04.005.x>

Brito, R. (2016). "Who taught you how to play?", "I did!" Digital practices and skills of children under 6. *Media Education*, 7(2), 281-302.

Budak, K. S. (2020). Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Budak, K. S., ve Işıkoğlu, N. (2022). Development of children's digital play addiction tendency and parental mediation scales. *Ankara University Journal of Faculty of Educational*

- Sciences*, 55(3), 673-720. <https://doi.org/10.30964/auebfd.939653>
- Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı İle İlişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11 (3), 97-111.
- Chegeni, M., Shahrababaki, P. M., Shahrababaki, M. E., Nakhaee, N., & Haghdoost, A. (2021). Why people are becoming addicted to social media: A qualitative study. *Journal of Education and Health Promotion*, 10(1). DOI: 10.4103/jehp.jehp_1109_20
- Çağlar, G. (2019). *Anne-Baba İletişim Becerilerinin 60-66 Ay Grubu Çocukların İletişim Becerilerine Etkisinin İncelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Okan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çalapkulu, Ç., ve Alp, F. (2020). Dijital ebeveynler ile çocukların sosyal medya kullanımı üzerindeki mahremiyet ilişkisi. *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), 132-144.
- Çetintaş, H. B. ve Turan, Z. (2018). Through the eyes of early childhood students: television, tablet computers, internet and smartphones. *Central European Journal Of Communication*, 1, 56-70.
- Çiftçi, H. D., Ceylan, R. ve Çolak, F. G. (2021). The relationship between preschool children's social competence skills and their ability to communicate with their mothers. *Participatory Educational Research*, 8(2), 435-459.
- Çimen, İ. D. (2018). Ergenlerde Siber Zorbalık, İnternet Aile Tutumu ve Aile İşlevselliğinin Etkisi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 19(4), 397-404.
- Dere Çiftçi, H., Ceylan, R., & Gök Çolak, F. (2021). The Relationship Between Preschool Children's Social Competence Skills and Their Ability to Communicate With Their Mothers. *Participatory Educational Research*, 8(2), 435-459. <https://doi.org/10.17275/per.21.48.8.2>
- Dijital Oyun Raporu (2020). Dijital Oyun Raporu [https://www.guvenlioyuna.org.tr/uploads/ck-editor/family_reports/Dijital Oyunlar Raporu 2020.pdf](https://www.guvenlioyuna.org.tr/uploads/ck-editor/family_reports/Dijital_Oyunlar_Raporu_2020.pdf) sayfasından 03.05.2024 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- Emiroğlu İlvan, T. (2022). *Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile anne-çocuk ilişkisinin incelenmesi* (Doctoral dissertation). Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Emiroğlu İlvan, T. ve Ceylan, R. (2023). Predicting preschool children's digital play addiction tendency during Covid-19 pandemic: Regarding the mother-child relationship, and child- and family-related factors. *Education and information technologies*, 28(12), 15687-15716.

- Engin Tufan, K. (2018). *Türkiye 'de Sosyal Medya Kullanımı ve Popüler Instagram Annelerinin Etkileri Üzerine Odak Grup Araştırması* (Master's thesis, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Erkmen, T., ve Hazar, M. (2023). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı Ve Öz-Yeterlik Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 47-62.
- Eysenck, H. J. (1997). Addiction, personality, and motivation. *Human Psychopharmacology: Clinical and Experimental*, 12(2), 79-87.
- Fatuma, D. (2024). The relationship between social media and anxiety. *Research Invention Journal Of Current Issues In Arts And Management* 3(2):102-107.
- Geniş, Ç. (2020). Adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve anne-baba tutumları, <https://tez.yok.gov.tr>
- Gigli, S. (2004). *Children, youth and media around the world: An overview of trends & issues*. [Conference presentation]. 4th World Summit on Media for Children and Adolescents. Rio de Janeiro, Brazil
- Gillen, J., Arnott, L., Marsh, J., Bus, A., Castro, T., Dardanou, M. & Holloway, D. (2018). *Digital Literacy and young children: towards better understandings of the benefits and challenges of digital technologies in homes and early years settings*. Policy briefing of Digilitey Cost Action IS1410 and the Digital Childhoods SIG of the European Early Childhood Research Association.
- Gjelaj, M., Buza, K., Shatri, K., & Zabeli, N. (2020). Digital Technologies in Early Childhood: Attitudes and Practices of Parents and Teachers in Kosovo. *International Journal of Instruction*, 13(1), 165-184. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13111a>
- Griffiths, M. (2000). Does. Internet. and computer. "addiction" exists? Some. Case. Study. evidence. *Cyberpsychology and Behavior*, 3(2), 211–218. <https://doi.org/10.1089/109493100316067>
- Gözün Kahraman, Ö, Demirbaş, N. (2022). Okul Öncesi Çocuğa Sahip Annelerin Sosyal Medya Bağımlılığı ile Aile İşlevselliği Arasındaki İlişki. *19 Mayıs Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(3), 215-222. <https://doi.org/10.52835/19maysbd.1036496>
- Gupta, P., ve PM, A. S. (2024) Fear of Missing Out, Social Media Addiction and Phubbing Behavior among Young Adults. *Inspa Journal Of Applied And School Psychology Vol. V*, Special Issue, 114 - 119
- Güleç, V. (2018). Aile İlişkilerinin Sosyal Medyayla Birlikte Çöküşü. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 2(2), 105-120.

- Güleç, V. (2018). Family Relations, Social Media, Along With The Collapse. *Electronic Journal of New Media*, 2(2), 105-120
<https://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.25480200.2018.2/2.105-120>
- Günüç, S. (2009). *İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi Ve Bazı Demografik Değişkenler İle İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van).
- Günüç, S. (2015). Relationships and associations between video game and internet addictions: is tolerance a symptom seen in all conditions? *Computer in Human Behavior*. 49: 517–525.
- Gürbüz, S. and Bayık, M. E. (2018). Aracılık Modellerinin Analizinde Modern Yaklaşım: Baron ve Kenny Yöntemi Artık Terk edilmeli mi? 6. Örgütsel Davranış Kongresi Bildiriler Kitabı, 2-3 Kasım 2018/Isparta
- Güzen, M. (2021). *Covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi* (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli).
- Hassan Abdelaal, M. (2024). Relationship between Internet Social Media Addiction and Communication Patterns among Adolescents. *Nursing*. 19.
<https://buescholar.bue.edu.eg/nursing/19>
- Hatzigianni, M., Gregoriadis, A., Karagiorgou, I., & Chatzigeorgiadou, S. (2018). Using tablets in free play: The implementation of the digital play framework in Greece. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 928-942.
- Hayes, A. F. (2018). Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach (2. Baskı). New York: The Guilford Press.
- Hazar, M. (2011). Sosyal medya bağımlılığı: Bir alan çalışması. *İletişim, Kuram ve Araştırma Dergisi*, 32, 151-175. <https://doi.org/10.1177/1461444816655099>
- Hazar, Z. (2019). Children's Digital Game Addiction and Opinions about Their Parents' Playing Digital Games (a Mixed Method Study). *Journal of Education and Training Studies*, 7(1), 85-93.
- Hazar, Z. (2021). *Dijital oyunlarda kaybolan çocukluk*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık
- Hopkins, K. D., & Weeks, D. L. (1990). Tests for normality and measures of skewness and kurtosis: Their place in research reporting. *Educational and Psychological Measurement*, 50(4), 717–729. <https://doi.org/10.1177/0013164490504001>
- Höl, Ş. (2017). Annelerin Çocuklarına Yönelik İletişim Becerilerinin 5-6 Yaş Grubu Çocuklarının İletişim Becerileri Üzerindeki Yordayıcı Etkisi. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 4(13), 351-381.

- İlgaz Büyükbaykal, C., ve Abay Cansabuncu, İ. (2017). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Electronic Journal of New Media*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020.4/1.1-9>
- Ilyas, H., Sriyanah, N., Efendi, S., & Suras, A. A. (2022). The Relationship Between Mother's Communication Skills and Social-Personal Development of Preschool-Age Children. *In Proceedings of the International Conference on Nursing and Health Sciences* 3,(2), pp. 317-326).
- İrmak, A. Y., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2),128-137.
- İşıkoğlu-Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17.
- İlaslan, Ö. (2009). *Çocukların bağlanma davranışlarının özlük niteliklerine ve anne bağlanma stillerine göre incelenmesi*. Selçuk Üniversitesi, Yayınlanmış doktora tezi, Konya.
- Jolin, E. M., & Weller, R. A. (2011). Television viewing and its impact on childhood behaviors. *Current Psychiatry Reports*, 13(2), 122-128.
- Kara, D. (2023). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Bursa Uludağ Üniversitesi, Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Bursa.
- Karademir Coşkun, T., ve Filiz, O. (2019). Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Dijital Oyun Bağımlılığına Yönelik Farkındalıkları. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(2). <https://doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0036>
- Karasar, N.(2017). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar, ilkeler, teknikler*. Ankara: Nobel yayıncılık
- Kardeş, S. (2020). Erken Çocukluk Döneminde Dijital Okuryazarlık. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 827-839. <https://doi.org/10.17679/inuefd.665327>
- Kartal, M., ve Şahin, M. K. (2024). Okul Öncesi Dönem Çocuğuna Sahip Anneler Medyanın Etkilerinin Ne Kadar Farkındalar?. *International Primary Education Research Journal*, 8(2), 144-164.
- Kay, M. A. (2022). *Erken Çocuklukta Dijital Oyun Bağımlılığının Yordayıcıları Olarak; Dijital Ebeveynlik, Aile İçi İlişkiler Ve Sosyal Yeterlilik*. Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Kazan, H., ve Sarısoy, S. (2021). Anne-çocuk ilişkisi bağlamında okul öncesi dönemde iletişim becerileri üzerine bir araştırma a research on pre-school communication skills in the context of the mother-child relationship. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(2),

441-472.

- Kır, İ. (2011). Toplumsal Bir Kurum Olarak Ailenin İşlevleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(36), 381-404.
- Kim, B., ra Han, S., Park, E. J., Yoo, H., Suh, S., & Shin, Y. (2021). The relationship between mother's smartphone addiction and children's smartphone usage. *Psychiatry investigation*, 18(2), 126. doi: 10.30773/pi.2020.0338
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., & Chen, C. C. (2012). The association between Internet addiction and psychiatric disorder: a review of the literature. *European Psychiatry*, 27(1), 1-8.
- Kobak, K.(2020). Dijital Dünyada Çocukların Dijital Vatandaşlık Yeteneklerinin Belirlenmesi. Yusuf Adıgüzel ve Mustafa Bostancı (Ed.), *Dijital iletişimi anlamak 1*. İçinde (s.93). Konya: Planet Yayınları.
- Korosidou, E., & Griva, E. (2021). " Listen to my story, play and interact": Greek preschool children learning English in a digital environment. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 11(1), 124-137.
- Köyceğiz, M. ve Özbey, S. (2019). Okul öncesi dönem çocuğu olan ebeveynlerin iletişim becerileri ile çocuklarının sosyal becerileri ve problem davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(3), 1707-1734.
- Kuş, Ö. A.(2023). *Oyun, dijital oyun, bağımlılık ve motivasyon kavramları arasındaki ilişkiler*. İstanbul: Urzeni Yayınevi
- Lavidas, K., Apostolou, Z., & Papadakis, S. (2022). Challenges and opportunities of mathematics in digital times: Preschool teachers' views. *Education Sciences*, 12(7), 459.
- Lawrence, S. M. (2018). Preschool children and iPads: observations of social interactions during digital play. *Early Education and Development*, 29(2), 207-228.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458
- Livingstone, S. (2007). On the material and the symbolic: Silverstone's double articulation of research traditions in new media studies. *New media & society*, 9(1), 16-24.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Stoilova, M. (2023). The outcomes of gaining digital skills for young people's lives and wellbeing: A systematic evidence review. *New media & society*, 25(5), 1176-1202.
- Lopez, A. G., & Cuarteros, K. G. (2020). Exploring the effects of social media on interpersonal communication among family members. *Canadian Journal of Family and Youth/Le Journal*

- Canadien de Famille et de la Jeunesse*, 12(1), 66-80.
- Manap, A. (2020). *Anne babalarda dijital ebeveynlik farkındalığının incelenmesi*. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, Doktora Tezi Malatya: İnönü Üniversitesi
- Mattsson, P., & Laike, T. (2022). Young children's learning about lighting and turn-off behavior in preschool environments. *Energy and Buildings*, 268, 112193.
- McDaniel, B. T., Coyne, S. M., & Holmes, E. K. (2012). New mothers and media use: Associations between blogging, social networking, and maternal well-being. *Maternal and Child Health Journal*, 16(7), 1509-1517.
- Mertol İlgar, Ş. (2022). *İyi yetiştiren ebeveyn*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık
- Munegowda, T. (2024). Social Media Addiction, Psychological Distress and Self-esteem: A Correlation Study. *International Journal of Indian Psychology*, 12(3).
- Mustafaoğlu, R., ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Nazlıgül, M. D., ve Yılmaz, A. E. (2019). Oyun bağımlılığı ve egzersiz bağımlılığına davranışsal bağımlılık çerçevesinden bakış. *Bağımlılık Dergisi*, 20(2), 97-108
- Nergiz, H., ve Nergiz, S. F. (2021). Çocuk, ergen veya gençlerde dijital oyun bağımlılığını araştıran ulusal lisansüstü tezlerin incelemesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 53-80.
- Nguyen, T. N. D., & Tran, H. Y. (2024). Systematic Review on Social Media Addiction: Bibliometric Analysis Application. Available at SSRN : <https://ssrn.com/abstract=4924835>
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 3423–3435.
- Norboshova, M. (2023). Formation of Communication Skills In Preschool Children. *American Journal Of Social Sciences And Humanity Research*, 3(11), 91–96. <https://doi.org/10.37547/ajsshr/Volume03Issue11-12>
- Nunnally, J. C. (1967). *Psychometric Theory*, McGraw-Hill, Inc., 1. Baskı, New York.
- Ogelman, H. G., Körükçü, Ö., Güngör, H., ve Körükçü, G. (2015). Examination of the Relationship Between the Social Skills and Internet Addiction of Preschool Teachers. *Journal of Theoretical Educational Science*, 8(3), 380-396.
- O'Keeffe, G. S., & Clarke-Pearson, K. (2011). The impact of social media on children, adolescents, and families. *Pediatrics*, 127(4), 800-804. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-0054>
- Operto, F. F., Pastorino, G. M. G., Marciano, J., de Simone, V., Volini, A. P., Olivieri, M., & Coppola, G. (2020). Digital device use and language skills in children between 8 and 36

- months. *Brain Sciences*, 10(9), 656.
- Önder, A., Balaban Dağal, A. ve Şallı, D. (2015). 5-6 Yaş çocukları için iletişim becerileri ölçeği geçerlik- güvenirlik çalışması", *Eğitim ve Öğretim Araştırma Dergisi*, 4, 1-13.
- Önder, A., Balaban Dağal, A., ve Şallı, D. (2016). Investigation of 60-72 months children communication skills by age, gender, parent's education level and parenting styles variables. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 7(4), 84-93.
- Öngider, N.(2013). Anne-baba ile okul öncesi çocuk arasındaki ilişki. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 5(4): 420-40.
- Öter, V. ve Yücel, D. (2023).“Vygotsky’nin Sosyal Çevre Kuramının Yabancı Dil Türkçe Öğrenimine Etkisi: Erbil Örneği” *International Social Sciences Studies Journal*, (e-ISSN:2587-1587)Vol:9,Issue:116;pp:8696-8704,DOI <http://dx.doi.org/10.29228/sss.71477>
- Özbay, E. G. (2019). Çocuk Hakları Perspektifinden Hızlı ve Çarpık Kentleşmenin Sonuçlarının Çocuk Üzerine Etkilerinin Değerlendirilmesi. *Çocuk ve Medeniyet*, 4(8), 173-194.
- Özcan, A., Şahin, F. T., ve Kanmaz, T. (2022). Annelerin Problemlı İnternet Kullanımı ve Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklarının Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 648-667.
- Özdiñç, T. (2014). *Okul Öncesi Eğitimde Aile Katılımında Sosyal Medya Kullanımı: Bir Durum Çalışması*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.
- Parmaksız, İ. (2020). İletişimde ve ilişkilerde phubbing. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 24(2), 359-372.
- Panjeti-Madan, V.N ve Ranganathan, P.(2023). Impact of Screen Time on Children's Development: Cognitive, Language, Physical, and Social and Emotional Domains. *Multimodal Technol. Interact.* 7,52. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>
- Pertiwi, Y. W. (2022). Communication and Social Skills of Preschool Children as Affected by their Mother's Employment Status. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(10), 34-42.
- Qi, X. (2024). An analysis of the relationship between social media addiction and family functioning in adolescents. *Applied & Educational Psychology*, 5(5), 113-117.
- Rahiem, M. D. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 4.
- Reid Chassiakos, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., Hill, D., ... & Swanson, W. S. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>

- Ruggieri, S., Santoro, G., Pace, U., Passanisi, A., & Schimmenti, A. (2020). Problematic Facebook use and anxiety concerning use of social media in mothers and their offspring: An actor-partner interdependence model. *Addictive Behaviors Reports*, 11, 100256. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100256>
- Sağar, M. E. (2019). Yetişkin Bireylerde Sosyal Medya Bağımlılığının İrdelenmesi. *Sağlık Bilimlerinde Eğitim Dergisi*, 2(1), 29-42.
- Saitoğlu, C. (2018). *Bir Haber İletim Mecrası Olarak Sosyal Medya: 2015 Genel Seçim Sürecinde Yayınlanan Haberlerin Geleneksel Medya ve Sosyal Medya Karşılaştırması*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Sakakihara, A., Haga, C., Kinjo, A., & Osaki, Y. (2019). Association between mothers' problematic Internet use and maternal recognition of child abuse. *Child abuse & neglect*, 96, 104086. DOI: 10.1089/cyber.2018.0685 <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2019.104086>
- Samazis, F., Mosadeghi Nik F. ve Amiralsadat Hefeshjani F. (2024). The Harmful Effects of Social Media Addiction on Mental Health: A Qualitative Study. *Journal of Psychological Dynamics in Mood Disorders*, 3(3), 64-72.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Değişen Oyun Tercihleri. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.
- Sayar, K. ve Benli, S. (2024). *Dijital Çocuk*. İstanbul: Kapı Yayınları
- Schou Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M.D., Kuss, D.J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., Pallesen, S. (2016). The Relationship Between Addictive Use of Social Media and Video Games and Symptoms of Psychiatric Disorders: A Large-Scale Cross-Sectional Study. *Psychol Addict Behav.*, 30(2), 252-62.
- Seki, T., ve Furkan Kurnaz, M. (2022). Examining the relationship between individuals' digital addictions and loneliness levels: A meta-analysis study. *Educational Academic Research*, 45, 24-34.
- Suküt, M. (2023), Dijital Oyunlarda İnşa Edilen Sosyal Dünya, *Milli Kültür Araştırmaları Dergisi*, 7 (2), s.104-128.
- Şahin, C. (2017). The Predictive Level of Social Media Addiction for Life Satisfaction: A Study on University Students, *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(4), 120-125.
- Şahin, C. ve Yağcı, M. (2017). Sosyal medya bağımlılığı ölçeği- yetişkin formu: Geçerlilik ve güvenirlik çalışması. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 18(1), 523-53.
- Şimşek, A. (2012). Araştırma Modelleri. Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri içinde (ed.

- Ali Şimşek) 80-108. T.C. Anadolu Üniversitesi, Açık öğretim Fakültesi Yayını, No:1619.
- Taylan, H., Kara, H. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (1), 78-87.
- Taylor, K. N. (2020). How does social media use impact students' addiction, interpersonal skills, and well-being? (Doctoral dissertation, Northcentral University).
- Temizdemir, H. A., Gümüş, Z., Ünübol, H., & Tekin, H. O. (2018). *Ebeveyn-Çocuk İnternet Kullanımı, Aile içi İletişim, Çocukların Uyku Kalitesi Ve Sosyal Beceriler Arasındaki İlişki*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tor, H., & Irmak, T. Y. (2022). Dijital Oyun Fenomeninin Sosyolojisi. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(12),1798–1817. <https://doi.org/10.26677/TR1010.2022.1160>
- Tuncay, P. Y., Bozdoğan, K. E., ve Bozdoğan, E. (2023). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Aile İçi İletişim Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 177-195.
- TÜİK (2021). TÜİK Kurumsal (tuik.gov.tr) adresinden erişilmiştir.
- TÜİK (2023). [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407) adresinden erişilmiştir.
- Tüzün, O., ve Sayar, K. (2006). Bağlanma kuramı ve psikopatoloji. *Düşünen Adam*, 19(1), 24-39.
- Uzunoğlu, A. (2021). Dijital Oyun ve Bağımlılık. *Yeni Medya*, (11), 116-131.
- Üçok A. (2014). *Ailede Anne Baba Çocuk İletişimi Üzerine Sosyolojik Bir Değerlendirme*. Kırıkkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi), Kırıkkale.
- Ünal, F. P. (2022). Erken çocukluk döneminde dijital bağımlılığın alan yazın değerlendirilmesi. *Uygulamada Eğitim ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 2(1), 62-77.
- Ünlü Dalyalı, F. (2018). *Orta Yaş Üstü Bireylerin Dijital Çağda İletişim Kurma Pratikleri: Sosyal Medya Bağımlılığı ve Sosyal İzolasyon*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ünsal, A. (2019). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Duygusal Zekâsı Ve Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi*, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü (Yayınlanmış yüksek lisans tezi),Ankara.
- Ünsal, A. Ve Ulutaş, İ.(2019) Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Uyarlanması, *Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (ASED)* 3

- (2) ISSN: 2619-9211 <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ased>
- Üstündağ, A. (2024). Parenting in the Digital Age: How is the Digital Awareness of Mothers?. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 9(1), 50-60. <https://doi.org/10.53850/joltida.1290600>
- Wainner, C. N. (2018). Social Media Addiction and its Implications for Communication. University of Tennessee Honors Thesis Projects. https://trace.tennessee.edu/utk_chanhonoproj/2168
- Warella, V. W., & Santi, D. E. (2021). Social Media Addiction In Early Childhood. In *International Conference Of Humanities And Social Science (ICHSS)* (pp. 277-282). DOI: <https://doi.org/10.1234/ichss.v1i1.35>
- Van Hatch, A. (2014). *Mother's experience of social media: Its impact on children and the home*. Edith Cowan University. https://ro.ecu.edu.au/theses_hons/190
- Venkatesh, V., Sykes, T., Chan, F. K., Thong, J. Y., & Hu, P. J. (2019). Children's Internet addiction, family-to-work conflict, and job outcomes: a study of parent-child dyads. *MIS quarterly*, 43(3), 903-927. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3453726>
- Villani, S. (2001). Impact of media on children and adolescents: a 10-year review of the research. *Journal of the American Academy of child & adolescent psychiatry*, 40(4), 392-401.
- Vural, D. (2019). Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 60-72 aylık çocuklarda görülen davranış problemleri ile çocukların iletişim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Master's thesis, Marmara Üniversitesi (Turkey).
- Yardım, E. (2019). *Ebeveynlerin Kişilik Özellikleri Ve Ebeveynlik Tutumlarının Çocuklarının İletişim Becerileri İle İlişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yang, H. M., & Kim, H. R. (2021). Work–family conflict on children’s internet addiction: role of parenting styles in Korean working mother. *International journal of environmental research and public health*, 18(11), 5774.
- Yaşar Ekici, F. (2018). Okul öncesi eğitime devam eden çocukların iletişim becerilerinin değerlendirilmesi. *Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Science*, 5(20), 290-305.
- Yazıcı Arıcı, E., Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2023). Preschool Children’s Metaphoric Perceptions of Digital Games: A Comparison between Regions. *Computers*, 12(7), 138.
- Yıldırım, Y. (2019). Dijital Yerlileri Tehdit Eden Teknoloji Bağımlılığı ve Siber Zorbalık Tehlikeleri. Hasan Hüseyin Aygül ve Erdal Eke (Ed.), *Dijital nesillerin teknoloji bağımlılığı* (1.Basım) içinde (s.80-83). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık

- Yiğit, N. ve Alat, K. (2022). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüşleri. *e- Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9, 1026-1052, <https://doi.org/10.30900/kafkasegt.1140899>
- Yiğit, N., ve Uzun, E. M. (2022). Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Öğretmen Görüşleri. *Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi*, 5(1), 1-15.
- Yiğit, E., ve Günüş, S.(2020). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığına Göre Aile Profillerinin Belirlenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174. <https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498>
- <https://istatistik.meb.gov.tr/OgrenciSayisi/Index>



EKLER

Ek 1: Ölçek İzinleri

Re: Ölçek Kullanımı İzin Talebi Hk .5-6 YAŞ ÇOCUKLARI İÇİN İLETİŞİM BECERİLERİ ÖLÇEĞİ

From asude balaban DAGAL on 2023-05-22 17:01
[Details](#) [Plain text](#)

 İLETİŞİM5-6YAS2.vers.docx (~22 KB)

Ekte iletişim ölçeğimizi bulabilirsiniz.

21 May 2023 Paz, 23:23 tarihinde şunu yazdı:

Merhabalar Asude Hocam,

Bu dönem sizin danışmanlığınızda hazırlayacağım yüksek lisans tez çalışmamda kullanabilmek için sizden "5-6 Yaş Çocukları İçin İletişim Becerileri Ölçeği" nizi ve izninizi rica ediyorum.

Desteginiz ve yardımınız için şimdiden çok teşekkür ediyorum.

Saygı ve sevgilerimle,

İyi çalışmalar dilerim

Kader Yılmaz

Re: Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu Ölçek Kullanım İzin Talebi Hk.

From Cengiz ŞAHİN on 2023-01-23 21:30
[Details](#) [Plain text](#) [Download all attachments](#)

 Puanlama.docx (~17 KB)  SMB-ÖF-Ölçek.docx (~24 KB)  SMB-ÖF.pdf (~546 KB)
 SMBÖ-YF-Ölçek.docx (~21 KB)  SMB-YF.pdf (~943 KB)

Kader YILMAZ merhaba,
Geliştirdiğimiz "Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği: Yetişkin Formu"nu ve "Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği: Öğrenci Formu"nu çalışmalarınızda kaynak göstererek kullanabilirsiniz. Ölçek makalesini ve ölçek formunu ekte gönderiyorum. Başarılar dilerim.
Prof. Dr. Cengiz ŞAHİN

8 Oca 2023 Paz, 21:00 tarihinde şunu yazdı:

Merhabalar Cengiz Hocam,

Adım Kader Yılmaz, Marmara Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği Tezli Yüksek Lisans öğrencisiyim.
Hazırlayacağım Yüksek lisans tezimde faydalanabilmek adına sizden Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu Ölçeği'nizi talep etmek istemiştim.

Ölçeğinizi çalışmamda kullanmama izin vererseniz çok minnettar olurum.

Şimdiden çok teşekkür ederim.

Saygı ve sevgilerimle,

Kader Yılmaz

Ynt: Ölçek İzin Talebi Hk.- Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği



From Kadriye Selin Budak on 2023-01-19 16:38

[Details](#) [Plain text](#) [Download all attachments](#)

Ölçek Kullanım Formu.docx (~27 KB) ▾

Budak, K. S. & Işıkoğlu, N. (2022). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçekleri... (~1.2 MB) ▾

Merhabalar,

Ölçek kullanım formu ve ölçek makalesi ekte yer almaktadır.
Çalışmanızda kolaylıklar dilerim

Sevgilerimle

Windows için [Posta](#) ile gönderildi

Kimden:

Gönderilme: 16 Ocak 2023 Pazartesi 16:03

Kime:

Konu: Ölçek İzin Talebi Hk.- Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği

Kadriye Selin Hocam Merhabalar,

İsmim Kader Yılmaz, Marmara Üniversitesi Okul Öncesi Eğitimi yüksek lisans öğrencisiyim. Bu dönem Danışman Hocam Doç. Dr.Asude Balaban Dağal'ın danışmanlığında hazırlayacağım yüksek lisans tez çalışmamda kullanabilmek için sizden ' Okul Öncesi dönem çocukları için Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği 'ni ve izninizi rica ediyorum.

Desteyiniz ve yardımınız için şimdiden çok teşekkür ediyorum.



Ek 2. Etik Kurul İzni

Marmara Üni Evrak Tarih ve Sayısı: 26.09.2023-623567



T.C.

**MARMARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULU KARARI**

Sayı:

Tarih:

Araştırmacılar: Kader YILMAZ

Onay Tarihi ve Onay Sayısı: 18.09.2023 /09-04

Sayın: Doç. Dr. Asude BALABAN DAĞAL

“Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı ve İletişim Becerilerinde Annelerinin Sosyal Medya Bağımlılıklarının Aracı Rolü” isimli çalışmanız Üniversitemiz Eğitim Bilimler Enstitüsü Araştırma ve Yayın Etik Kurulu tarafından incelenmiş ve etik yönden uygunluğuna karar verilmiştir.

Prof. Dr. Mustafa USLU

Kurul Başkanı

Prof. Dr. Musa ÜCE

Başkan Yardımcısı

Prof. Dr. Seyfi KENAN

Üye

Prof. Dr. Halil Ekşi

Üye

Prof. Dr. Hülya KAYALI

Üye

Prof. Dr. Fatma Nur AKÇİN

Üye

Prof. Dr. Mustafa S. KAÇALIN

Üye

Ek 3. Anket ve Araştırma İzni



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-59090411-44-91587749
Konu : Anket ve Araştırma İzni (Kader YILMAZ)

08.12.2023

MARMARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi : a) Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 2020/2 sayılı genelgesi.
b) Valilik Makamının 07.12.2023 tarihli ve 91550534 sayılı oluru.

Valilik Makamının Anket ve Araştırma İzni konulu ilgi (b) oluru ve kullanılması uygun görülen ölçme araçlarının Müdürlüğümüzce mühürlenmiş örnekleri ekte gönderilmiştir.

İlgi (a) genelgenin 28. maddesinde; "Araştırma uygulama izni alan kamu kurum ve kuruluşları, uluslararası kuruluşlar, üniversiteler, sivil toplum kuruluşları ve araştırmacılar tamamladıkları bilimsel araştırma ile ilgili sonuç raporlarını, izni aldıkları ilgili birime çalışma bitiminden itibaren 30 gün içerisinde göndereceklerdir." ifadesi yer almaktadır.

Olur gereğince işlem yapılması ve araştırma sonuç raporunun ekte sunulan örneğe göre Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme Şubesine gönderilmesi hususlarında gereğini arz ederim.

Ayşe Nur ÇALIKÇI
İl Millî Eğitim Müdürü a.
Şube Müdürü

Ek:
1- Valilik Oluru (1 Sayfa)
2- Rapor Örneği
3- Ölçekler



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-59090411-44-91550534
Konu : Anket ve Araştırma İzni (Kader YILMAZ)

07/12/2023

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a) Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 2020/2 sayılı genelgesi.
b) Marmara Üniversitesinin 18.11.2023 tarihli ve 666003 sayılı yazısı.
c) Müdürlüğümüz Araştırma ve Anket Komisyonunun 21.11.2023 tarihli tutanağı.

Araştırma Konusu : Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı Ve İletişim Becerilerinde Annelerinin Sosyal Medya Bağımlılıklarının Aracı Rolü
Araştırma Türü : Anket
Araştırma Yeri : Esenyurt, Ataşehir, Avcılar, Beşiktaş, Kadıköy, Küçükçekmece, Şişli, Bahçelievler, Eyüpsultan İlçelerinde Bulunan Anaokulları
Araştırma Kişiler : Öğrenci, Öğrenci Velisi
Araştırmanın Süresi : 2023 - 2024 Eğitim ve Öğretim Yılı

Yukarıda bilgileri verilen araştırmanın; 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanununa aykırı olarak kişisel veri istenmemesi, öğrenci velilerinden açık rıza onayı alınması, bir örneği Müdürlüğümüzde muhafaza edilen mührürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarımıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun kamuoyuyla paylaşılmaması ve araştırma bittikten sonra 2 (iki) hafta içerisinde Müdürlüğümüze gönderilmesi, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim ve öğretimi aksatmayacak şekilde, ilgi (a) genelge esasları dâhilinde uygulanması kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Doç. Dr. Murat Mucahit YENTÜR
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR

Mustafa KAYA
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:

- 1- İlgi (b) Yazı ve Ekleri (13 Sayfa)
- 2- İlgi (c) Tutanak (1 Sayfa)
- 3- Araştırma Geri Dönüş Formu (1 Sayfa)

Ek 4.Özgeçmiş

ÖZGEÇMİŞ

2007	Şehit Özcan Çiftçi Çok Programlı Anadolu Lisesi
2013	Bursa Uludağ Üniversitesi Uluslararası İlişkiler Anabilim Dalından Mezun Olma
2021	İstanbul Üniversitesi Okul Öncesi Eğitimi Öğretmenliği / Okul Öncesi Öğretmenliği Dalından Mezun Olma
2021	Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı / Okul Öncesi Öğretmenliği Bilim Dalı Yüksek Lisans Programına giriş

Ek 5.

ONAY

Kader Yılmaz tarafından hazırlanan “Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı ve İletişim Becerilerinde Annelerinin Sosyal Medya Bağımlılıklarının Aracı Rolü” konulu bu çalışma, 11/09/2024 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda aşağıdaki jüri üyeleri tarafından başarılı bulunmuş ve Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	<u>Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
TEZ DANIŞMANI	Doç. Dr. Asude Balaban Dağal	
JURİ ÜYESİ	Prof. Dr. Gülden Uyanık	
JURİ ÜYESİ	Dr. Öğr. Üyesi Hande Arslan	
	Çiftçi	

Ek 6.

		n	%
1-Çocuğun yaşı	5 yaş	122	40,7
	6 yaş	178	59,3
2-Çocuğun cinsiyeti	Kız	160	53,3
	Erkek	140	46,7
3-Annesinin yaşı	30 yaş ve altı	51	17,0
	31-35 yaş arası	81	27,0
	36-40 yaş arası	109	36,3
	41 yaş ve üzeri	59	19,7
4- Babasının yaşı	35 yaş ve altı	68	22,7
	36-40 yaş arası	108	36,1
	41 yaş ve üzeri	123	41,1
	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	36	12,0
5-Annesinin öğrenim düzeyi	Ortaokul mezunu	29	9,7
	Lise mezunu	110	36,7
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	125	41,7
	İlkokul mezunu- Okuma-yazma biliyor	31	10,3
6-Babasının öğrenim düzeyi	Ortaokul mezunu	26	8,7
	Lise mezunu	129	43,0
	Lisans mezunu-Lisansüstü mezunu	114	38,0
7-Çocuğun Aile Durumu	Anne-baba evli	283	94,3
	Anne-baba boşanmış	17	5,7
8-Çocuğun kardeş durumu	Evet	194	65,1
	Hayır	104	34,9
9-Ailenin sosyo-ekonomik durumu	Alt ya da Ortanın altı	46	15,3
	Orta	195	65,0
	Ortanın üstü ya da üstü	59	19,7
10-Annenin çalışma durumu	Çalışıyor	118	39,3
	Çalışmıyor	182	60,7
11- Babanın çalışma durumu	Çalışıyor	295	98,3
	Çalışmıyor	5	1,7
12-Anne-babasının çocuk yetiştirme tutumunu nasıl tanımlarsınız?	Otoriter	37	12,3
	Demokratik	154	51,3
	Aşırı koruyucu	58	19,3

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	Aşırı hoşgörülü	51	17,0
	bağımlılık eğilimi en az	126	42,0
	bağımlılık eğilimi az	95	31,7
	bağımlılık eğilimi orta	52	17,3
	bağımlılık eğilimi fazla ya da çok fazla	27	9,0
	bağımlılık yok	122	40,7
Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği-Yetişkin Formu	düşük bağımlı	78	26,0
	“orta bağımlı	78	26,0
	yüksek bağımlı ya da çok		
	yüksek bağımlı	22	7,3

