

## 5-6 Yaş Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimlerinin Oyun Davranışlarını Yordayıcı Rolü<sup>1</sup>

Burcu BAĞCI ÇETİN<sup>2</sup> 

Makale Bilgisi	Öz
Makale Türü : Araştırma Makalesi	Bu çalışmanın amacı, 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin oyun davranışlarını yordayıcı rolünü incelemektir. Çalışma grubunu, 5-6 yaş grubu 255 çocuk oluşturmuştur. Araştırmanın verileri Genel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve 36-71 Aylık Çocuklar için Oyun Davranış Ölçeği aracılığıyla elde edilmiştir. Verilerin analizinde Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı Yöntemi ve Basit Doğrusal Regresyon Analizi Yöntemi kullanılmıştır. Araştırma bulgularında, çocuğun oyun davranışları ölçeğinin alt boyutu olan sessiz davranış ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin sürekli oynama boyutu arasında pozitif yönlü ilişki görülmüştür. Tek başına oyun ile çatışma, hayata yansıtma, hayattan kopma ve dijital oyun bağımlılığı toplamı arasında negatif yönlü ilişki belirlenmiştir. Paralel oyun ile çatışma, sürekli oynama, hayattan kopma ve dijital oyun bağımlılığı toplamı ile pozitif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir. Sosyal oyun ile sürekli oynama arasında negatif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir. İtiş kakışlı oyun ile çatışma, sürekli oynama, hayattan kopma, hayata yansıtma, dijital oyun bağımlılığı toplamı ile pozitif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir. Regresyon analizleri sonucunda, dijital oyun bağımlılığı eğiliminin çatışma, sürekli oynama, hayata yansıtma, hayattan kopma alt boyutlarının çocukların oyun davranışlarından sessiz davranışı %21,4, tek başına oyun davranışını %42,7, paralel oyun davranışını %34,7, sosyal oyun davranışını %5,9, itiş kakışlı oyun davranışını %23,3 oranında anlamlı biçimde yordadığı görülmüştür.

## The Predictive Role of Digital Gaming Addiction Tendencies of 5-6 Years Old Children on Gaming Behaviors

Article Information	Abstract
Article Type : Research Article	This study examines the predictive role of digital game addiction tendencies of 5-6-year-old children on game behaviours. The study group consisted of 255 children aged 5-6 years. The study data were obtained through the General Information Form, the Digital Game Addiction Scale and the Play Behavior Scale for 36-71 Months-Old Children. Pearson Product Moments Correlation Coefficient and Simple Linear Regression Analysis Methods were used to analyse the data. In the research findings, a positive relationship was observed between silent behaviour, which is the sub-dimension of the child's play behaviour scale, and the constant playing dimension of the digital game addiction tendency scale. A negative relationship was determined between solitary gaming and the sum of conflict, reflection on life, detachment from life and digital game addiction. A positive relationship was detected between parallel play and the sum of conflict, constant playing, detachment from life and digital game addiction. A negative relationship has been identified between social gaming and constant playing. A positive relationship was detected between rough play and the sum of conflict, constant playing, detachment from life, reflection on life, and digital game addiction. In regression analyses, the sub-dimensions of the tendency of digital game addiction to conflict, constant playing, reflecting on life, and disconnection from life children's reticence behaviours were 21.4%, solitary play behaviour 42.7%, parallel play behaviour 34.7%, social play behaviour 5.9%, jostling play behaviour 23.3% it was found to predict significantly.
Received : 22 August 2023	
Accepted : 24 November 2023	
Published : 25 December 2023	
Keywords : Addiction; digital game; preschool	

<sup>1</sup> Bu makale, 21-24 Temmuz 2023 tarihleri arasında Petersburg'da düzenlenen "Karadeniz 13. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi" adlı etkinlikte sözlü bildiri olarak sunulmuş ve özeti kongre bildiri özet kitabında basılmış "5-6 Yaş Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimlerinin Oyun Davranışlarını Yordayıcı Rolü" başlıklı bildirinin tamamlanmış halidir.

<sup>2</sup> Milli Eğitim Bakanlığı, [burcu.bagci.09@hotmail.com](mailto:burcu.bagci.09@hotmail.com)

**Kaynakça Gösterimi:** Bağcı-Çetin, B. (2023). 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin oyun davranışlarını yordayıcı rolü. *İhlara Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 41-53. DOI: <https://doi.org/10.47479/ihead.1348127>



© İhlara Eğitim Araştırmaları Dergisi. This is an open-access article under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

## Giriş

Okul öncesi dönemde çocukların fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal yönden gelişimini destekleyen en etkili araçlardan biri oyundur (Daunhauer, Coster, Tickle-Degnen ve Cermak, 2010; Kennedy-Behr, Rodger ve Mickan, 2011). Çocuk için, neşe, eğlence kaynağı ve vazgeçemediği bir eylem olan oyun, sağlıklı bir şekilde büyüme ve gelişme sürecinde ihtiyaç duyulan beslenme, uyku ve sevgi kadar gereklidir (Gülay-Ogelman ve Erten-Sarıkaya, 2014; Kaytez ve Durualp, 2014). Oyun kavramı, gündelik yaşamda eğlence aracı ya da boş vakit geçirmek için bir uğraş olarak görülse de, bu konuda yapılan araştırmalar oyunun insan hayatındaki önemine dair önemli bilgi ve donanım sağlamıştır (And, 1979, akt. Kuşçu, 2014). Çocuk gelişimde önemli bir etken olarak karşımıza çıkan oyun, yetişkin dünyasına ait rol ve kuralları öğrenmenin yanı sıra bilişsel kapasiteyi deneme ve geliştirme olanağı sağlamaktadır (Şener, 1996). Oyun, çocukların hayal güçlerini zenginleştirerek yaratıcılık duygularının ortaya çıkmasında, akranlarıyla sosyalleşmelerinde önemli bir rol üstlenmektedir (Coelho, Torres, Fernandes ve Santos, 2017; Dinella, Weisgram ve Fulcher, 2017; Güder ve Alabay, 2016). Çocuklar hayal güçlerini kullanarak, basit oyun türlerinden karmaşık oyun türlerine uzanan pek çok oyun türünü sergilerler (Sezici ve Yiğit, 2019). Alan yazında oyun kavramını tanımlamada farklı görüşlerin olduğu, bazı araştırmacıların oyunun psikolojik özelliklerine odaklanırken bazılarının bilişsel gelişim ile ilişkisini vurguladığı görülmektedir. Bu farklı görüşler göz önüne alındığında, oyunun insan işlevselliğinin tüm yönlerini bütünlükten ve dengeleyen bir davranış olduğu söylenebilmektedir (Şener, 1996). Aynı şekilde oyunun sınıflamasında Piaget (1962) ve Smilansky (1968) bilişsel gelişim süreçlerini temel alırken, Parten (1932) ek olarak sosyal katılım yönüne değinmiştir. Bu sınıflamalar oyunun hem sosyal, hem de bilişsel yönlerini ele alan bir toplama şeması olarak sıklıkla kullanılmaktadır (Rubin ve Krasnor, 1980).

Geçmişten günümüze değin çocukların etkileşim içerisinde oldukları sosyal, kültürel ve teknolojik faktörler oyun ile ilgili süreçlerde etkili olmuş ve özellikle teknolojik araçların icadı ve yaygın kullanımı dijital oyun kavramını ortaya çıkarmıştır (Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop ve Scott, 2016; Roopnarine, Johnson ve Hooper, 1994, akt. Işıkoğlu-Erdoğan, 2019). 1970'lerde ilk ticari video oyunlarının piyasaya sürülmesinden bu yana, etkileşimli oyunların formatı ve sağladığı olanaklar teknolojik ilerlemelerle sürekli olarak gelişmektedir. Günümüzde dijital oyun, oyun konsolları bulunan televizyonlarda video oyunları, bilgisayar oyunları, telefon ve tabletlerde oynanan oyunlar, elde tutulan video oyunları ve farklı platformlarda bulunan artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik oyunlarını içermektedir (Green ve Bavelier, 2007, akt. Flynn, Richert ve Wartelle, 2019). Common Sense Media tarafından yapılan bir çalışmada, sekiz yaşın altındaki neredeyse tüm Amerikalı çocukların bir evde tablet veya akıllı telefonla yaşadığını bildirdiği bulgusu küçük çocuklar için dijital oyun fırsatlarının hayatlarının her anında hazır ve nazır bir hale geldiğini ortaya koymuştur (Rideout, 2017, akt. Flynn, Richert ve Wartelle, 2019). Griffith ve Arnold (2019) tarafından yapılan bir araştırma, dijital araçları kullanan dört yaşındaki çocuklardan oluşan bir örneklemin, hem eğitici hem de eğitici olmayan oyun oynamayı favori bir etkinlik olarak gördüğünü saptamıştır. İnal ve Çağiltay'ın (2005) çalışmasında, çocukların rahatlama ve vakit geçirme amacıyla dijital oyunlara yöneldikleri ifade edilmiştir. Aynı zamanda yapılan çalışmalar, çocukların giderek daha fazla süre ekran karşısında zaman geçirdiğini ve dijital oyunlar oynadığını göstermektedir (Lauricella, Wartelle ve Rideout, 2015; Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdiñler, 2018). Bireylerin dijital oyuna karşı konulamaz şekilde istek duyması, zamanının uzun bir süresini dijital oyuna ayırarak hayatının her alanını etkilemesi dijital oyun bağımlılığı kavramını ortaya çıkarmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2016). Toker ve Baturay (2016) tarafından yapılan çalışmada, yeni dijital oyunların gelişmiş ses ve görsel efektler içermesinden kaynaklı olarak, çocukları bağımlı hale getirme olasılığının yüksek olduğu saptanmıştır. Dijital oyun kullanım yaşının erken çocukluk yıllarına kadar indiğine dair çalışmalar küçük çocukların da risk grubunda olduğu konusunda dikkat çekmektedir (Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut, 2016; Lee ve Morgan, 2018).

Dijital oyunların çocukların evlerinde, okullarında ve oyun alanlarında artış görmesiyle birlikte çeşitli yaş gruplarında dijital oyunlar üzerine artan sayıda araştırma yapılmıştır, ancak okul öncesi dönem çocuklarına odaklanılarak gerçekleştirilen çalışmalar yeterli görülmemektedir (Aküzüm, Boğa-Baran ve Çelebi, 2022; Işıkoğlu, Bayraktaroğlu ve Ayekin-Dülger, 2021; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Prot, Anderson, Gentile, Brown ve Swing, 2014). Küçük çocukların eğitiminde ve eğlencesinde dijital teknolojilerin kullanılmasına yönelik ve buna karşı çıkan argümanlar, çocukların dijital teknolojilerle deneyimlerinin kalitesi ve bu tür deneyimlerin fiziksel, bilişsel ve sosyo-duygusal gelişimleri için değeri ile ilgili görünmektedir (Alliance for Childhood, 2010, akt. Verenikina ve Kervin, 2011). Araştırmacılar arasındaki bu ikilemde, dijital oyunun geleneksel oyun türlerinin sağladığı gibi çocuğun gelişimini ve öğrenmesini destekleyen unsurları barındırdığını savunanlar ile dijital oyunun çocukları geleneksel oyundan uzaklaştırarak bu oyunlar aracılığıyla edineceği kazanımlardan mahrum bırakacağına dair görüşler yer almaktadır (Bergen, Davis ve Abbitt, 2016; Edwards, 2014; Ernest, Causey, Newton, Sharkins, Summerlin, ve Albaiz, 2014). Ancak, kuramcılar görüşleri ne olursa olsun, oyunun çocukların yaşamlarında merkezi bir rol oynadığı konusunda hemfikirdirler (Isenberg ve Quisenberry, 2002). Marsh (2010), ortaya çıkan 'dijital oyun' fenomenini çocuğun kendiliğinden başlattığı geleneksel oyundan farklı bularak, "genellikle oyun ve teknoloji arasında öne sürülen ikiliğe" karşı çıkar (s. 25). Çünkü Marsh'a göre, dijital oyun büyük ölçüde yazılım ve donanıma bağımlıdır. Bununla birlikte, farklı biçimlerdeki dijital oyunların küçük çocukların hayatlarının önemli bir parçası olmaya devam ettiği göz önüne alındığında, çocuk gelişiminde geleneksel oyun biçimlerinin önemine dair edinilen bakış açısını kullanarak dijital oyunun değerini incelemek önemli görülmektedir. Bu bağlamda, teknolojik yenilikler giderek daha karmaşık hale gelirken ve dijital araçlar çocukların yaşamlarına daha fazla nüfuz ederken, çocukların sosyal ve kültürel ortamları ve özellikle oyunun doğası üzerinde en büyük etkiye sahip olduğu düşünülen dijital oyunların etki düzeyini anlamının kritik olduğuna inanılmaktadır.

## Amaç (Alt Amaçlar)

Bu çalışmada 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin oyun davranışlarını yordayıcı rolü incelenmiştir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1. 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ve oyun davranışları arasında bir ilişki var mıdır?
2. 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri oyun davranışlarını yordamakta mıdır?

## Yöntem

### Araştırma Modeli

Araştırmada, iki ya da daha fazla sayıdaki değişkenler arasında birlikte oluşan değişimin varlığını ve/veya derecesini tespit etmeye olanak sağlayan ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır (Karasar, 2012). Araştırmanın bağımsız değişkeni 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri, bağımlı değişkeni ise çocukların oyun davranışlarıdır.

### Çalışma Grubu

Çalışmanın evrenini, 2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında Aydın ili Efeler ilçesinde Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı anaokullarında öğrenim görmekte olan 5-6 yaş aralığındaki çocuklar oluşturmuştur. Örneklem grubunun belirlenmesinde, kolay ulaşım ve uygulamaya olanak sağlayan uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2018). Araştırmanın çalışma grubunu, katılımcı olmaya gönüllü 5-6 yaş grubu 241 çocuk oluşturmuştur. Toplam 15 öğretmen ölçek formlarını doldurarak araştırmaya katılım sağlamıştır. Çalışma grubuna ilişkin demografik bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

**Tablo 1:** Demografik özellikler.

Özellikler	Değişken	n	%
Cinsiyet	Kız	123	51
	Erkek	118	49
Okul Öncesi Eğitim Alma Durumu	Evet	36	14,9
	Hayır	205	85,1
Anne Çalışma Durumu	Evet	33	13,7
	Hayır	208	86,3
Baba Çalışma Durumu	Evet	223	92,5
	Hayır	18	7,5
Aile Gelir Düzeyi	Çok Düşük	0	0
	Düşük	66	27,4
	Orta	135	56
	İyi	40	16,6
	Çok iyi	0	0

Tablo 1'e göre çalışma grubunu oluşturan çocukların %51'i kız, %49'u erkektir. Çocukların %14,9'u mevcut devam ettikleri okuldan daha önce okul öncesi eğitim almış, %85,1'i daha önce okul öncesi eğitim almamıştır. Çocukların annelerinin %13,7'si çalışıyor, %86,3'ü çalışmıyordur. Çocukların babalarının %92,5'i çalışıyor, %7,5'i çalışmıyordur. Çocukların aile gelir düzeylerine bakıldığında, %27,4'ü düşük, %56'sı orta, %16,6'sı iyi düzeydedir.

## Veri Toplama Araçları

### Genel Bilgi Formu

Çalışma grubunu oluşturan çocukların cinsiyeti, daha önce okul öncesi eğitim alma durumu, anne-babanın çalışma durumu, aile gelir düzeyine ilişkin veriler araştırmacı tarafından hazırlanan bir bilgi formu aracılığıyla elde edilmiştir.

### Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBE)

Ölçek, Budak ve Işıkoğlu (2022) tarafından okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerini değerlendirmek amacıyla geliştirilmiştir. 20 maddelik ölçek, hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma olmak üzere dört alt boyuttan meydana gelmiştir. Ölçek ile elde edilen veriler aracılığıyla her boyut kendi içinde değerlendirilebileceği gibi toplam puan da hesaplanabilmektedir. "5-Her zaman, 4-Çoğu zaman, 3-Bazen, 2-Nadiren, 1-Hiçbir zaman" olarak beşli likert tipinde olan ölçek ile alınabilecek en düşük puan "20", en yüksek puan "100" dür. Ölçekten alınan toplam puan arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin arttığı belirtilmektedir. Ölçekte tersten puanlanan madde bulunmamaktadır. Geçerlik analizlerinde, kapsam geçerliği için uzman görüşüne başvurulmuş, yapı geçerliği için SPSS ve AMOS programları kullanılarak açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda, ölçeğin toplam varyans oranı %63,06 olarak saptanmış ve model uyum indekslerinin ( $\chi^2/sd=3,402$ , RMSEA=0,075, AGFI=0,85, CFI=0,92, IFI=0,92, SRMR=0,52, PNFI=0,76, PGFI=0,68) yeterli düzeyde olduğu tespit edilmiştir (Koyuncu ve Kılıç, 2019; Tavşancıl, 2014). Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı ölçeğin toplamı için 0,93 ve alt boyutlar için çatışma 0,90 , hayattan kopma 0,88 , hayata yansıtma 0,70 , sürekli oynama 0,82 olarak hesaplanmıştır.

### 36-71 Aylık Çocuklar için Oyun Davranış Ölçeği

Ölçek, Metin-Aslan (2017) tarafından 36-71 aylık çocukların serbest oyun zamanındaki davranışlarını değerlendirmek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek geliştirme sürecinde kapsam geçerliğinin belirlenmesinde uzman görüşlerine başvurulmuş, yapı geçerliğini incelemek için SPSS ve AMOS programları kullanılarak açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi uygulanmıştır. Açımlayıcı faktör analizi ile ölçeğin beş faktörden meydana geldiği, faktörlerin ölçeğe ilişkin toplam varyansı açıklama oranlarının birinci faktör % 36,3, ikinci faktör % 14,9, üçüncü faktör % 9,4, dördüncü faktör % 7,7, beşinci faktör ise % 5,94 olduğu belirlenmiştir. Beş faktörün toplam varyansın % 74,38'ini açıkladığı ifade edilmiştir. Ölçeğin suskun davranış, tek başına oyun, paralel oyun, sosyal oyun ve itiş kakış oyun olmak üzere beş faktörlü bir yapıda toplam 21 maddeden oluştuğu tespit edilmiştir. Doğrulayıcı faktör analizi ile  $\chi^2/sd$  oranı 2,38 olarak ve diğer uyum indeksleri ise GFI=0,90; AGFI=0,85; CFI=0,93 ve RMSEA= 0,07 olarak kabul edilebilir, NFI=0,91 olarak iyi uyumu göstermektedir (Yılmaz ve Çelik, 2005; Tabachnick ve Fidell, 2001; Sümer, 2000). Kuramsal olarak faktörlerin içeriğinin birbirinden farklı olması sebebiyle beş faktörlü bu ölçekte oyun davranışlarına yönelik toplam puan hesaplamasının uygun olmayacağı belirtilmiştir. Güvenirlilik çalışması kapsamında Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayıları suskun davranış faktörü için 0,92 , tek başına oyun faktörü için ,84, paralel oyun faktörü için 0,89 , sosyal oyun faktörü için 0,90 , itiş kakış oyun için 0,96 olarak hesaplanmış ve güvenirliliğin yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu doğrultuda, 36-71 aylık çocukların oyun davranışlarının tespit edilmesi amacıyla geliştirilen ölçeğin geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu belirtilmiştir.

### Verilerin Toplanması ve Analizi

Efeler ilçesinde bulunan anaokullarında öğrenim görmekte olan 5-6 yaş aralığındaki çocukların öğretmenlerine ve annelerine okul idaresi aracılığıyla ulaşılarak çalışma hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Ailelere, içerisinde çalışmaya ilişkin bilgilendirme notu, dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeği, kişisel bilgi formu ve onam formu yer alan katılımcı dosyaları dağıtılmıştır. Çocukların öğretmenleri tarafından doldurulacak olan oyun davranışları ölçeği sınıf öğretmenlerine teslim edilmiştir. Elde edilen veriler SPSS 22.00 istatistik paket programı ile analiz edilmiştir. İlk aşamada ölçümlerin normal dağılıma uygun olup olmadığını belirlemek için Çarpıklık-Basıklık normallik dağılımı testi kullanılmıştır. Tabachnick ve Fidell'e (2015) göre, basıklık-çarpıklık değerleri +1,5 ile -1,5 arasında olmalıdır. Elde edilen verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz neticesinde çarpıklık ve basıklık değerlerinin +1,5 ile -1,5 aralığında olduğu görülmüş ve buna dayanarak verilerin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2015). Ardından Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı Yöntemi ile değişkenler arasında bir ilişki olup olmadığına bakılmıştır. 5-6 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin oyun davranışları üzerindeki yordayıcı rolünü tespit etmek için Basit Doğrusal Regresyon Analizi Yöntemi kullanılmıştır.

### Bulgular

Bu bölümde araştırma kapsamında elde edilen verilerin istatistiksel analizleri sonucunda ulaşılan bulgular, bu bulgulara ait çizelgeler, çizelgelere ilişkin açıklamalar bulunmaktadır. Ölçekler ile elde edilen verilerin betimsel istatistik değerleri Tablo 2'de sunulmuştur.

**Tablo 2:** Betimsel istatistikler.

Değişkenler	n	Min.	Mak.	$\bar{X}$	SS	Çarpıklık	Basıklık	
Oyun Davranışları	Sessiz davranış	241	5	21	9,69	3,05	0,495	0,532
	Tek başına oyun	241	7	16	10,92	2,45	0,376	-0,716
	Paralel oyun	241	10	20	14,22	2,13	0,678	1,08
	Sosyal oyun	241	5	21	16,30	2,98	-0,554	0,283
	İtiş kakışlı oyun	241	2	10	6,78	3,23	-0,304	-1,5
Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi	Çatışma	241	5	24	12,75	4,68	0,421	-0,462
	Sürekli Oynama	241	5	20	11,88	3,83	0,411	-0,530
	Hayata Yansıtma	241	3	13	7,48	2,64	0,399	-0,531
	Hayattan Kopma	241	7	27	14,46	5,77	0,613	-0,658
	Dijital Oyun-Toplam	241	20	70	46,59	14,07	0,225	-1,197

Tablo 2'de, araştırmaya katılan çocukların oyun davranışları ölçeğinden aldıkları puanların ortalamaları incelendiğinde; sessiz davranış  $\bar{X} = 9,69$  (SS=3,05), tek başına oyun  $\bar{X} = 10,92$  (SS=2,45), paralel oyun  $\bar{X} = 14,22$  (SS=2,13), sosyal oyun  $\bar{X} = 16,30$  (SS=2,98), itiş kakışlı oyun  $\bar{X} = 6,78$  (SS=3,23) olarak hesaplanmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinden aldıkları puanların ortalamaları incelendiğinde; çatışma  $\bar{X} = 12,75$  (SS=4,68), sürekli oynama  $\bar{X} = 11,88$  (SS=3,83), hayata yansıtma  $\bar{X} = 7,48$  (SS=2,64), hayattan kopma  $\bar{X} = 14,46$  (SS=5,77), dijital oyun bağımlılığı toplam  $\bar{X} = 46,59$  (SS=14,07) olarak hesaplanmıştır.

Araştırmaya katılan çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeği ile oyun davranışları ölçeğinden aldıkları puanlar arasındaki korelasyon değerleri Tablo 3'te sunulmuştur.

**Tablo 3:** Dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile oyun davranışları değişkenlerine ilişkin korelasyon sonuçları.

Değişkenler	Sessiz davranış	Tek başına oyun	Paralel oyun	Sosyal oyun	İtiş kakışlı oyun
DOBE-Çatışma	-0,076	-0,449**	0,139*	-0,023	0,398**
DOBE-Sürekli Oynama	0,327**	0,098	0,223**	-0,170*	0,360**
DOBE-Hayata Yansıtma	0,041	-0,407**	0,072	0,044	0,410**
DOBE-Hayattan Kopma	0,021	-0,142*	0,494**	0,041	0,302**
Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Toplam	0,080	-0,258**	0,323**	-0,029	0,432**

\*p<0,05, \*\*p<0,001 DOBE=Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi

Tablo 3 incelendiğinde, çocuğun oyun davranışları ölçeğinin alt boyutu olan sessiz davranış ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin sürekli oynama ( $r=0,327$ ,  $p<0,001$ ) alt boyutu arasında düşük düzeyde anlamlı ilişki görülürken, çatışma ( $r=-0,076$ ,  $p>0,05$ ), hayata yansıtma ( $r=0,041$ ,  $p>0,05$ ), hayattan kopma ( $r=0,021$ ,  $p>0,05$ ) alt boyutları ve dijital oyun bağımlılığı toplamı ( $r=0,080$ ,  $p>0,05$ ) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Çocuğun oyun davranışları ölçeğinin alt boyutu olan tek başına oyun ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin sürekli oynama ( $r=0,098$ ,  $p>0,05$ ) alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmamış, çatışma ( $r=-0,449$ ,  $p<0,001$ ), hayata yansıtma ( $r=-0,407$ ,  $p<0,001$ ) ile orta düzeyde, hayattan kopma ( $r=-0,142$ ,  $p<0,05$ ) alt boyutu ve dijital oyun bağımlılığı toplamı ( $r=-0,258$ ,  $p<0,001$ ) ile düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı negatif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir. Çocuğun oyun davranışları ölçeğinin alt boyutu olan paralel oyun ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları olan çatışma ( $r=0,139$ ,  $p<0,05$ ), sürekli oynama ( $r=0,223$ ,  $p<0,001$ ) ile düşük düzeyde, hayattan kopma ( $r=0,494$ ,  $p<0,001$ ) ile orta düzeyde ve dijital oyun bağımlılığı toplamı ile ( $r=0,323$ ,  $p<0,001$ ) düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönlü bir ilişki tespit edilmiş, hayata yansıtma ( $r=0,072$ ,  $p>0,05$ ) alt boyutu ile anlamlı ilişki görülmemiştir. Çocuğun oyun davranışları ölçeğinin alt boyutu olan sosyal oyun ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin çatışma ( $r=-0,023$ ,  $p>0,05$ ), hayata yansıtma ( $r=0,044$ ,  $p>0,05$ ), hayattan kopma ( $r=0,041$ ,  $p>0,05$ ) alt boyutları ve dijital oyun bağımlılığı toplamı ( $r=-0,029$ ,  $p>0,05$ ) arasında bir ilişki görülmemiştir. Sosyal oyun ( $r=-0,170$ ,  $p<0,05$ ) ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin sürekli oynama alt boyutu arasında istatistiksel olarak anlamlı negatif yönlü düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir. Çocuğun oyun davranışları ölçeğinin alt boyutu olan itiş kakışlı oyun ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin çatışma ( $r=0,398$ ,  $p<0,001$ ), sürekli oynama ( $r=0,360$ ,  $p<0,001$ ), hayattan kopma ( $r=0,302$ ,  $p<0,001$ ) alt boyutları ile düşük düzeyde ve hayata yansıtma ( $r=0,410$ ,  $p<0,001$ ), dijital oyun bağımlılığı toplamı ( $r=0,432$ ,  $p<0,001$ ) ile orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir.

Çalışma grubunu oluşturan çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin oyun davranışları üzerindeki yordayıcı rolünü belirlemek üzere yapılan regresyon analizi bulguları aşağıda sunulmuştur.

**Tablo 4:** Oyun davranışları (sessiz davranış) regresyon analizi.

	R	R <sup>2</sup>	$\beta$	t	F	p
Yordayıcı Değişkenler	0,462	0,214		11,157	16,044	0,000*
Çatışma			-0,374	-4,434		0,000*
Sürekli Oynama			0,558	7,605		0,000*
Hayata Yansıtma			0,142	1,832		0,068
Hayattan Kopma			-0,142	-1,646		0,101

p<0,001\*

Tablo 4 incelendiğinde, çocukların dijital oyun bağımlılığının çatışma, sürekli oynama, hayata yansıtma ve hayattan kopma eğilimlerinin oyun davranışları alt boyutu olan sessiz davranış %21,4 oranında anlamlı biçimde yordadığı görülmektedir ( $F_{(4, 236)}=16,044$ ,  $p<0,001$ ). Bulgulara göre, sessiz davranış yordamada çatışma alt boyutunun negatif yönlü ( $\beta=-0,374$ ,  $p<0,001$ ), sürekli oynama alt boyutunun pozitif yönlü ( $\beta=0,558$ ,  $p<0,001$ ) anlamlı katkıları olmuştur.

**Tablo 5:** Oyun davranışları (tek başına oyun) regresyon analizi .

	R	R <sup>2</sup>	$\beta$	t	F	p
Yordayıcı Değişkenler	0,654	0,427		28,140	44,010	0,000**
Çatışma			-0,631	-8,781		0,000**
Sürekli Oynama			0,443	7,081		0,000**
Hayata Yansıtma			-0,319	-4,817		0,000**
Hayattan Kopma			0,208	2,827		0,005*

p < 0,05\*, p < 0,001\*\*

Tablo 5 incelendiğinde, çocukların dijital oyun bağımlılığının çatışma, sürekli oynama, hayata yansıtma, ve hayattan kopma eğilimlerinin tek başına oyun davranışının %42,7'sini açıkladığı görülmektedir ( $F_{(4, 236)}=44,010$ ,  $p<0,001$ ). Bulgulara göre, tek başına oyun davranışları yordamada çatışma alt boyutunun negatif yönlü ( $\beta=-0,631$ ,  $p<0,001$ ), sürekli oynama alt boyutunun pozitif yönlü ( $\beta=0,443$ ,  $p<0,001$ ), hayata yansıtma alt boyutunun negatif yönlü ( $\beta=-0,319$ ,  $p<0,001$ ), hayattan kopma alt boyutunun pozitif yönlü ( $\beta=0,208$ ,  $p<0,001$ ), anlamlı katkıları olmuştur.

**Tablo 6:** Oyun davranışı (paralel oyun) regresyon analizi.

	R	R <sup>2</sup>	$\beta$	t	F	p
Yordayıcı Değişkenler	0,589	0,347		30,903	31,364	0,000**
Çatışma			-0,200	-2,599		0,010*
Sürekli Oynama			-0,022	-0,335		0,738
Hayata Yansıtma			-0,291	-4,113		0,000**
Hayattan Kopma			0,812	10,347		0,000**

p &lt; 0,05\*, p &lt; 0,001\*\*

Tablo 6 incelendiğinde, çocukların dijital oyun bağımlılığının çatışma, sürekli oynama, hayata yansıtma, ve hayattan kopma eğilimlerinin paralel oyun davranışının %34,7'sini açıkladığı görülmektedir ( $F_{(4, 236)}=31,364$ ,  $p < 0,001$ ). Bulgulara göre, paralel oyun davranışı yordamada çatışma alt boyutunun negatif yönlü ( $\beta = -2,599$ ,  $p < 0,05$ ), hayata yansıtma alt boyutunun negatif yönlü ( $\beta = -4,113$ ,  $p < 0,001$ ), hayattan kopma alt boyutunun pozitif yönlü ( $\beta = 10,347$ ,  $p < 0,001$ ), anlamlı katkıları olmuştur.

**Tablo 7:** Oyun davranışı (sosyal oyun) regresyon analizi.

	R	R <sup>2</sup>	$\beta$	t	F	p
Yordayıcı Değişkenler	0,243	0,059		24,505	3,693	0,006*
Çatışma			-0,019	-0,204		0,839
Sürekli Oynama			-0,285	-3,558		0,000**
Hayata Yansıtma			0,051	0,595		0,552
Hayattan Kopma			0,186	1,973		0,050*

p &lt; 0,05\*, p &lt; 0,001\*\*

Tablo 7'ye göre, çocukların dijital oyun bağımlılığının çatışma, sürekli oynama, hayata yansıtma, ve hayattan kopma eğilimlerinin sosyal oyun davranışının %5,9'unu açıkladığı görülmektedir ( $F_{(4, 236)}=3,693$ ,  $p < 0,05$ ). Bulgulara göre, sosyal oyun davranışı yordamada sürekli oynama alt boyutunun negatif yönlü ( $\beta = -3,558$ ,  $p < 0,001$ ), hayattan kopma alt boyutunun pozitif yönlü ( $\beta = 0,186$ ,  $p < 0,05$ ) anlamlı katkıları olmuştur.

**Tablo 8:** Oyun davranışı (itiş kakışlı oyun) regresyon analizi.

	R	R <sup>2</sup>	$\beta$	t	F	p
Yordayıcı Değişkenler	0,483	0,233		1,891	17,960	0,000**
Çatışma			0,177	2,133		0,034*
Sürekli Oynama			0,219	3,029		0,003*
Hayata Yansıtma			0,287	3,748		0,000**
Hayattan Kopma			-0,112	-1,321		0,188

p &lt; 0,05\*, p &lt; 0,001\*\*

Tablo 8'e göre, çocukların dijital oyun bağımlılığının çatışma, sürekli oynama, hayata yansıtma, ve hayattan kopma eğilimlerinin itiş kakışlı oyun davranışının %23,3'ünü açıkladığı görülmektedir ( $F_{(4, 236)}=17,960$ ,  $p < 0,001$ ). Bulgulara göre, itiş kakışlı oyun davranışı yordamada çatışma alt boyutunun pozitif yönlü ( $\beta = 0,177$ ,  $p < 0,05$ ), sürekli oynama alt boyutunun pozitif yönlü ( $\beta = 0,219$ ,  $p < 0,05$ ), hayata yansıtma alt boyutunun pozitif yönlü ( $\beta = 0,287$ ,  $p < 0,001$ ) anlamlı katkıları olmuştur.

## Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmanın amacı, 5-6 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin oyun davranışlarını yordayıcı rolünü incelemektir. Bu doğrultuda öncelikle çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile oyun davranışları arasındaki ilişkiye bakılmış, daha sonra çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin oyun davranışlarını yordama gücü regresyon analizi ile test edilmiştir. Korelasyon analizlerine ilişkin sonuçlara bakıldığında, çocuğun oyun davranışları ölçeğinin alt boyutu olan sessiz davranış ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin sürekli oynama boyutu arasında düşük düzeyde anlamlı pozitif yönlü ilişki görülürken, tek başına oyun ile çatışma, hayata yansıtma boyutları arasında orta düzeyde, tek başına oyun ile hayattan kopma alt boyutu ve dijital oyun bağımlılığı toplamı arasında düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı negatif yönlü ilişki belirlenmiştir. Çocuğun oyun davranışları ölçeğinin alt boyutu olan paralel oyun ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları olan çatışma, sürekli oynama ile düşük düzeyde, hayattan kopma ile orta düzeyde ve dijital oyun bağımlılığı toplamı ile düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir. Sosyal oyun ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin sürekli oynama alt boyutu arasında istatistiksel olarak anlamlı negatif yönlü düşük düzeyde bir ilişki tespit edilmiştir. Çocuğun oyun davranışları ölçeğinin alt boyutu olan itiş kakışlı oyun ile dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin çatışma, sürekli oynama, hayattan kopma alt boyutları ile düşük düzeyde ve hayata yansıtma, dijital oyun bağımlılığı toplamı ile orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı pozitif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir. Dijital dünya ile ilişkili çalışmaların sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Bazı araştırma bulguları olumlu etkiler bildirirken olumsuz etkileri ortaya koyan araştırma bulguları da bulunmaktadır. Mevcut

araştırmada elde edilen bulgular alanyazında çocukların dijital bağımlılık eğilimi ve oyun davranışları ile ilişkili araştırmaların bulgularıyla benzerlik göstermektedir. Bu çalışmalar incelendiğinde, oyunun içeriğinden kaynaklanabilecek etkileri, maruz kalınan süreden kaynaklanabilecek etkilerden ayırmaya başladığı ve bu boyutların genellikle farklı etkiler sağladığı belirtilmiştir (Anderson ve diğerleri, 2001; Gentile ve Stone, 2005). Dijital oyunların içeriğine dayalı etkileri incelendiğinde, özellikle erkek çocuklar için şiddet içeren oyunları oynama, gelecekte gözlenen saldırganlık ile ilişkilendirilmiştir (Ostrov, Gentile ve Crick, 2006). Aynı zamanda, şiddet unsuru içeren dijital oyunların yalnızlık, şiddet eğilimi, saldırganlık ve dikkat dağınıklığı gibi problemler ile ilişkili olduğu bildirilmiştir. (Bluemke, Friedrich ve Zumbach, 2010; Fischer, Kastenmüller ve Greitemeyer, 2010; Gentile, Swing, Lim ve Khoo, 2012; Wack ve Tantleff-Dunn, 2009). İçerikten bağımsız olarak çok fazla dijital medya tüketimi gelecekte gözlenen ilişkisel saldırganlıkla ilişkilendirilmiştir. Ayrıca, okul öncesi dönem çocuklarının “çocukların oyun parkındaki arkadaşlarını veya akranlarını dışladığı ve programın sonunda çocukların barıştığı” içeriğe sahip bir programın sonundaki bilgileri daha önce olanlarla ilişkilendirebilmek de dahil olmak üzere, olay örgüsünü anlamakta zorlandıkları belirtilmektedir (Bryant ve Anderson, 1983). Harman, Hansen, Cochian ve Lindsey (2005) tarafından yapılan araştırmada, zamanlarının büyük çoğunluğunu dijital oyun ve internet ortamında harcayan çocukların sosyal gelişimlerinde önemli düzeyde gerileme, düşük özgüven oluştuğu ve sosyal ilişkilerde aşırı kaygılı, saldırgan davranışların yoğunluk kazandığı tespit edilmiştir. Palmer'e (2015) göre, erken çocukluktan itibaren uzun süreli dijital medya kullanımı daha sonra dikkat, dil becerileri, engelleyici kontrol ve problem çözme gibi sosyal becerileri olumsuz etkilemektedir. Kutner, Olson, Warner ve Hertzog (2008), ebeveynlerden elde edilen görüşler doğrultusunda çocukların dijital oyun oynama sürelerindeki artışın sosyal beceri düzeylerini azalttığını belirtmişlerdir. Gözüm ve Kandır'ın (2020) araştırmasında, çocukların dijital oyun ile geçirdikleri süreler arttıkça sosyal kendiliğindenlik, zevkin dışavurumu ve mizah anlayışı oyun oynama eğilimlerinde azalma meydana gelmiştir. Toran ve arkadaşları (2016), yürüttükleri araştırmada, çocukların mobil oyunları oynama sürelerinin belirsizleştiği, bu belirsizliğe paralel olarak, çocukların gelişiminde dezavantajlı durumların avantajlı durumlara oranla daha çok arttığı sonucuna ulaşmıştır.

Regresyon analizleri sonucunda, dijital oyun bağımlılığı eğiliminin çatışma, sürekli oynama, hayata yansıtma, hayattan kopma alt boyutlarının çocukların oyun davranışlarından sessiz davranışı %21,4 oranında, tek başına oyun davranışını %42,7 oranında, paralel oyun davranışını %34,7 oranında, sosyal oyun davranışını %5,9 oranında, itiş kakışlı oyun davranışını %23,3 oranında anlamlı biçimde yordadığı tespit edilmiştir. Alanyazındaki araştırma bulguları mevcut çalışmanın bulguları ile benzerlik göstererek, giderek daha popüler ve cazip hale gelen dijital oyunların çocukların fiziksel ve duygusal çevresini doğrudan etkilemesiyle birlikte akran ilişkileri için olumsuz sonuçlar doğurabileceğini düşündürmektedir (Işıkoğlu Erdoğan, 2019; Kabakçı Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013). Joseph ve diğerleri (2022) araştırmalarında, çocukların dijital bağımlılıklarının sosyalleşme becerilerini ve davranışlarını azalttığı bulgusuna ulaşmışlardır. Steinkeller ve Groose (2022), dijital ve analog formda oynanan oyunların çocukların akranları ile oyun etkileşimlerini nasıl etkilediğini araştırmışlardır. Araştırma sonucunda, analog oyun oynayan çocukların birbirleriyle daha sık sözlü olarak iletişim kurduğunu, arkadaşlarının etkileşim girişimlerine daha sık yanıt verdiklerini ve dijital oyun oynayan çocuklara göre daha az sıklıkla olumsuz etkileşim biçimleri ve daha sıklıkla olumlu etkileşim biçimleri sergiledikleri bulgularına ulaşmışlardır. Akranlar, gelişim sırasında en güçlü sosyal etkilerden bazılarında sahip olabilir ve bazen eylemleri belirleyebilir. Aynı şekilde, çocuğun oyun dünyasında da akranlar ve onlarla kurulan ilişki önemli bir yere sahiptir. Bu sebeple, daha fazla dijital oyuna maruz kalan çocukların akranları ile sosyal ilişki kurmakta güçlük yaşaması sonucu sessiz davranış, tek başına oyun ve saldırganlık güdüsü ile itiş kakışlı oyun davranışları sergilemeleri olası görülmektedir (Ralph, 2018). Dijital oyunların olumlu etkilerine dair araştırma bulguları ise, çocuğun sosyalleşme süreçlerinde etkili olabileceğini göstermiştir. Bu çalışmalara göre, çocuklar dijital oyunlar üzerinden iletişim kurarak sosyal çevrelerini genişletebilirler. Takımlar halinde oynadıkları dijital oyunlar işbirliği yapma becerilerine katkı sağlayabilir (Ocak, 2013). Ayrıca, dijital oyunlarda verilen komutları takip edebilme, el-göz koordinasyonu, motor yeteneklerde ilerleme olması gibi yeterlilikleri desteklediği de bildirilmiştir. Bununla birlikte, çocukların problem çözebilme, mantık yürütebilme, analiz yapabilme ve karar verme becerilerini desteklediği aynı zamanda da strateji ve tahmin edebilme yeterliliklerini desteklediği belirtilmektedir (Kim ve Smith, 2017). Yakın tarihli bir çalışma, akranlarıyla dijital oyunlar oynayan sekiz yaşındaki çocukların bir yıl sonra akran liderliğini geliştirdiğini ifade etmişlerdir (Lobel ve diğerleri, 2019). Bu nedenle, şarta bağlı etkileşimi sağlayan ve bireylerin ortak amaçlarının sonunda bir takım çalışmasına izin veren dijital oyunların olumlu davranışları geliştirebileceği belirtilmektedir. Dijital oyun farklı bir bağlamda gerçekleşse de geleneksel oyuncaklarla oynamaya benzeyebilir; her ikisi de keşif ve yeni şeyler denemeyi içerir.

Dijital oyunların çocukların öğrenmesini, sağlığını ve sosyal duygusal gelişimini (yani daha akıllı, daha güçlü, daha nazik) nasıl etkilediğine ilişkin daha fazla analiz, küçük çocuklara sunulan gerçek oyunlar ve oynamaktan keyif aldıkları oyunlar hakkında çok daha fazla araştırma gerektirir. Gelecekteki araştırmalar, bu tür oyunların eğitim ve eğlence değerini, dijital oyunlarda yer alan etkileşimin doğasını ve karşılaşılan oyun türünü dikkate almalıdır. Oyun, hedef odaklı veya daha açık uçlu keşiflerden oluşabilir. Dijital oyunların daha iyi incelenmesi, çocukların gelişimine nasıl katkıda bulunabileceği konusunda daha odaklı bir tartışmaya olanak sağlayacaktır. Ayrıca, dijital oyunların manzarası hızla değişiyor ve sanal gerçeklik ile artırılmış gerçeklik oyunlarının ortaya çıkışı, oyunların çocukların gelişimi ve oyun dünyası üzerindeki etkisini daha da etkileyecek gibi görünüyor. Okul öncesi dönem çocukları için sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik oyunları ve bunların çocuk oyuncular üzerindeki olası etkileri hakkında alanyazında yeterli araştırma bulunmamaktadır. Bu, gelecekteki çalışmalar için önemli bir alandır (Marsh ve diğerleri, 2016). Aynı zamanda, Radesky ve diğerleri (2016) tarafından yapılan araştırmada ebeveynler küçük çocukların mobil cihazları kullanmalarına izin verilmesinin gelişimlerine olan etkileri konusunda belirsizlik yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Düşük gelirli ebeveynler

arasında, piyasada bulunan uygulamaların eğitici olduğuna dair pazarlama iddialarına dair güçlü bir inanç olduğu belirtilmektedir. Ancak, çocukların eğitim uygulamalarına ilişkin birkaç inceleme, bunların genel olarak kalitesiz olduğunu, ezberci becerileri hedef aldığını ve hiçbir kanıta dayanmadığını göstermiştir (Hirsh-Pasek, Zosh, Golinkoff, Gray, Robb ve Kaufman, 2015). Bu doğrultuda artış gösteren dijital araçların kullanımına ilişkin bilinmeyen içsel gerilimleri keşfetmek, uzmanların ebeveynlerle konuşmalarına etkili bir giriş noktası olabilir. Çocukların eleştirel düşünme, hayal gücü ve sosyal becerileri üzerindeki olumsuz etkilerine ilişkin korkular, etkileşimli teknolojinin daha eğitici olabileceği görüşleriyle karşılaştırıldığında yaşanan bu belirsizlik, uzmanlar için ebeveynlerin yanlış algılarını düzeltmek ve sağlıklı medya kullanımı için önerilerde bulunmak üzere mobil cihazlarla ilgili mevcut kanıtları kullanma fırsatı olabilir. Örneğin, 2 yaşından küçük çocukların, en azından bir yetişkinin yardımı olmadan yapamayacakları sözcük dağarcığını geliştirme, ince motor becerileri veya sabır gibi üst düzey becerileri ekrandan medyasından öğrenebileceklerine dair yanlış algıları ele almak önemlidir (Radesky, Schumacher ve Zuckerman, 2015). Uzmanlar ebeveynlere çocuklarının en iyi öğretmeni olduklarını ve en iyi uygulamanın paralel olamayacağını hatırlatabilir. Ebeveynlere uygulamalı, yapılandırılmamış, yüz yüze veya açık havada oynamanın gelişimsel faydaları anlatılabilir (Ginsburg, 2007). Çocuklar uygulamalardan veya eğitim programlarından yeni şeyler öğrendiğinde, ebeveynlere çocuklarının bu yeni bilgiyi etraflarındaki 3 boyutlu dünyaya uygulamalarına yardımcı olmaları konusunda rehberlik edilebilir (Hirsh-Pasek, Zosh, Golinkoff, Gray, Robb ve Kaufman, 2015). Bununla birlikte, küçük çocuklar için tasarlanmış eğitici ve toplum yanlısı programların bile yüksek düzeyde ilişkisel saldırganlık gösterdiği yönündeki araştırmalar dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda, hem çocuklar tarafından nelerin izlenmesinin uygun ya da zararlı olduğunu, hem de çocuk programlarının faydalarını en üst düzeye çıkarmak için nasıl değiştirilmesi gerektiğini yeniden değerlendirmenin zamanı gelmiş görünmektedir. Bu bağlamda, küçük çocukların dijital medya ile ilişkili gelişimsel sonuçlarını iyileştirmeye başlamak için erken çocukluk döneminde önleme ve müdahaleye yönelik çalışmaların tasarlanarak, test edilip uygulanabileceği düşünülmektedir. Tüm bunların yanı sıra, okul öncesi eğitim ortamları uygulanan müfredatlar doğrultusunda, çocuklara yönelik olarak planlanmış bir öğrenme ortamı sunarak gelişimlerini desteklemeyi hedeflemektedir (Charlesworth, 1998). Gelişimsel olarak uygun bir sınıf, “sosyal, duygusal ve bilişsel öğrenmenin küçük çocuklarda daha fazla birbirine bağlı olduğu” anlayışıyla becerilerini desteklemek için tasarlanır (Nissen ve Hawkins 2010, s. 256). Bu bağlamda, erken çocukluk dönemindeki çocukların teknolojik araçlara uzun süreli maruz kalmasını önleyebilmek ve tüm alanlarında gelişimlerini etkin bir şekilde destekleyebilmek adına daha fazla çocuğun okul öncesi eğitim olanaklarından faydalanmasına yönelik çalışmalara önem verilmesi gerektiği düşünülmektedir.

### Etik Kurul İzin Bilgileri

Annan Menderes Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Etik Kurulu Başkanlığı'ndan 27.02.2023 tarih ve E-84982664-050.01.04-320580 sayısı ile izin alınmıştır. Makalenin yazarı olarak tüm bilimsel ve etik kurallara uyulduğunu beyan ederim.

### Kaynaklar

- Aküzüm, C., Boğa-Baran, E. ve Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Turkish Studies*, 17(3), 427-458. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.61958>
- Anderson, D.R., Huston, A.C., Schmitt, K.L., Linebarger, D.L. and Wright, J.C. (2001). Early childhood television viewing and adolescent behavior. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 66(264), 1–147.
- Aslan, Ö.M. (2017). 36-71 aylık çocuklar için oyun davranış ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(3), 897-910.
- Bergen, D., Davis, D.R. and Abbitt, J.T. (2016). *Technology play and brain development: Infancy to adolescence and future implications*. New York: Routledge.
- Bluemke, M., Friedrich, M. and Zumbach, J. (2010). The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggress Behav.*, 36(1), 1-13.
- Bryant, J. and Anderson, D.R. (Eds.), (1983). *Children's understanding of tv: Research on attention and comprehension*. New York: Academic press.
- Budak, K.S. ve Işıkoğlu, N. (2022). Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeklerinin geliştirilmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 55(3), 693-740. <https://doi.org/10.30964/auebfd.939653>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2018). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri* (25. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Charlesworth, R. (1998). Developmentally appropriate practice is for everyone. *Childhood Education*, 74(5), 274–282.
- Coelho, L., Torres, N., Fernandes, C. and Santos, A.J. (2017). Quality of play, social acceptance and reciprocal friendship in preschool children. *European Early Childhood Education Research Journal*, 25(6), 812-23.



- Daunhauer, L.A., Coster, W.J., Tickle-Degnen, L. and Cermak, S.A. (2010). Play and cognition among young children reared in an institution. *Physical and Occupational Therapy in Pediatrics*, 30(2), 83-97.
- Dinella, L.M., Weisgram, E.S. and Fulcher, M. (2017). Children's gender-typed toy interests: Does propulsion matter? *Archives of Sexual Behavior*, 46(5), 1295-305.
- Edwards, S. (2014). Towards contemporary play: Sociocultural theory and the digital-consumerist context. *Journal of Early Childhood Research*, 12(3), 219-233.
- Ernest, J.M., Causey, C., Newton, A.B., Sharkins, K., Summerlin, J. and Albaiz, N. (2014). Extending the global dialogue about media, technology, screen time, and young children. *Childhood Education*, 90, 182-191.
- Fischer, P., Kastenmüller, A. and Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *J Exp Soc Psychol.*, 46(1), 192-5.
- Flynn, R.M., Richert, R.A. and Wartella, E. (2019). Play in a digital world: How interactive digital games shape the lives of children. *American Journal of Play*, 12(1), 54-73.
- Gentile, D.A. and Stone, W. (2005). Violent video game effects on children and adolescents: A review of the literature. *Minerva Pediatrica*, 57, 337-358.
- Gentile, D.A., Swing, E.L., Lim, C.G. and Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychol Pop Media Cult.*, 1(1), 62-70.
- Ginsburg, K.R. (2007). American academy of pediatrics committee on communications; American academy of pediatrics committee on psychosocial aspects of child and family health. The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Gözüm, A.İ.C. ve Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 82-100.
- Griffith, S.F. and Arnold, D.H. (2019). Home learning in the new mobile age: Parent-child interactions during joint play with educational apps in the U.S. *Journal of Children and Media*, 13, 1-19.
- Güder, S.Y. ve Alabay, E. (2016). 3-6 yaş arasındaki çocukların oyuncak tercihlerinin toplumsal cinsiyet bağlamında incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(2), 91-111.
- Gülây-Ogelman, H. ve Erten-Sarıkaya, H. (2014). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun davranışlarının akran ilişkileri üzerindeki yordayıcı etkisi. *AİBÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14(3), 301-321.
- Harman, J.P., Hansen, C.E., Cochran, M.E. and Lindsey, C.R. (2005). Liar, liar: Internet faking but not frequency of use affect social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *CyberPsychol Behavior*, 8(1), 1-6. doi: 10.1089/cpb.2005.8.1. -2005
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J.M., Golinkoff, R.M., Gray, J.H., Robb, M.B. and Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. *Psychol Sci Public Interest*, 16(1), 3-34.
- Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Isenberg, J. and Quisenberry, N. (2002). Play: Essential for all children. A position paper of the association for childhood education international. *Childhood Education*, 79(1), 33-39.
- Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17. doi: 10.9779/pauefd.446654
- Işıkoğlu, N., Bayraktaroğlu, E. ve Ayekin-Dülger, D.N. (2021). Çocukların dijital veya dijital olmayan oyun tercihleri ve davranışları. *Pamukkale üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 53, 150-174. doi: 10.9779/pauefd.758529.
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler*. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara.
- Jackie, M., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. and Scott, F. (2016). Digital play: A new classification. *Early Years*, 36, 242-53. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1167675>.
- Joseph, G.V., Agnes, T.M., Elizabeth, S., Vargheese, S. and Thomas, J. (2022). The impact of screen time and mobile dependency on cognition, socialization and behaviour among early childhood students during the covid pandemic perception of the parents. *Digital Education Review*, 41, 114-123.
- Kabakçı-Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F. ve Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *University of Gaziantep Journal of Social Sciences*, 12(4), 883-896.
- Karasar, N. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kaytez, N. ve Durualp, E. (2014). Türkiye'de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(2), 110-122.
- Kennedy-Behr, A., Rodger, S. and Mickan, S. (2011). Physical and social play of preschool children with and without coordination difficulties: Preliminary findings. *British Journal of Occupational Therapy*, 74(7), 348-354.

- Kim, Y. and Smith, D. (2017). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(1), 4-16.
- Koyuncu, İ. ve Kılıç, A.F. (2019). Açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizlerinin kullanımı: Bir doküman. *Eğitim ve Bilim*, 44(198), 361-388. <http://dx.doi.org/10.15390/EB.2019.7665>
- Kuşçu, Y. (2014). *Oyun davranışlarını değerlendirme ölçeği'nin Türkçeye uyarlanması ve 36-72 aylık çocukların oyun davranışlarının incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Kutner, L.A., Olson, C.K., Warner, D.E. and Hertzog, S.M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 76-96. <https://doi.org/10.1177/0743558407310721>
- Lauricella, A.R., Wartella, E.A. and Rideout, V.J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>
- Lee, G. and Morgan, H. (2018). Understanding children's attraction toward digital games and preventing their gaming addiction. *US-China Education Review A*, 8(1), 11-17.
- Lieberman, D.A., Fisk, M.C., and Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: From research to design. *Computers in the Schools*, 26(4), 299-313.
- Lobel, A., Rutger, C.M.E., Engels, L., Stone, L. and Granic, I. (2019). Gaining a competitive edge: Longitudinal associations between children's competitive video game playing, conduct problems, peer relations, and prosocial behavior. *Psychology of Popular Media Culture*, 8, 76-87. <https://doi.org/10.1037/ppm0000159>.
- Marsh, J. (2010). Young children's play in virtual worlds. *Journal of Early Childhood Research*, 8(1), 23-39.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. and Scott, F. (2016) Digital play: A new classification. *Early Years*, 36(3), 242-253, doi: 10.1080/09575146.2016.1167675.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Özdinçler, A.R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21.
- Nissen, H. and Hawkins, C. J. (2010). Promoting emotional competence in the preschool classroom. *Childhood Education*, 86(4), 255-259.
- Ocak, M. A. (2013). Eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanımı. İçinde M.A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (ss. 50-67). Ankara: Pegem Akademi.
- Ostrov, J.M., Gentile, D.A. and Crick, N.R. (2006). Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: A longitudinal study. *Social Development*, 15, 612-627. Doi: 10.1111/j.1467-9507.2006.00360.x
- Palmer, S. (2015). *Toxic childhood: How the modern world is damaging our children and what we can do about it*. CA Los Angeles: Orion.
- Prot, S., Anderson, C.A., Gentile, D.A., Brown, S.C. and Swing, E.L. (2014). The positive and negative effects of video game play. In A. Jordan and D. Romer (Eds.). *Media and the Well-Being of Children and Adolescents* (109-128). New York: Oxford University Press.
- Radesky, J.S., Eisenberg, S., Kistin, C.J., Gross, J., Block, G., Zuckerman, B. and Silverstein, M. (2016). Overstimulated consumers or next-generation learners? *Parent Tensions About Child Mobile Technology Use*, *Annals of Family Medicine*, 14(6), 503-508.
- Radesky, J.S., Schumacher, J. and Zuckerman, B. (2015). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1-3.
- Ralph, R. (2018). Media and technology in preschool classrooms: Manifesting prosocial sharing behaviours when using ipads. *Tech Know Learn*, 23, 199-221. <https://doi.org/10.1007/s10758-017-9342-z>
- Rubin, K.H. and Krasnor, L.R. (1980). Changes in the play behaviors of preschoolers: A short term longitudinal investigation. *Canadian Journal of Behavioral Science*, 12, 278-282.
- Sezici, E. ve Yiğit, D. (2019). Okul öncesi çocukların oyuncak tercihleri, oyun davranışları ve sosyal duygusal uyumu arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi. *JAREN*, 5(3), 178-187. Doi:10.5222/jaren.2019.07088
- Steinkeller, A.V. and Grosse, G. (2022). Children are more social when playing analog games together than digital games. *Computers in Human Behavior Reports*, 6, 100195. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100195>
- Sümer, N. (2000). Yapısal eşitlik modelleri: Temel kavramlar ve örnek uygulamalar. *Türk Psikoloji Yazıları*, 3(6), 49-74.
- Şener, T. (1996). *4-5 yaş anaokulu çocuklarında dramatik oyunun ve inşa oyununun bakış açısı alma becerisine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Tabachnick, B. and Fidell, L.S. (2015). *Çok değişkenli istatistiklerin kullanımı*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Tavşancıl, E. (2014). *Tutumların ölçülmesi ve SPSS ile veri analizi*. Nobel Akademi Yayıncılık.
- Toker, S. and Baturay, M.H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668-679.

- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263-2278.
- Verenikina, I. and Kervin, L. (2011). iPads, digital play and preschoolers. *He Kupu*, 2(5), 4-19.
- Wack, E. and Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychol Behav.*, 12(2), 241-4.
- Yılmaz, V. ve Çelik, H.E. (2005). *Lisrel ile yapısal eşitlik modellemesi – I*. Pegem Akademi.

## Extended Abstract

With the increase of digital games in children's homes, schools and playgrounds, an increasing number of studies have been conducted on digital games in various age groups, but few studies have focused on preschool children (Aküzüm, Boğa-Baran & Çelebi, 2022; Işıkoğlu, Bayraktaroğlu & Ayekin-Dülger, 2021; Lieberman, Fisk, & Biely, 2009). Considering that digital games in different forms continue to be an important part of young children's lives, it is important to examine the value of digital play using the acquired perspective on the importance of traditional forms of play in child development. In this context, as technological innovations become more complex and digital tools increasingly permeate children's lives, it is believed that it is critical to understand the level of influence of digital games, which is considered to have the greatest impact on children's social and cultural environments, and especially on the nature of play.

### **Purpose (Sub-purposes)**

In this study, the predictive role of digital game addiction tendencies of 5-6-year-old children was investigated. For this purpose, answers to the following questions were sought.

1. Is there a relationship between the digital game addiction tendencies and game behaviours of 5-6-year-old children?
2. Do digital game addiction tendencies of 5-6 year-old children predict game behaviors?

### **Research Method**

In the study, a relational survey model was used to detect the existence and/or degree of change that occurs between two or more variables (Karasar, 2012). The study group of the research consisted of 241 children aged 5-6 years who volunteered to participate. The data of the study were obtained through the General Information Form, the Digital Game Addiction Scale (Budak & Işıkoğlu, 2022), and the Play Behavior Scale for 36-71 Months-Old Children (Aslan-Metin, 2017). Pearson Product Moments Correlation Coefficient Method and whether there is a relationship between the variables were examined. Simple Linear Regression Analysis Method was used to determine the predictive role of digital game addiction tendencies of 5-6-year-old children on game behaviours.

### **Results**

When looking at the results of the correlation analyses, a low-level significant positive relationship was observed between the silent behaviour, which is the sub-dimension of the child's play behaviour scale, and the constant playing dimension of the digital game addiction tendency scale, while there was a medium-level relationship between solitary play and conflict and reflection on life dimensions and a moderate correlation between solitary play and solitary play. A low statistically significant negative relationship was determined between the detachment from life sub-dimension and the total digital game addiction. A statistically significant positive relationship was detected with parallel play, which is the sub-dimension of the child's play behaviour scale, and conflict and constant playing, which are the sub-dimensions of the digital game addiction scale, at a low level, with detachment from life, at a medium level, and with the total digital game addiction, at a low level. A statistically significant, negative, low-level relationship was detected between social gaming and the constant playing sub-dimension of the digital game addiction scale. A statistically significant positive relationship was found between the rough play sub-dimension of the child's play behaviour scale and the conflict, constant playing, and detachment from life sub-dimensions of the digital game addiction scale at a low level, and a statistically significant positive relationship was found between reflection on life and the sum of digital game addiction at a medium level. As a result of the regression analyzes, the sub-dimensions of the tendency of digital game addiction to conflict, constant playing, reflecting on life, and disconnection from life were found to be 21.4% of children's play behaviours, solitary play behaviour at the rate of 42.7%, parallel play behaviour at the rate of 34.7%, and social gaming behaviour at the rate of 5.9%. It has been found that it significantly predicted the rough play behaviour at a rate of 23.3%.

### **Discussion, Conclusion, and Suggestions**

The findings obtained in the current study are similar to those of the studies related to the digital addiction tendency and play behaviours of children in the literature. When these studies were examined, it was stated that the effects that may arise from the content of the game began to be separated from the effects that may arise from the duration of exposure and that these dimensions generally provide different effects (Anderson et al., 2001; Gentile & Stone, 2005). When the content-based effects of digital games are examined, playing violent games, especially for boys, has been associated with future aggression (Ostrov, Gentile, & Crick, 2006). At the same time, it has been reported that digital games containing violent elements are associated with problems such as loneliness, tendency to violence, aggression and distraction. (Bluemke, Friedrich, & Zumbach, 2010; Fischer, Kastenmüller & Greitemeyer, 2010; Gentile, Swing, Lim & Khoo, 2012; Wack & Tantleff-Dunn, 2009). Excessive consumption of digital media, regardless of content, has been associated with observed future relational aggression. In the study conducted by Harman, Hansen, Cochian, and Lindsey (2005), it was determined that children who spend most of their time on digital games and the internet have a significant regression in their social development, low self-confidence, and excessively anxious and aggressive behaviours in social relations. In the study conducted by Radesky et al. (2016), parents stated that they were uncertain about whether allowing young children to use mobile devices would benefit or harm their development. There is a strong belief among low-income

parents in marketing claims that commercially available apps are educational, but few reviews of children's educational apps have shown that they are generally of poor quality, target rote skills, and are based on no evidence (Hirsh-Pasek et al., 2015). Discovering the unknown inner tensions associated with the increasing use of digital tools in this direction can be an effective entry point for experts to talk to parents. In addition to all these, preschool education environments aim to support their development by providing a planned learning environment for children in line with the applied curricula (Charlesworth, 1998). A developmentally appropriate classroom is designed to support skills with the understanding that “social, emotional and cognitive learning is more interconnected in young children” (Nissen & Hawkins 2010, p. 256). In this context, it is thought that efforts should be made to ensure that more children benefit from preschool education opportunities in order to prevent long-term exposure of children in early childhood to technological tools and to effectively support their development in all areas.