



**T.C.  
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI  
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI  
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**COVID-19 PANDEMİ ÖNCESİ VE PANDEMİ SÜRECİNDE  
4-6 YAŞ ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK  
EĞİLİMLERİ VE EBEVEYN REHBERLİK  
STRATEJİLERİNDE GÖRÜLEN FARKLILIKLARIN  
İNCELENMESİ**

**Müzeyyen GÜZEN**

**Denizli-2021**

**T.C.  
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI  
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI  
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**COVID-19 PANDEMİ ÖNCESİ VE PANDEMİ SÜRECİNDE 4-6 YAŞ  
ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK EĞİLİMLERİ VE  
EBEVEYN REHBERLİK STRATEJİLERİNDE GÖRÜLEN  
FARKLILIKLARIN İNCELENMESİ**

**Müzeyyen GÜZEN**

**Danışman**

**Prof. Dr. Nesrin İŞİKOĞLU**

## YÜKSEK LİSANS TEZİ ONAY FORMU

Bu çalışma Temel Eğitim Anabilim Dalı, Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı'nda jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

İmza

Başkan: Doç. Dr. Atiye ADAK ÖZDEMİR

Üye: Doç. Dr. Neslihan DURMUŞOĞLU SALTALI

Üye: Prof. Dr. Nesrin İŞİKOĞLU

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun ...../...../.....  
tarih ve ...../..... sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Dr. Mustafa BULUŞ

Enstitü Müdürü

## ETİK BEYANNAMESİ

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nün yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi; görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu; başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu; atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi; kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı; bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

İmza

Müzeyyen GÜZEN

## TEŐEKKÖR

İçtenlik ve samimiyete oldukça önem veren biri olarak, lisans eğitimin sürecinde dersime girdiđi ilk günden beri hayranlıkla dinlediđim, ađzından çıkan her detayı not almak için can attıđım, derslerini kaçırmamak için her şeyi yaptıđım ve her konuda örnek aldıđım idolüm danışman hocam sevgili Prof. Dr. Nesrin Işıkođlu'na pozitif enerjisi, içtenliđi, şeffaflıđı, yetkinliđi, ilgisi ve desteđi için çok teşekkür ederim, minnettarım.

Müzeyyen GÜZEN

## ÖZET

### **COVID-19 Pandemi Öncesi ve Pandemi Sürecinde 4-6 Yaş Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ve Ebeveyn Rehberlik Stratejilerinde Görülen Farklılıkların İncelenmesi**

GÜZEN, Müzeyyen

Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri ABD,  
Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı  
Tez Danışmanı: Prof. Dr. Nesrin İŞİKOĞLU  
Haziran 2021, 89 sayfa

Bu çalışmanın amacı COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkları incelemektir. Nicel araştırma türlerinden ilişkisel tarama modeliyle yapılan bu çalışmada Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2 olarak adlandırılan 2 farklı çalışma grubu kullanılmıştır. Her iki çalışma grubunda da örnekleme, Denizli il merkezindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız ve ilkökul bünyesindeki okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 4-6 yaş arasında çocuğu olan ebeveynler oluşturmaktadır. Pandemi Öncesi-Çalışma 1'e 437 ebeveyn, Pandemi Süreci-Çalışma 2'ye ise 496 ebeveyn katılmıştır. Her iki çalışma grubunda da ebeveynler basit seçkisiz örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Araştırmanın verileri "Okul Öncesi Dönem Çocukları Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)", "Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS)" ve "Kişisel Bilgi Formu" olmak üzere üç veri toplama aracı kullanılarak toplanmıştır. Araştırma verilerinin analizinde SPSS 25 paket programı kullanılmıştır. Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2 arasındaki farkları belirlemek için bağımsız örneklemler t testi kullanılarak gruplar arası farklar saptanmıştır. Ayrıca DOBE ve DOERS ölçeğine ilişkin betimsel istatistikler yapılmış ve iki çalışma grubu karşılaştırılmıştır. Çocukların ve ebeveynlerin sosyokültürel özelliklerinin dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejileriyle ilişkisini incelemek amacıyla bağımsız örneklemler t testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testleri uygulanmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerine sosyokültürel özelliklerin etkilerini belirlemek için ise hiyerarşik regresyon analizi yapılmıştır. Çalışmaya katılan ebeveynlerin uyguladıkları ebeveyn rehberlik stratejilerinin anne ve babalar arasında istatistiksel olarak fark olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımsız örneklemler t testi uygulanmıştır. Yapılan analizler sonucunda pandemi öncesine göre pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğiliminin artış gösterdiği görülmüştür. Ebeveynlerin uyguladığı rehberlik stratejilerinde pandemi öncesi ve

pandemi sürecinde farklılıklara bakıldığında pandemi sürecinde aktif, serbest ve dijitale yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisi puanlarının arttığı görülmüştür. Ayrıca babaların annelere göre çocuklarını daha fazla dijitale yönlendiren ve serbest stratejiyi tercih ettiği ve eğitim düzeyi yüksek olan babaların, çocuklarını daha fazla dijitale yönlendirdikleri saptanmıştır. Bunun yanı sıra üst gelir grubunda bulunan ebeveynlerin çocuklarına dijitale yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerini uyguladıkları görülmektedir. Bununla birlikte annenin çalışma durumunun çocukların bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordadığı görülmektedir. Bu bulgu annenin çalışma saatleri uzadıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi puanlarında artış olduğunu göstermektedir. Ayrıca çocukların cinsiyeti erkek olduğunda ve daha uzun süre ekran başında olduklarında dijital oyun bağımlılık eğilimleri artmaktadır. Son olarak dijitale yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocukların bağımlılık eğilimlerini anlamlı olarak yordadığı saptanmıştır. Diğer bir ifadeyle, ebeveynler dijitale yönlendiren ve serbest rehberlik stratejilerini benimsedikçe, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri artmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı, ebeveyn rehberlik stratejileri, COVID-19, erken çocukluk

## ABSTRACT

### **Examination of Digital Play Addiction Tendencies and Differences in Parental Mediation of 4-6 Years Old Children During Pre-COVID-19 and Pandemic Period**

GÜZEN, Müzeyyen

Master Thesis, Department of Primary Education  
Division of Preschool Education  
Supervisor: Prof. Dr. Nesrin İŞİKOĞLU  
June 2021, 89 pages

The aim of this study is to examine the differences in digital play addiction tendencies and parental guidance strategies of children aged 4-6 years before and during the COVID-19 pandemic. In this study, which was conducted with the relational screening model, which is one of the quantitative research types, 2 different study groups called Pre-Pandemic-Study 1 and Pandemic Process-Study 2 were used. In both study groups, the sample consists of parents with children between the ages of 4 and 6 who attend pre-school education institutions affiliated to the Ministry of National Education in the city center of Denizli. 437 parents participated in Pre-Pandemic-Study 1 and 496 parents participated in Pandemic Process-Study 2. In both study groups, parents were determined by simple random sampling method. The data of the study were collected using three data collection tools: "Preschool Children's Addiction Tendency Scale (DOBE)", "Digital Play Parental Mediation Strategies Scale (DOERS)" and "Personal Information Form". SPSS 25 package program was used in the analysis of the research data. To determine the differences between Pre-Pandemic-Study 1 and Pandemic Period-Study 2, differences between groups were determined using independent samples t-test. In addition, descriptive statistics on DOBE and DOERS scales were made and the two study groups were compared. Independent samples t-test and one-way analysis of variance (ANOVA) tests were applied to examine the relationship of children's and parents' sociocultural characteristics with digital game addiction tendencies and parental guidance strategies. Hierarchical regression analysis was conducted to determine the effects of sociocultural characteristics on children's digital game addiction tendencies. Independent samples t-test was applied to determine whether the parental guidance strategies applied by the parents participating in the study were statistically different between mothers and fathers. As a result of the analyzes, it was seen that the digital game addiction tendency of 4-6 year old children increased during the pandemic process compared to the pre-pandemic period. Considering the differences in the guidance strategies



applied by the parents before the pandemic and during the pandemic period, it was seen that the scores of the active, free and digital parental guidance strategy increased during the pandemic process. In addition, it has been determined that fathers prefer the free strategy and direct their children to digital more than mothers, and fathers with a high level of education direct their children to digital more. In addition, it is seen that parents in the upper income group apply digital-directing and free parental mediation strategies to their children. However, it is seen that the working status of the mother significantly predicts the addiction tendency of the children. This finding shows that children's digital game addiction tendency scores increase as the working hours of the mother get longer. In addition, digital game addiction tendencies increase when children are male and are on the screen for longer periods of time. Finally, it was found that digital-directing and free parental mediation strategies significantly predicted children's addiction tendencies. In other words, as parents adopted digital-directing and free mediation strategies, children's digital game addiction tendencies increased.

Keywords: Digital play, digital game addiction, parental mediation, COVID-19, early childhood

## İÇİNDEKİLER

YÜKSEK LİSANS TEZİ ONAY FORMU .....	iii
ETİK BEYANNAMESİ .....	iv
ÖZET .....	vi
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER .....	x
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	xiii
SİMGE VE KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiv
BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1.    Problem Durumu.....	1
1.1.    Araştırmanın Amacı.....	2
1.2.    Araştırmanın Önemi .....	2
1.3.    Araştırmanın Sınırlılıkları.....	3
1.4.    Sayıtlar.....	3
1.5.    Tanımlar.....	3
İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....	4
2.1.    Kuramsal Çerçeve.....	4
2.1.1. Teknoloji Kullanımı.....	4
2.1.2. Dijital Oyun .....	7
2.1.3. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri.....	10
2.1.4. Bağımlılık .....	12
2.1.5. Dijital Oyun Bağımlılığı .....	15
2.1.6.    Ebeveyn Rehberlik Stratejileri.....	19
2.1.7. COVID-19 Pandemisi ve Etkileri .....	24
2.2.    İlgili Araştırmalar .....	28
2.2.1. Dijital Oyun ve Oyun Bağımlılığına İlişkin Yapılan Araştırmalar.....	28
2.2.2. Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine İlişkin Yapılan Araştırmalar .....	32
2.2.3. COVID-19 Pandemisi ve Etkilerine İlişkin Yapılan Araştırmalar .....	35

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM.....	39
3.1. Araştırma Deseni .....	39
3.2. Evren ve Örneklem/ Çalışma Grubu.....	39
3.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri .....	42
3.3.1. Okul Öncesi Dönemi Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE) .....	42
3.3.2. Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS) .....	43
3.3.3. Kişisel Bilgi Formu.....	43
3.4. Veri Toplama Yöntemi ve Süreci .....	43
3.5. Verilerin Analizi .....	44
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM .....	46
4.1. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimine (DOBE) İlişkin Bulgular.....	46
4.2. Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine (DOERS) İlişkin Bulgular.....	48
4.3. Çocukların ve Ebeveynlerin Sosyokültürel Özelliklerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ve Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine Etkileri .....	49
BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER .....	54
5.1. Tartışma ve Sonuç .....	54
5.2. Öneriler .....	58
5.2.1. Ebeveynlere Yönelik Öneriler .....	58
5.2.2. Eğitimciler Yönelik Öneriler .....	59
5.3.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler .....	60
KAYNAKÇA.....	61
EKLER.....	72
Ek.1 Araştırma İzin Belgesi.....	72
Ek.2 Ölçek Kullanımı Onay Belgesi.....	73
ÖZGEÇMİŞ .....	74

## TABLolar LİSTESİ

Tablo 2.1. <i>Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Sınıflandırmaları</i> .....	22
Tablo 3.1. <i>Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Demografik Bilgileri</i> .....	40
Tablo 3.2. <i>Çocukların Demografik Bilgileri</i> .....	41
Tablo 4.1. <i>DOBE Ölçeğine İlişkin Betimleyici İstatistikler</i> .....	46
Tablo 4.2. <i>Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2 DOBE Ölçeği t Testi</i> .....	47
Tablo 4.3. <i>DOERS Ölçeğine İlişkin Betimleyici İstatistikler</i> .....	48
Tablo 4.4. <i>Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2 DOERS Ölçeği t Testi</i> .....	49
Tablo 4.5. <i>Ebeveyn Rehberlik Stratejilerinde Anne ve Babaların Karşılaştırılması</i> .....	50
Tablo 4.6. <i>Ebeveynlerin Gelir Düzeyleri ile Tercih Ettikleri Ebeveyn Rehberlik Stratejileri</i> <i>Arasındaki İlişkinin İncelenmesi</i> .....	51
Tablo 4.7. <i>Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimini Yordayan Değişkenler</i> .....	52

## ŞEKİLLER LİSTESİ

<i>Şekil 2.1.</i> 2009-2020 yılları arasında hanehalkı bilişim teknolojileri kullanımı.....	5
<i>Şekil 2.2.</i> Dijital Oyun Oyuncularının Yaş Dağılımı.....	9
<i>Şekil 2.3.</i> Bağımlılık Döngüsü.....	14
<i>Şekil 2.4.</i> Dijital Ebeveynlik Rollerini.....	20
<i>Şekil 2.5.</i> Koronavirüs riskine karşı 14 altın kural uyarı afişi.....	25
<i>Şekil 2.6.</i> COVID-19 sürecinde bireylerin ruh hali.....	27

## SİMGE VE KISALTMALAR LİSTESİ

- AMATEM : Alkol ve Uyuşturucu Madde Bağımlıları Tedavi ve Araştırma Merkezi
- APA : Amerikan Psikiyatri Birliği (American Psychiatric Association)
- COVID-19 : 2019 Yeni Koronavirüs Hastalığı (Coronavirus Disease 2019)
- DSM : Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)
- DSÖ : Dünya Sağlık Örgütü
- ESA : Eğlence Yazılımları Derneği (Entertainment Software Association)
- ICD : Uluslararası Hastalık Sınıflandırması (International Classification of Diseases)
- IGD : İnternette Oyun Oynama Bozukluğu (Internet Gaming Disorder)
- MMOG : Devasa Çevrimiçi Oyunlar (Massive Multiple Online Game)
- PC : Kişisel Bilgisayar (Personal Computer)
- TBM : Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Programı
- TDK : Türk Dil Kurumu
- TÜİK : Türkiye İstatistik Kurumu
- UNICEF : Birleşmiş Milletler Uluslararası Çocuklara Acil Yardım Fonu (United Nations International Children's Emergency Fund)
- WHO : Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organisation)

## BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın; problem durumu, amacı, önemi, sınırlılıkları açıklanmıştır ve araştırmaya ilişkin sayıltı ve tanımlara yer verilmiştir.

### 1.1. Problem Durumu

Günümüzde akıllı telefon, bilgisayar, televizyon gibi teknolojik araçlar toplumun vazgeçilmezleri haline gelmiştir. Küçükten büyüğe pek çok birey birçok teknolojik aracı aynı anda yaygın olarak kullanmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu verilerine göre Türkiye'deki hanelerin %90.7'si evden internete erişim imkanına sahiptir (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2020). Yapılan araştırmalar çocukların akıllı telefon, tablet ve bilgisayar başta olmak üzere birçok teknolojik aracı çevrelerinde gördüğünü ve bunları kullanmayı kısa sürede öğrendiklerini ortaya koymaktadır (Ateş ve Durmuşoğlu Saltalı, 2019; Uyanık Aktulun ve Elmas, 2019). Doğdukları andan itibaren teknolojiyle etkileşim halinde olan günümüz çocukları, önceki nesillere göre daha geniş bir teknoloji yelpazesine sahiptirler (Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop ve Scott, 2016; Plowman ve McPake, 2013). Dolayısıyla teknolojik araçların kullanım amacı zaman içerisinde farklılık göstermiştir. Başlarda yalnızca iletişim amacıyla kullanılan bu araçlar; günümüzde iletişimin yanı sıra fotoğraf/video çekme, dizi/film izleme ve oyun oynama gibi amaçlarla da kullanılabilen bir eğlence aracı haline gelmiştir.

Teknolojinin eğlence amacıyla kullanımının yaygınlaşmasıyla ve teknolojiye erişimin oldukça artmasıyla birlikte “dijital oyun” kavramı ortaya çıkmıştır. Yıllar içinde popülerliği artmaya devam eden dijital oyun; akıllı telefonlar gibi mobil cihazlar, tabletler, kişisel bilgisayarlar ve ev konsollarında oynanan elektronik oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Jones, Scholes, Johnson, Katsikitis ve Carras, 2014, s. 260). Artık insanların her gün saatlerce, seviye atlamak ve başarılar kazanmak için birbirleriyle yarıştıkları bir sosyal ağ topluluğu bulunmaktadır (Klimmt, Hartmann ve Frey, 2007; Camarata, 2017). Dijital oyunun giderek insanların yaşamına dahil olmasıyla beraber, olumlu-olumsuz birtakım etkileri de beraberinde getirmesi kaçınılmazdır (Aydoğdu, 2018). Bu oyunların aşırı ve kontrolsüz bir şekilde kullanılması sebebiyle “dijital oyun bağımlılığı” kavramı gündeme gelmiştir. Dijital oyun bağımlılığı, halk sağlığıyla ilgili ciddi sosyal sorunlardan biri haline geldiğinden, dijital oyun bağımlılığını psikososyal bir bakış açısıyla keşfetme ve anlama ihtiyacı ortaya çıkmıştır (Bhagat, Jeong ve Kim, 2019).

Teknolojik araç kullanımı ve dijital oyun bağımlılığının yaygınlaştığı bu süreçte dünya genelinde Mart 2020 tarihinde koronavirüs salgını (COVID-19) ortaya çıkmıştır. Koronavirüs salgını dünya çapında halk sağlığını tehdit eden önemli bir toplumsal sorun olmanın yanı sıra sosyal ve ekonomik açılardan da birçok zorluğu beraberinde getirmiştir. Geçen bir yılda bu salgının etkilerini inceleyen araştırmalar yapılmaya başlamış ve erken çocukluk dönemindeki çocuklara etkileri bulaşma ve hastalık süreci özelinde ortaya koyulmuştur (Yoshikawa ve diğ., 2020). Çocukların beyin yapısının hızla gelişmekte olduğu ve çevresel zorluklara karşı oldukça hassas olduğu erken çocukluk döneminde pandemiyle karşılaşmanın, hem kısa vadeli hem de uzun vadeli çeşitli sonuçları beraberinde getireceği düşünülmektedir. Pandemi sebebiyle normalden daha uzun süre evde kalma, sosyal izolasyon, evden çalışma ve uzaktan eğitim gibi günlük yaşamımıza dahil olan yeni durumların, ebeveynler ve çocuklar üzerinde çeşitli etkileri söz konusu olmaktadır. Bu etkilerin başında dijital araçlarla geçirilen süredeki artış, bu artışın oyun bağımlılığına yol açabileceği düşünülmektedir. Bu durum ebeveynlerin çocuklarının dijital araçları kullanımına nasıl aracılık edeceklerini etkilemektedir. Pandemi sürecinde ortaya çıkan dijital araçlarının ne kadar ve nasıl kullanılacağına dair sorunlar karşısında ebeveynler farklı yaklaşımlar sergileyebilmektedirler. Bu noktada ebeveynlerin çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin rehberlik stratejileri, çocukların dijital oyunlara karşı tutum ve davranışlarını doğrudan etkilediğinden dolayı önem arz etmektedir.

### **1.1.Araştırmanın Amacı**

Bu araştırma ile, COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi amaçlanmıştır.

### **1.2. Araştırmanın Önemi**

Yaşamın ilk altı yılında beynin oldukça hızlı bir gelişim içerisinde olduğu bilinmektedir. Yaşamın mucizevi yılları olarak adlandırılan bu dönem, kişinin ileriki yaşantılarına altyapı oluşturmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte popülerliği artan dijital oyunların, erken çocukluk dönemindeki çocuklar üzerinde olumlu/olumsuz birtakım etkileri bulunmaktadır. Bu dijital oyunların aşırı oynanması, dijital oyun bağımlılığı ile sonuçlanabilmektedir. Bu noktada ebeveynlerin rehberliği ön plana çıkmaktadır. Bu dönemde ebeveynlerin çocuklara gerekli desteği vermeleri gerekmektedir (Ateş ve Durmuşoğlu-Saltalı, 2019). COVID-19 pandemi öncesinde, dijital oyun bağımlılığı ve



ebeveynlerin rehberlik stratejileri, yapılan bazı arařtırmalarla incelenmiřtir (Budak, 2020). Pandeminin çocuklar ve ebeveynler üzerinde etkileri olduđu bilindiđinden, pandemi öncesi ve pandemi sırasındaki çocukların dijital oyun bađımlılık eğilimleri ve ebeveynlerin rehberlik stratejilerinde görülen farklılıklar merak konusu olmuřtur. Bu farklılıkların bilinmesi, çocukların oynadıđı dijital oyunlara iliřkin yetişkinler üzerinde -özellikle de ebeveynler üzerinde- bir farkındalık oluřturacađından dolayı önem arz etmektedir.

### **1.3. Arařtırmanın Sınırlılıkları**

COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yař çocuklarının dijital oyun bađımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesinin planlandıđı bu arařtırmada bazı sınırlılıklar bulunmaktadır. Bu sınırlılıklar ařađıda ifade edilmiřtir:

1. Arařtırmanın örneklemi, 2020-2021 eğitim-öđretim yılında Denizli’de bulunan okul öncesi eğitim kurumlarında ve anasınıflarında eğitim gören çocuklarla sınırlıdır.
2. Arařtırma bulguları Kiřisel Bilgi Formu, Dijital Bađımlılık Eğilimi Ölçeđi ve Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeđi’nden elde edilen veriler ile sınırlıdır.

### **1.4. Sayıtlar**

Ebeveynlerin ölçekte yer alan soruları içten ve samimi bir řekilde yanıtladıkları varsayılmaktadır.

### **1.5. Tanımlar**

Dijital oyun: “Tabletler, mobil cihazlar, kiřisel bilgisayarlar ve ev konsollarında oynanan elektronik oyunlar” řeklinde tanımlanmaktadır (Jones, Scholes, Johnson, Katsikitis ve Carras, 2014).

Dijital oyun bađımlılıđı: Oyuncuların sađıksız günlük yařam davranıřları da dahil olmak üzere olumsuz sonuçlar getiren bilgisayar oyunlarını düzensiz veya takıntılı bir řekilde kullanması durumu olarak tanımlanmıřtır (Jeong ve Kim, 2011).

Ebeveyn Rehberlik Stratejileri: Geniř ölçüde, çocuklar ve medya arasındaki iliřkinin ebeveyn yönetimi; ebeveyn rolünü konuřma ve yorumlama yöntemlerinin yanı sıra ebeveyn izleme faaliyetlerini de kapsayan stratejilerdir (Livingstone ve Helsper, 2008).

## İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

### 2.1. Kuramsal Çerçeve

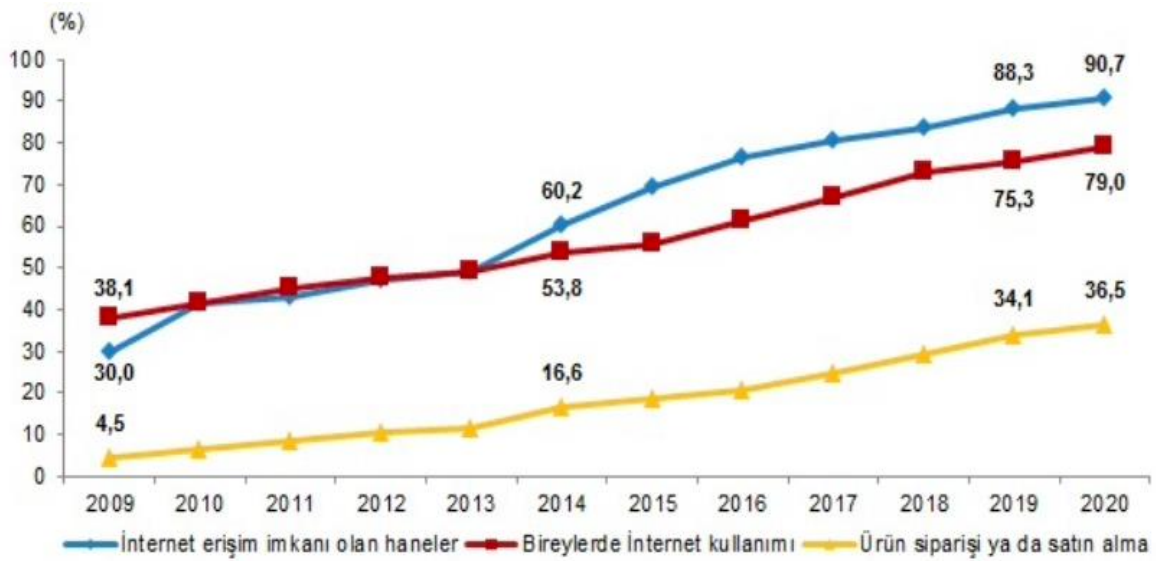
#### 2.1.1. Teknoloji Kullanımı

Günlük hayatta sıkça karşımıza çıkan ve kullanılan bir kelime olan teknolojiyi Türk Dil Kurumu “insanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü” şeklinde tanımlamaktadır (Türk Dil Kurumu [TDK], 2021). Teknolojinin yıllardır durmaksızın bir gelişim içerisinde olması ve bu gelişimin insan yaşamının çeşitli alanlarına etkilerinin olması, alan yazında birçok araştırmaya konu olmuştur. İnternet teknolojisinin yapısı ve özelliklerine bağlı olarak sunduğu olanaklardan dolayı, bu teknolojinin kullanımından uzak kalmak mümkün değildir. Aynı zamanda bu teknoloji her yaş grubundan bireyler tarafından aktif olarak kullanılmaktadır.

Teknolojinin hayatımızı kolaylaştırdığı bir gerçektir, günlük işlerimizi yaparken teknolojik araçlar zaman ve enerji tasarrufu sağlamaktadır ve bu araçların saymakla bitiremeyeceğimiz kadar çok faydası vardır. Araştırmalar teknolojinin uygun ve doğru hedefler çerçevesinde kullanılması sonucunda, çocukların gelişimlerini desteklediğini göstermiştir (Işıkoğlu-Erdoğan, 2014). Örneğin teknoloji çocuklara, fikirlerini ifade edebilme, sorumluluk alabilme ve problem çözme fırsatları sunmakla birlikte onların düşünme becerilerini desteklemektedir (Clements ve Sarama, 2002). Ayrıca erken çocukluk döneminde dijital araçlar uygun bir biçimde kullanıldığında çocukların motivasyonlarını arttırarak dil becerilerine ve problem çözme becerilerine olumlu katkılar sağlamaktadır (Couse ve Chen, 2010). Ancak her güzel şeyde olduğu gibi teknolojinin de fazla veya uygunsuz kullanımı birtakım sorunları beraberinde getirmektedir (Ateş ve Durmuşoğlu-Saltalı, 2019). Dolayısıyla teknolojinin doğru kullanımı bu noktada önem kazanmaktadır.

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) tarafından yapılmış olan “Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması-2020” sonuçlarına bakıldığında internet kullanım oranının 16-74 yaş aralığındaki bireylerde geçen yıl %75,3 iken bu yıl %79 olduğu görülmüştür. Ayrıca internet kullanımının 16-74 yaş arasındaki erkeklerde %84,7 ve kadınlarda %73,3 olduğu belirtilmiştir (TÜİK, 2020). Çocuklar ebeveynlerini büyük ölçüde model aldıklarından dolayı, ebeveynlerin teknoloji kullanımı ne kadar fazlaysa, çocukların da o kadar fazla olacaktır. Hatta Türkiye’de yetişkinlerin teknoloji kullanımı çocuklardan daha fazladır. “We Are Social” ve “Hootsuite” iş birliğiyle oluşturulan “Dijital 2021

Raporu'na göre Türkiye'de 2021'de internet kullanıcı sayısı geçen yıla göre 3,7 milyon artmıştır. Sosyal medya kullananların sayısı %11 artış göstermiş ve böylelikle Türkiye'deki sosyal medya kullananların sayısı toplam nüfusun %70,8'ine eşitlenmiştir. Ayrıca nüfusun 62 milyondan fazlasının mobil internet kullanıcısı olduğu ortaya çıkmıştır (Dijital 2021 Raporu, 2021). Şekil 2.1.'de hanehalkı bilişim teknolojileri kullanımının yıllar içindeki artışı görülmektedir (TÜİK, 2020). Hatta %65'e çıkan akıllı telefon kullanımıyla Türkiye'nin, %60 olan dünya ortalamasının üzerinde olduğu bilinmektedir (Türk Sanayicileri ve İş İnsanları Derneği [TÜSİAD], 2017). Dolayısıyla çevresindekileri çokça gözleme ve taklit etme eğiliminde olan çocuklar da teknolojik aletlerle gereğinden fazla vakit geçirebilmektedirler. Diğer bir ifadeyle, ebeveynler bilerek veya farkında olmadan çocukların internet kullanımına sebep olabilmektedirler. Ayrıca çocukların yaşları arttıkça teknolojiyle etkileşimleri artmaktadır (Birleşmiş Milletler Uluslararası Çocuklara Acil Yardım Fonu [UNICEF], 2017; Kol, 2017).



Şekil 2.1. 2009-2020 yılları arasında hanehalkı bilişim teknolojileri kullanımı

Teknolojiyi kullanmaya başlama yaşı, bebekliğe kadar düşmüştür (Işıkoğlu ve Ergenekon, 2021). 21. yüzyıl çocukları teknolojinin içine doğdukları için “dijital yerliler” veya “dijital çocuklar” olarak adlandırılmaktadırlar (Prensky, 2001a). Bu çocukların hayatında teknolojinin diğer bir deyişle dijital araçların olmaması gibi bir durum söz konusu değildir (Palaiologou, 2016). Teknolojinin içine doğmayan, dijital araçları kullanmayı sonradan öğrenen “dijital göçmen” olarak adlandırılan nesil ile teknoloji çağı çocukları zaman zaman çatışabilmektedirler. Bu noktada ebeveynler çocuklarından, kendi

çocukluklarında olduğu gibi genellikle sokak oyunlarını tercih etmesini beklerse bu gerçekçi bir beklenti olmayacaktır. Diğer bir ifadeyle ebeveynler çocuklarına kendi çocukluklarını dayatmaya çalışmamalıdır. Dijital teknoloji çocukların hayatında olmak zorundadır denebilir. O halde “Çocuklar teknolojiyi kullanmalı mı, kullanmamalı mı?” yerine “Çocuklar teknolojiyi nasıl/ne amaçla kullanmalıdır?” şeklinde sorulmalıdır (Dinç, 2015).

Teknolojinin genel olarak iki farklı kullanım şekli olduğu söylenebilir. Bunlar; tüketim odaklı kullanım, üretim odaklı kullanımdır. Tüketim odaklı kullanım, bireyin teknolojiyi hiçbir şey yapmadan pasif bir şekilde kullanmasıdır. Örneğin; oyun oynaması, sosyal medyada gezmesi ve video izlemesi. Üretim odaklı kullanımda ise birey teknolojiyi kullanarak kodlama, tasarım, dijital kitap, dijital müzik gibi bir şey üretir. İnsanların bir şeyler üretebilmesi için teknoloji inanılmaz fayda sağlamaktadır. Tüketim odaklı kullanım da kendi içerisinde pasif tüketim ve üretken tüketim olarak ikiye ayrılır. Pasif tüketim, bireyin yalnızca video izlemesi gibi pasif bir şekilde teknolojiyi kullanmasıyken üretken tüketim ise bireyin daha sonra bir şey üreteceği için videolar izlemesidir. Program kullanarak fotoğraf düzenlemek de teknolojinin üretken tüketim kullanımına örnek gösterilebilir. Asıl vurgulanması gereken nokta teknolojinin nasıl ve ne amaçla kullanıldığıdır. Çocukların teknolojiyi büyük ölçüde üretim odaklı, orta düzeyde üretken tüketim, en az düzeyde de tüketim odaklı yani pasif olarak kullanmaları onlar için faydalı olacaktır (Bolat, 2020).

Teknoloji kullanımının ne şekilde olması gerektiği konusunda ise bir dizi kullanım bulunmaktadır. Bu kullanımlar aşağıda sıralanmıştır (Dinç, 2017; Yay, 2019; Yeşilay, 2017):

- Amaçlı kullanım: Teknolojiyi vakit öldürme amacıyla kullanmak yerine bilgi kazanma, bir sorumluluğu yerine getirme, bir beceri geliştirme veya üretim gibi amaçlarla kullanmaktır.
- Sınırlı kullanım: Teknolojinin günlük süre sınırının korunarak kullanılmasıdır.
- Sorumlu kullanım: Teknolojinin insanlara faydalı olacak şekilde kullanılması aksi takdirde hiç kimseye zarar vermeyecek şekilde ve genel ahlaki kurallara uyularak kullanılmasıdır.
- Güvenli kullanım: Teknolojiyi kimseden zarar görmeyecek şekilde, özel hayatı ve gizliliği koruyacak şekilde kullanmaktır.
- Aktif kullanım: Teknolojiyi yalnızca tüketim boyutunda kalmayarak ilgi ve yetenekler doğrultusunda üretim yaparak kullanmaktır.

- İşlevsel kullanım: Teknolojik aletleri yalnızca oyun oynamak veya sohbet etmek için değil, günlük hayatı kolaylaştıracak şekilde kullanmaktır.
- Faydalı kullanım: Teknolojiyi kullanırken kişinin kendi işine yarayacak şeyleri seçerek ve süzerek, hayat kalitesini artıracak ve bir alanda gelişmesini sağlayacak şekilde kullanmasıdır.
- Bilinçli kullanım: Sanal ortamdaki her bilginin doğru olmadığını bilerek, doğru ve yanlış bilgileri ve kaynakları ayırt ederek kullanmaktır.
- Çevreci kullanım: Teknolojik araçları gereksiz yere kullanarak küresel ısınmanın artmasına sebep olmadan ve çevreye zarar vermeden kullanmaktır.
- Yasal kullanım: Teknolojik araçları yasalara aykırı bir suç teşkil edecek davranışlarda bulunmadan kullanmaktır.
- Dürüst kullanım: Sanal ortamdaki malzemeleri telif hakkına uyarak kullanmaktır.
- Bilgili kullanım: Teknolojik aletleri belli başlı kullanım bilgisine ve becerisine sahip olarak kullanmaktır.

### 2.1.2. Dijital Oyun

Oyun kavramının kökeni oldukça eskiye dayanmaktadır ve bu kavram teknolojik gelişmelerle birlikte farklı bir boyut kazanmıştır. Oyun, Pehlivan'a (2012) göre, küçük çocukların çevrelerini saran gizemli dünyayı ve yetişkinleri anlama sürecinde bitimsiz bir gayretin ürünüdür. Çocuğun en temel uğraşısı olan oyun, çocuğun dünyayı tanımasına ve hayata hazırlanmasına yardımcı olur. Ayrıca oyun, bilişsel gelişim alanı başta olmak üzere birçok alanda çocuğun gelişimini destekleyen çocukların vazgeçilmez bir etkinliğidir (Elibol, 2014; Pehlivan, 2012).

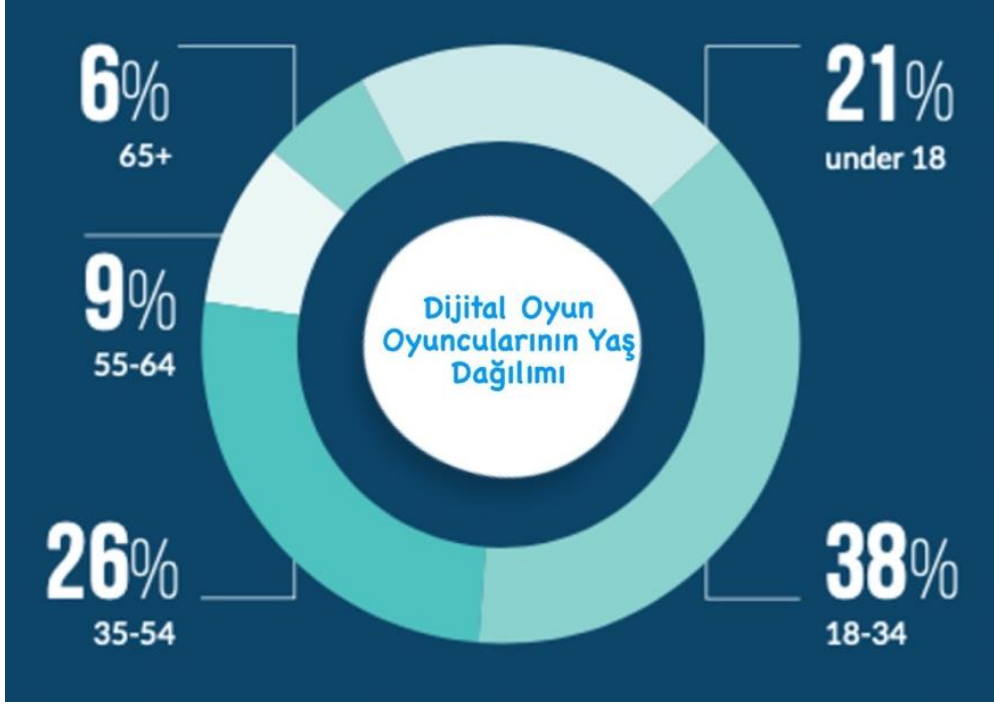
Hayatımızın hemen her alanına dahil olan teknolojiyle birlikte, dijital araçlar yetişkinlerin olduğu kadar çocukların da vazgeçemediği araçlar haline gelmiştir (Palaiologou, 2016). Dijital araçların ulaşılabilirliğinin büyük ölçüde artması ve çocukların oyunlarını dijital ortamda oynamaya başlamaları "dijital oyun" kavramını ortaya çıkarmıştır. Özhan (2011) tarafından dijital oyun; oyunu oluşturan görsel verilerin bilgisayar, tablet, tv ve telefon ekranları gibi çeşitli yöntemlerle ve farklı platformlarla aktarıldığı oyunlar şeklinde tanımlanmıştır. Dijital oyun genel olarak ise, teknolojik araçların oyun oynama amacıyla kullanılması olarak tanımlanmaktadır (Marsh ve diğ., 2016).

Dijital araçlarla birlikte dijital oyunların popülerliği de her geçen gün artmıştır. Günümüzde Amerika Birleşik Devletleri'nde 214.4 milyon dijital oyun oyuncusu bulunmaktadır. 18 yaş altı çocukların % 70'i (51.1 milyon kişi) ve 18 yaş üstü yetişkinlerin %64'ü (163.3 milyon kişi) dijital oyun oyuncusudur (Entertainment Software Association, 2020). Dolayısıyla geçmişten günümüze oynanan geleneksel oyunların yanı sıra dijital oyunlar da çocukların yaşamlarına ciddi oranda dahil olan bir oyun türü haline gelmiştir. Çocukların gün içerisinde çoğunlukla tercih ettiği dijital oyunlar; akıllı telefonlar gibi mobil cihazlar, tabletler, kişisel bilgisayarlar ve ev konsollarında oynanan elektronik oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Jones ve diğ., 2014).

Dijital oyun literatürde video oyunu (video game), dijital oyun (digital game), bilgisayar oyunu (computer game) ve elektronik oyun (electronic game) gibi farklı şekillerde de karşımıza çıkmaktadır. Ülkemizde 2000'li yıllardan itibaren "dijital oyun" kavramsallaştırılmasının yaygın bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Bu kavram bilgisayar oyunları, konsol oyunları ve mobil oyunlar gibi farklı kavramların hepsini kapsamaktadır (Özhan, 2011). Dolayısıyla dijital oyun kavramının daha kapsamlı ve genel bir kavram olduğu söylenebilir. Dijital oyunları oynamayı büyük-küçük her yaşta insan tercih edebilmektedir. ABD'de yapılan bir araştırmaya göre dijital oyun oyuncularının yaş dağılımları Şekil 2.2.'de gösterilmiştir (Entertainment Software Association [ESA], 2020).

Şekil 2.2.'ye bakıldığında dijital oyun oyuncularının yaş dağılımının; 18 yaş altı %21, 18-34 yaş arası %38, 35-54 yaş arası %26, 55-64 yaş arası %9 ve 65 yaş ve üzerinin %6 oranında olduğu görülmektedir. 35-44 yaş, bir dijital oyun oynayıcısının ortalama yaş aralığıdır. Ayrıca Amerikalıların %75'inin evinde en az bir dijital oyun oyuncusu bulunmaktadır (ESA, 2020).

Bilgisayarlar ve dijital uygulamalar, çocukların günlük hayatının bir parçası haline gelmiştir. Erken çocukluk eğitiminde, uygun şekilde tasarlanmış dijital eğitim faaliyetleri, verimli ve etkili öğrenme için güçlü bir eğitim aracı olabilmektedir. Etkileşimli faaliyetlerin kullanılması, öğrenme motivasyonlarının artmasına ve matematik, bilim gibi belirli alanlarda zihinsel gelişime katkıda bulunabilmektedir. Mobil cihazlar çocuklar için çekici özelliklere sahiptir ve erken çocukluk eğitiminde önemli avantajlar sağlayabilmektedir (Zaranis, Kalogiannakis ve Papadakis, 2013). Erken çocukluk sınıflarında ve evde teknolojiye erişim ve kullanım arttıkça, öğrencilerin nasıl güvenli, sorumlu ve işbirliğine dayalı dijital medya kullanıcıları olacağına dair anlayışlarını destekleme ihtiyacı da artmaktadır (Lauricella, Herdzina ve Robb, 2020).



Şekil 2.2. Dijital Oyun Oyuncularının Yaş Dağılımı

Not: “Entertainment Software Association. (2020). *Essential Facts About the Video Game Industry. Research Report. United States.*” künyeli çalışmadan alınmıştır.

Dijital oyunlar gün geçtikçe daha çok şiddet içermekte ve 2000’lerde ses ve görüntü efektlerindeki olağanüstü gelişmeler sayesinde çocukları daha çok içine almaktadır. Şiddet içerikli oyunlara maruz kalan çocukların yaşamla ilgili algıları kolaylıkla değişebilmektedir. Şiddet içerikli oyunları uzmanlar farklı boyutlarda ele almaktadır. Bazıları bu tür oyunların çocuğu rahatlatacağını, çocuk için bir boşalma yöntemi olacağını dile getirirken, bazıları ise bu tür oyunların çocukları istedikleri konuma şiddetle ve güçle ulaşmaya şartlayacağını ileri sürmektedir (Odabaşı ve diğ., 2007). Bu noktada yine ebeveynlere büyük görev düşmektedir. Ebeveynler çocukların yaşına ve gelişim düzeyine uygun oyunları seçmelidirler.

**2.1.2.1. Dijital oyun türleri.** Verilerin ekran üstünde elektronik olarak gösterimi şeklinde açıklanan dijital kavramı, çocuk oyunlarına da yansımıştır (TDK, 2021). Oyunların dijital ortama aktarılmasıyla diğer bir deyişle oyunların dijitalleşmesiyle birlikte “dijital oyun” kavramı ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte farklı türlerde dijital oyunlar üretilmeye başlanmıştır. Oyun türleri konusunda kesin ve genelgeçer bir sınıflandırma olmadığı gibi dijital oyun türleri sınıflandırmasında da kesin bir görüş birliği bulunmamaktadır. Bununla

birlikte Marsh ve diğerleri (2016) yaptıkları çalışmada geleneksel oyun sınıflandırmasını dijital oyunlara uyarlamışlardır. On altı farklı oyun türünü içeren bu dijital oyun türleri sınıflandırması şu şekildedir (Marsh ve diğ., 2016): Sembolik oyun, itiş-kakış oyunu, sosyodramatik oyun, sosyal oyun, yaratıcı oyun, iletişim oyunu, dramatik oyun, hareketli oyun, derin oyun, keşfedici oyunu, fantastik oyun, hayali oyun, ustalık oyunu, objelerle oyun, rol yapma oyunu ve özet oyun. Bu oyun türleri arasına günümüzde dijital oyun da dahil olmuştur.

Dijital oyun türlerinin teması dikkate alındığında; taktik, yapboz, macera, aksiyon, spor ve strateji, yarış, rol yapma ve simülasyon oyunları gibi çeşitli oyun türleri sayılabilir (Prensky, 2001b). Teknolojik özellikleri bakımından genel olarak ele alındığında ise dijital oyun türleri; konsol oyunları, PC oyunları, (bilgisayar oyunları ya da masaüstü oyunlar), çevrimiçi oyunlar (online oyunlar) şeklinde sınıflandırılabilir (Karahisar, 2013; Gürçan, Özhan ve Uslu, 2008). Ayrıca 2020 yılında yapılan bir araştırmaya göre en popüler oyun türleri şunlardır; gündelik/sıradan oyunlar (%71), aksiyon oyunları (%53) ve nişancı oyunları (%48)'dir (ESA, 2020). Ilgaz-Büyükbaykal ve Abay-Cansabuncu'ya (2020) göre dijital oyunlar; oyuncu sayısına, ekonomik beklentiye ve teknolojik altyapısına göre şu şekilde sınıflandırılmaktadır: PC oyunları (Örneğin; War of Roses), konsol oyunları (Örneğin; Super Mario), devasa çevrimiçi oyunlar (Massive Multiple Online Game-MMOG), mobil oyunlar (Örneğin; Angry Birds), sosyal oyunlar (Örneğin; Mynet Çanak Okey). Bu sınıflandırmanın genel ve kapsamlı olduğu söylenebilir. Görüldüğü üzere dijital oyun türlerine ilişkin çeşitli sınıflandırmalar mevcuttur.

### **2.1.3. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri**

Dijital oyun, erken çocukluk döneminde teknolojiyi kullanmanın ana nedenlerinden biridir. Dijital oyunların oynanmasının, özellikle çocuklar için yararlı mı yoksa zararlı mı olduğuyula ilgili çeşitli görüşler ve araştırmalar mevcuttur. Ancak, oyunun içeriğine bağlı olarak oyun oynamanın hem olumlu hem de olumsuz etkileri olabileceği açıktır (Yılmaz, Griffiths ve Kan, 2017). Oyuncular dijital oyun oynamak için çok zaman harcarken, aynı zamanda görsel dikkat becerilerini de geliştirebilmektedirler (Gentile, 2011). Bununla birlikte dijital oyun, çocukların mekansal görselleştirme, iletişim, dil, hesaplama, yardımseverlik, empati ve bilgisayar okuryazarlığı gibi belirli yetenekleri kazanmalarına yardımcı olmaktadır (Anderson, Gentile ve Dill, 2012). Bu faydalarına rağmen dijital oyun, erken çocukluk döneminde bağımlılık gibi bazı riskleri beraberinde getirmektedir ve bunlar şiddet, obezite, iskelet ve kan akışı bozuklukları, olumlu sosyal davranışlarda azalma, dikkat



eksikliği ve akademik başarıda azalma gibi bazı sorunlara neden olabilmektedir (Gentile, 2009; Gentile, Swing, Lim ve Khoo, 2012; Karademir-Coşkun ve Filiz, 2019).

Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerini inceleyen bir dizi çalışma bulunmaktadır (Allahverdipour, Bazargan, Farhadinasab ve Babak, 2010; Anderson ve Bushman, 2001; Anderson ve diğ., 2008; Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Bu çalışmaların çoğu, şiddet içeren dijital oyunlara maruz kalmanın, agresif duyguları, şiddete karşı fizyolojik duyarsızlaşmayı saldırgan düşünceleri ve davranışları artırdığını göstermiştir. Ayrıca patolojik oyunla ilgili yapılan bir çalışmada ergenler arasında patolojik oyun oynamanın psikososyal nedenleri ile sonuçları incelenmiş ve daha düşük psikososyal iyi oluşun (well-being) genellikle patolojik oyun oynamanın öncülü olduğunu bulmuştur (Lemmens ve diğ., 2011). Ancak düşük psikososyal iyi oluş, patolojik oyun oynamanın bir sonucundan ziyade bir nedeni de olabilmektedir. Oyunlara aşırı zaman harcayan küçük oyuncu grupları üzerinde yapılan araştırmalar, geri çekilme, meşguliyet, kontrol kaybı ve kişilerarası veya içsel çatışmalar gibi bağımlılık belirtilerinin ortaya çıkabileceğini göstermiştir (Gentile, 2009; Grüsser ve diğ., 2007). Bunun yanı sıra Ferguson ve Kilburn (2009), medya şiddetinin halk sağlığı risklerine ilişkin yaptıkları meta-analitik bir çalışmada, medya şiddetinin saldırgan davranışa yol açtığı şeklindeki görüşe destek bulamamışlardır.

Dijital oyunlara ilişkin literatürde birtakım tutarsızlıklar bulunmaktadır (Allahverdipour ve diğ., 2010; Gürçan, Özhan ve Uslu, 2008). Dijital oyunlar üzerine yapılan araştırmaların çoğu, bu tür oyunları oynamanın olumsuz etkilerine ve özellikle de şiddet içeren dijital oyunların oynanmasının etkilerine ve saldırganlığa odaklanmıştır (Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007; Jones ve diğ., 2014; Thalemann, Wölfling ve Grüsser, 2007). Ancak ilginç bir şekilde, dijital oyun oynayanların diğer oyunları oynadıkları nedenlerle şiddet içeren oyunlar oynadıkları; meydan okumadan zevk alma ve sanal bir dünyada hareket etme özgürlüğü gibi, oyun keyfine katkıda bulunmada şiddetin önemli bir faktör olmadığı bulunmuştur (Przybylski, Ryan ve Rigby, 2009). Son on yıl içerisinde dijital oyun oynama ile iyi oluş (well-being) arasındaki ilişkilere odaklanılmıştır (Allahverdipour ve diğ., 2010; Boyle, Connolly ve Hainey, 2011; Hull, 2009; Przybylski ve diğ., 2011). Bununla birlikte sağlığı ve refahı iyileştiren oyunların olduğu ihtimaline giderek daha fazla bir ilgi gösterilmiştir (Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo ve Potenza, 2010). Ayrıca dijital oyununun potansiyel olumlu sonuçlarına odaklanan çalışmalar, oyuncular için olumlu duygularla bağlantılar bulmuştur (Allahverdipour ve diğ., 2010; Przybylski ve diğ., 2009). Dijital oyun oynamanın, ruh halini ve duygu düzenlemesini iyileştirdiği; duygusal

rahatsızlığı ve stresi azaltmaya katkıda bulunduğu ortaya koyulmuştur (Hull, 2009). Ayrıca dijital oyun oynayanların büyük çoğunluğu bu oyunların zihinsel uyarım (yüzde 80) ve rahatlama (yüzde 79) sağladığını belirtmektedir (ESA, 2020). Küçük oyuncuların çoğunluğu için olumsuz bir etki olmadığı ve aksine dijital oyun oynamanın zeka, bilgisayar becerileri, mekanik yetenekle ve öz saygı ile ilişkilendirildiği söylenebilir. Aynı zamanda özerklik ve ilişki duyguları tecrübesi, daha fazla benlik saygısı ve olumlu etki ile ilişkilendirilmiştir (Jones ve diğ., 2014). Hatta oyuncular tarafından dijital oyunun bir rahatlama ve stresi azaltma aracı olduğu savunulmuştur (Russoniello, O'Brien ve Parks, 2009). Sonuç olarak çocukların makul miktarda dijital oyun oynamaları bir sorun teşkil etmeyecektir ancak oynanan dijital oyunun süresi ve içeriği yetişkinler tarafından denetlenmelidir.

#### **2.1.4. Bağımlılık**

Hem beyin hem de davranışlar üzerinde etkileri olan bir hastalık olduğu bilinen bağımlılık; bireyin kullandığı bir madde veya yaptığı bir davranış üzerinde kontrolü kaybederek o olmadan hayatını sürdürememeye başlaması şeklinde tanımlanmaktadır (Dinç, 2017; Yeşilay, 2017). Bağımlılık bir beyin hastalığıdır ve mutlaka tedavi edilmelidir (Alkol ve Uyuşturucu Madde Bağımlıları Tedavi ve Araştırma Merkezi [AMATEM], 2021; Dinç, 2017; Ögel, 2018). Bağımlı olan birey istemese bile bağımlı bir şekilde kullanımı ya da eylemi sürdürmektedir. Bunun yanı sıra bu kullanma veya eylem, kişinin yaşamının büyük bir bölümünü kaplamaktadır. Tarhan (2011) araştırmasında bağımlılık kavramını, “olumsuz sonuçlarına rağmen, dürtüsel bir şekilde nesne veya sanal alıştırıcı arayışı ve kullanımı ile nitelendirilen, nükseden ve kronik bir beyin hastalığı” şeklinde ifade etmiştir. Bağımlılığın bir beyin hastalığı olarak düşünülmesinin nedeni, maddelerin ve sanal alıştırıcıların beyin yapısı ile işleyiş şeklini değiştirmesidir (Tarhan ve Nurmedov, 2011). Bağımlılık yapıcı maddeler zamanla beyin işlevlerinde bozulmalara neden olmaktadır (Kaya, Akpınar ve Akpınar, 2019). Kişi istemese de beyni bu maddeleri ister ve kişiyi kullanmaya yönlendirir. Diğer bir deyişle madde kullanımı kişinin kontrolünün ve iradesinin dışına çıkmaktadır. Bu sebeple bağımlılık bir beyin hastalığı olarak tanımlanmaktadır (Yeşilay, 2017). Ayrıca bağımlılık kroniktir, diğer bir ifadeyle ömür boyu devam edecek olan ve ömür boyu kontrol edilmesi gereken bir hastalıktır (Dinç, 2017; Kaya, Akpınar ve Akpınar, 2019). Hastalığın kendi kendine tedavisi olmadığı gibi bağımlılık da doğru tedavi yöntemleriyle düzelme ve iyileşme gösterebilmektedir. Diyabet, tansiyon gibi kronik hastalıklarda olduğu gibi, kişi yaşam tarzına özen göstererek dikkatli olduğu takdirde bağımlılık nüks etmeden hayatına

sorunsuz bir şekilde devam edebilmektedir (Ögel, 2018).

Bağımlılık yapan maddeler şu şekilde sıralanabilir: Tütün, alkol, opiyatlar, uyarıcılar, merkezi sinir sistemini baskılayan ilaçlar, halüsinojenler, uçucu maddeler, esrar ve benzeri maddeler ve fensiklidin (Ögel, 2018; Tarhan ve Nurmedov, 2011; Yeşilay, 2017). Maddelerin dışında bakıldığında; internet, kumar ve alışveriş günümüzde sık rastlanan ve davranış sonucu oluşan bağımlılıklardır. Yapılan araştırmalarda alkol ve sigara bağımlılığının yanı sıra kumar, alışveriş ve teknoloji gibi davranışların da beyinde bağımlılık yaptığına ilişkin veriler elde edilmiştir. Beyin mekanizmaları içerisinde ödül ceza sistemi, bağımlılığın oluşmasına ilişkin başlıca sorumlu yapı olarak görülmektedir (Kaya, Akpınar ve Akpınar, 2019; Thalemann, Wölfling ve Grüsser, 2007). Ayrıca kontrolsüzce kullanılan her maddenin veya davranışın bağımlılık oluşturma riski taşıdığı söylenebilir. Amerikan Psikiyatri Birliği'nin hazırlanmış olduğu DSM Tanı Kriterleri'nde bağımlılık tanısı konulabilmesi için çeşitli kriterler belirlenmiştir. Bu kriterler şunlardır (American Psychiatric Association [APA], 2013):

- Maddeye karşı tolerans gelişmesi (madde kullanımının giderek artması),
- Madde kesilmesi veya azaltılması durumunda ortaya çıkan yoksunluk belirtileri,
- Madde kullanımını denetlemek veya bırakmak amacıyla gayret gösterilmesi ve gayretlerin boşa çıkması,
- Maddeyi temin etmek, kullanmak veya bırakmak amacıyla oldukça fazla vakit harcanması,
- Madde kullanımı sebebiyle sosyal, mesleki ve kişisel aktivitelerin negatif olarak etkilenmesi,
- Maddenin daha uzun süre ve fazla miktarlarda alınması,
- Fiziksel veya ruhsal problemlerin ortaya çıkması veya artması durumunda bile madde kullanımına devam etmek

Bir kişiye bağımlılık tanısı konulabilmesi için kişinin 12 ay içerisinde bu kriterlerden en az üçünü karşılaması gerekmektedir (APA, 2013). Bağımlılığın çeşitli sebepleri bulunmaktadır fakat bu sebeplerin hiçbirisi bağımlılığın nedenini tek başına açıklayamamaktadır. Bireyin bağımlı olmasında birçok etken bulunmaktadır. Bu etkenlerden en önemlileri; bireyin psikolojik özellikleri, genetik yatkınlığı, çevresel etkenler, maddeye ulaşılabilirlik, aile yapısı, toplumsal çevre ve kültürel özelliklerdir (AMATEM, 2021). Şüphesiz kişi bağımlılık noktasına bir anda gelmemekte, adım adım

ilerlemektedir ve bu adımlar bağımlılığın gelişmekte olduğunun ciddi belirtileridir (Dinç, 2017). Bağımlılık sürecinde sırasıyla deneysel, sosyal, operasyonel (amaca dönük) ve bağımlı kullanım olmak üzere dört adımdan söz edilmektedir (Türkiye Bağımlılıklarla Mücadele Eğitim Programı [TBM], 2020; Yeşilay, 2017). Ayrıca fiziksel ve ruhsal bağımlılık olmak üzere iki farklı bağımlılık türü bulunmaktadır. Fiziksel bağımlılık; kullanılan maddeye karşı bir uyum gelişmesiyle birlikte maddeye karşı duyulan fizyolojik bir istektir. Ruhsal (psikolojik) bağımlılık ise bireyin duygusal veya kişilik yapısından dolayı, ihtiyaçlarını tatmin etme ya da giderme amacıyla o maddeye olan düşkünlüğü ve güçlü bir şekilde aynı etkiyi yaşama isteğidir (Tarhan ve Nurmedov, 2011; Yeşilay, 2020). Bağımlılık sürecindeki bir bireyin adım adım düşüncelerini açık bir şekilde yansıtan ve bırakma çabalarıyla birlikte tekrar tekrar aynı döngüye girdiğini gösteren bağımlılık döngüsü Şekil 2.3.'te gösterilmiştir.



Şekil 2.3. Bağımlılık Döngüsü

Not: Şekil örneği "<https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>" adresinden alınmıştır.

Bağımlılıklar; kimyasal bağımlılıklar ve eylemsel (davranışsal) bağımlılıklar olmak üzere iki ana grupta ele alınmaktadır (Yeşilay, 2017). Madde bağımlılığı kavramı tarihsel

olarak eskiye dayanmasına rağmen davranışsal bağımlılıklar nispeten daha yeni bir araştırma alanıdır (Bektaş, 2018). Oldukça geniş bir bağımlılık listesine sahip olan davranışsal bağımlılıklar, belirli bir davranışla fazla uğraşılmasıyla meydana gelmektedir. İnternet, kumar, alışveriş ve dijital oyun bağımlılığı gibi bağımlılıklar davranışsal bağımlılıklardır (Young, 2009).

### **2.1.5. Dijital Oyun Bağımlılığı**

Teknolojinin insan hayatındaki öneminin gitgide artmasıyla birlikte son yıllarda, dijital oyun bağımlılığı (digital game addiction), dijital bağımlılık (digital addiction), video oyunu bağımlılığı (video game addiction), bilgisayar oyunu bağımlılığı (computer game addiction), internet oyunu bağımlılığı (internet gaming addiction), internet bağımlılığı (internet addiction), çevrimiçi oyun bağımlılığı (online gaming addiction), akıllı telefon bağımlılığı (smartphone addiction), sosyal medya bağımlılığı (social media addiction), teknoloji bağımlılığı (technology addiction) gibi farklı bağımlılık kavramları ortaya çıkmış ve bu kavramlara ilişkin yapılan çalışmalar büyük ölçüde artış göstermiştir. Bu kavramların birçoğunun birbirine benzer olmasının sebebi ve ortak özelliği, teknolojiyle ve teknolojik aletlerle ilişkili kavramlar olmasıdır. Hatta bazı kavramlar birbirinin yerine kullanılabilir. Bunun yanı sıra her bir kavram kendi içerisinde birtakım farklılıklar barındırmaktadır. Ancak genel olarak bakıldığında dijital bağımlılık (digital addiction) ve teknoloji bağımlılığı (technology addiction) kavramlarının diğer kavramların tümünü kapsadığı söylenebilir. Dijital oyun bağımlılığı ile video oyunu bağımlılığı kavramı alan yazında birbirinin yerine kullanılabilir ve aynı anlama gelmektedir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı kavramı; bilgisayar oyunu bağımlılığı, internet oyunu bağımlılığı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı kavramlarını kapsamaktadır. Bununla birlikte alan yazında internet bağımlılığı (internet dependency/internet addiction) kavramı; internette oyun oynama bozukluğu (internet gaming disorder), problemli internet kullanımı (problematic internet use), patolojik internet kullanımı (pathological internet use), internetin kötüye kullanımı (internet abuse) ve aşırı internet kullanımı (excessive internet use) gibi farklı kavramlarla da ifade edilmektedir.

Dijital araçların yaygın ve uzun süreler boyunca kullanımı özellikle küçük yaş gruplarında dijital oyun bağımlılığı riskini beraberinde getirmektedir. Alan yazında dijital oyun bağımlılığı; oyuncuların sağlıksız günlük yaşam davranışları da dahil olmak üzere olumsuz sonuçlar getiren bilgisayar oyunlarını düzensiz veya takıntılı bir şekilde kullanması

durumu olarak tanımlanmıştır (Jeong ve Kim, 2011). Dijital oyun bağımlısı olan bireyler zamanlarının büyük bir kısmını oyunlara harcamaktadır.

Zihinsel Bozuklukların Teşhis ve İstatistik El Kitabı'nın (DSM-5) beşinci baskısında, İnternette Oyun Oynama Bozukluğu (Internet Gaming Disorder-IGD), resmi bir bozukluk olarak ana kitaba dahil edilmeden önce daha fazla klinik araştırma gerektiren bir durum olarak tanımlanmıştır (APA, 2013). Buna ek olarak, internette oyun oynayan oyuncuların, diğer ilgi alanlarını dışlayarak kompulsif bir şekilde oyun oynadıkları ve sıklıkla tekrarlanan çevrimiçi aktivitelerin, klinik olarak önemli bir bozulma veya sıkıntıya neden olduğu belirtilmiştir. 2018'de Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ), Uluslararası Hastalık Sınıflandırması'na (ICD-11) zihinsel bir bozukluk olarak "Oyun Oynama Bozukluğu" (Gaming Disorder-GD) dahil etmiştir. Oyun oynama bozukluğu, Uluslararası Hastalık Sınıflandırması'nın (ICD-11) 11. revizyonunda "oyun üzerinde kontrolün kaybedilmesi, oyunun diğer ilgi alanlarına ve günlük etkinliklere nazaran öncelik halinde olması ve negatif sonuçların meydana gelmesine rağmen oyunun sürdürülmesi ya da artması, diğer aktivitelere göre oyuna verilen önceliğin artması" şeklinde karakterize edilen bir oyun ("dijital oyun" veya "video oyunu") davranışı modeli olarak tanımlanmıştır (APA, 2013, s. 796). Yapılan araştırmalarda dijital oyun bağımlılığının; annenin dijital oyun oynama durumu (Aydoğdu, 2018), sosyal bağımlılık (Savcı ve Aysan, 2017), iyi oluş (Allahverdipour ve diğ., 2010; Boyle ve diğ., 2011; Jones ve diğ., 2014; Molinos, 2016; Przybylski ve diğ., 2011), öz düzenleme (Bhagat, Jeong ve Kim, 2019; Lee ve LaRose, 2007), depresyon (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018), saldırganlık (Anderson ve Bushman, 2001; Anderson ve diğ., 2008; Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007) ve akademik performans (Gentile, 2009) gibi kavramlarla ilişkili olduğu saptanmıştır.

Dünya Sağlık Örgütü'ne göre oyun bozukluğunun teşhis edilmesi için davranış örüntüsü kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer önemli işleyiş alanlarında önemli bozulmalara neden olacak kadar yeterli ciddiyette olmalı ve en az 12 ay devam etmelidir (World Health Organization [WHO], 2018). İnternette oyun oynama bozukluğunun teşhis edilmesi için Amerikan Psikiyatri Derneği, Zihinsel Bozuklukların Teşhis ve İstatistik El Kitabı'nda (DSM-5) dokuz adet tanı kriteri yayınlamıştır. Diğer oyuncularla oyunlara katılmak için internetin sürekli ve tekrarlayan kullanımı, 12 aylık bir süreçte aşağıdaki tanı kriterlerinden en az beşi sağlanıyorsa klinik olarak ciddi bozulmaya veya sıkıntıya yol açmaktadır (APA, 2013, s. 795):

1. İnternet oyunları ile aşırı zaman harcama. (Bu durumda birey daha önceki oyununu düşünür veya bir sonraki oyunu oynamayı bekler; çevrimiçi oyunlar günlük hayatta egemen olmaya başlar.)
2. Oyun oynamaya son verildiğinde geri çekilme belirtileri. (Bu belirtiler tipik olarak sinirlilik, kaygı veya üzüntü şeklinde tanımlanır.)
3. Tolerans. (İnternet oyunlarına katılarak zaman harcama ihtiyacının giderek artması.)
4. İnternet oyunlarına katılımı kontrol etmeye yönelik girişimlerin başarısız olması.
5. İnternet oyunları haricinde ve bunun bir sonucu olarak önceki hobiler ve eğlencelerle ilgili ilgi kaybı.
6. Psikososyal sorunların bilinmesine rağmen internet oyunlarının aşırı kullanımının sürdürülmesi.
7. İnternetteki oyun miktarıyla ilgili olarak aile üyelerini, terapistleri ya da başkalarını kandırma.
8. Negatif bir ruh halinden kaçınmak veya rahatlamak amacıyla internet oyunlarını kullanmak (örneğin; ümitsizlik, suçluluk ve endişe duyguları).
9. İnternet oyunlarına katılma sebebiyle önemli bir ilişki, iş, eğitim ya da mesleki gelişim imkanını riske atma veya tamamen kaybetme.

İnternette oyun oynama bozukluğuna yalnızca kumar olmayan internet oyunları dahildir. Bir iş veya meslekte gerekli faaliyetler için internet kullanımı dahil değildir. Bununla birlikte internette oyun oynama bozukluğu, internet dışı bilgisayar oyunlarını da içerebilmektedir. İnternette oyun oynama bozukluğu (internet kullanım bozukluğu/internet bağımlılığı) ile madde kullanım bozuklukları arasında birçok davranışsal benzerlik bulunmuştur (APA, 2013; Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007; Kuss ve Griffiths, 2012; Ream, Elliott ve Dunlap, 2011; Thalemann, Wölfling ve Grüsser, 2007). İnternette oyun oynama bozukluğu, madde kullanım bozukluklarının semptomlarına benzer şekilde, tolerans ve geri çekilme semptomları üzerinde aşamalı kontrol kaybı dahil olmak üzere bir dizi bilişsel ve davranışsal semptomlar kümesiyle sonuçlanabilmektedir. Maddeyle ilgili bozukluklarda olduğu gibi, internette kullanım bozukluğu olan bireyler, diğer aktiviteleri ihmal etmelerine rağmen bilgisayar başında oturmaya ve oyun faaliyetlerinde bulunmaya devam ederler. Genellikle bu aktiviteye günde 8-10 saat veya daha fazla zaman ayırırlar. Bilgisayar kullanmaları ve oyuna geri dönmeleri engellendiğinde, tedirgin olurlar ve sinirlenirler. Genellikle uzun süre yemek yemezler ve uykusuz kalırlar. Okul veya iş gibi

normal sorumluluklar veya aile sorumlulukları ihmal edilir (APA, 2013; Avcı ve Er, 2019; Young, 2009).

Griffiths (1996) “belirginlik, ruh hali değişikliği, hoşgörü, geri çekilme, çatışma ve nüksetme”nin bağımlılığın temel bileşenleri olduğunu düşünmektedir. Bununla birlikte davranışsal (kimyasal olmayan) bağımlılıklar olarak nitelendirilen teknolojik bağımlılıkların bu bileşenlerden oluşan altı kriteri olduğunu belirtmiştir. Bu altı kriteri karşılayan herhangi bir davranış, operasyonel olarak bir bağımlılık olarak tanımlanmaktadır. Bu kriterler aşağıda açıklanmıştır (Griffiths, 2009):

- **Dikkat çekme (Salience):** Bu, belli bir aktivite, bireyin yaşamındaki en mühim aktivite haline geldiğinde meydana gelir. Düşünmeye (meşguliyetlere ve bilişsel çarpıklıklara yol açar), duygulara (istekle sonuçlanır) ve davranışa (sosyalleştirilmiş davranış kötüleşir) hakim olur. Örneğin, internet kullanıcıları söz konusu olduğunda, aslında çevrimiçi olmasalar bile, bir dahaki sefere olacaklarını düşünüyor olurlar.
- **Duygudurum değişikliği (Mood modification):** Bu, insanların belirli bir faaliyete katılımının bir sonucu olarak belirttikleri kişisel tecrübeleri ifade eder ve bir başa çıkma stratejisi olarak görülebilir. Örneğin, oturma açtıklarında uyandırıcı bir vızıltı veya yüksek sesle karşılaşılır.
- **Tolerans (Tolerance):** Aynı etkiye ulaşabilmek için belirli etkinliğin miktarının artmasının gerektiği süreçtir. Örneğin, bir internet kullanıcısı, başlangıçta daha kısa sürede elde edilen ruh halini değiştirici bir etkiyi deneyimlemek için çevrimiçi olarak harcanan süreyi kademeli olarak artırmak zorunda kalabilir.
- **Geri çekilme semptomları (Withdrawal symptoms):** Bunlar, belirli aktivitenin kesilmesi veya aniden azalması durumunda ortaya çıkan hoş olmayan hisler veya fiziksel etkilerdir. Örneğin, bir internet kullanıcısı, online olması engellendiğinde titreme, huysuzluk ve sinirlilik yaşayabilir.
- **Çatışma (Conflict):** Bu, bağımlılar ve etrafındakiler arasındaki etkinliği içeren çatışmaları (kişilerarası çatışma), diğer etkinliklerle (iş, sosyal yaşam, hobiler ve çıkarlar) veya bireylerin kendi içindeki (ruhsal iç çatışma) çatışmaları ifade eder.
- **Nüksetme (Relapse):** Bu, belirli aktivitenin önceki modellerine geri dönüşlerin tekrarlama eğilimidir ve bağımlılığın yıllarca yoksunluk veya kontrolden sonra hızla geri kazanılması eğilimidir.



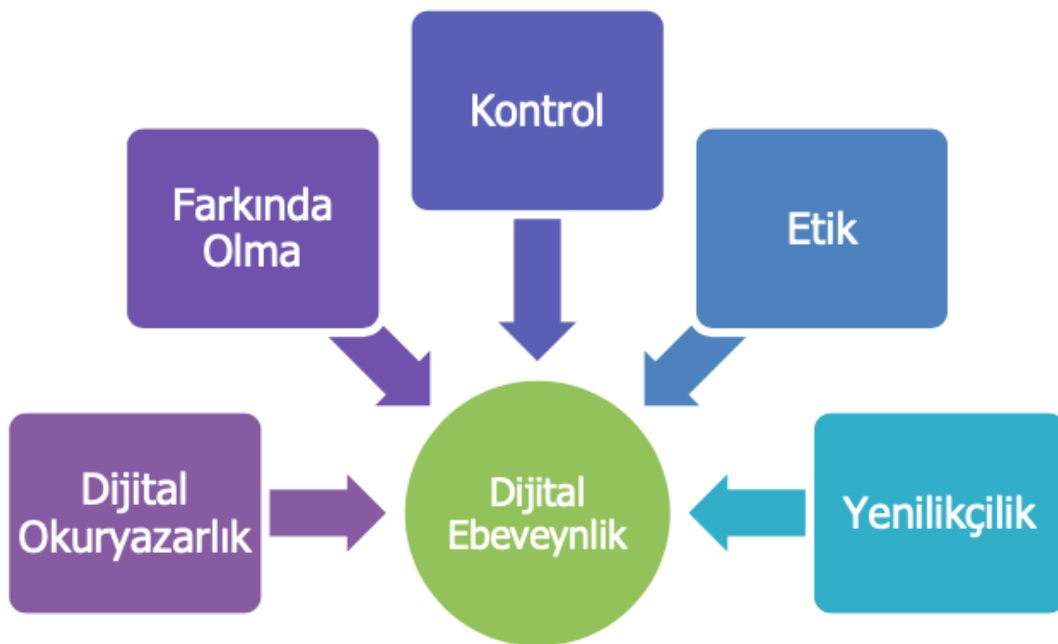
### 2.1.6. Ebeveyn Rehberlik Stratejileri

Teknolojik araçların, internetin ve bunların oyun amaçlı kullanımında ebeveynlerin görüşleri ve tutumları öncelikli önem taşımaktadır (Odabaşı, 2005). Genel olarak, birçok ebeveyn çocuklarına kıyasla teknolojik araçlar ve dijital oyunlar konusunda uzman değildir ancak çocuklarını yönlendirmede ve dijital oyunları olumlu şekilde kullanmalarını sağlamada temel rol oynamaktadırlar (Daud, Omar, Hassan, Bolong ve Teimouri, 2014; Işıkoğlu-Erdoğan, 2019). Teknolojik araçlar uygun kullanıldığında çocukların gelişim ve öğrenmelerini destekleyen çok çeşitli fırsatlar sağladığı bilinmektedir (Canbeldek, 2020; Hirsh-Pasek ve diğ., 2015; Marsh ve diğ., 2016). Teknolojik araçların ve dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkisinde ebeveynlerin tutum ve davranışları belirleyici olmaktadır (Johnson ve Christie, 2009; Nevski ve Siibak, 2016). Ebeveynlerin çocuklarının dijital yaşantısında iyi bir rehber olabilmeleri ve teknolojinin doğru kullanım şekillerini çocuklara kazandırabilmeleri için sahip olmaları gereken birtakım özellikler bulunmaktadır ve bu özellikler “dijital ebeveynlik” kavramını ortaya çıkarmıştır (Yay, 2019). Dijital ebeveyn; çağımızın dijital dünyasının gerekliliklerini reddetmeyen, temel seviyede teknolojik aletlerin kullanımını bilen, dijital bağlamlardaki fırsatların ve risklerin bilincinde olan, çocuğu bu riskler konusunda bilinçlendiren ve koruyan, dijital araçların faydalı ve doğru kullanımıyla ilgili çocuğa rol model olan, sanal dünyada da bireysel haklara saygılı olunması gerektiğini çocuğuna aşıl原因 ve teknolojik gelişmelere her zaman açık olan ebeveynidir (Kabakçı-Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013; Yay, 2019). “Dijital” kavramıyla; oyun, vakit geçirme, eğlence, araştırma veya izleme gibi herhangi bir amaçla kullanılabilen tüm teknolojik/elektronik aletler kastedilmektedir.

Anne babaların teknolojik aletlerin güvenli kullanımı konusunda bilinçli olmaları, teknolojinin faydalı yönlerinden yararlanıp riskli ve olumsuz yönlerinin farkında olmaları noktasında çocuklara rehber olmaları ve tedbir almaları günümüzde ebeveynlerin sorumluluklarından biri haline gelmiştir (Yay, 2019). Bu sorumlulukları içeren dijital ebeveynlik rolleri; Şekil 2.4.’te görüldüğü gibi dijital okuryazarlık, farkındalık, kontrol, etik ile yenilikçilik olmak üzere beş başlık altında incelenmektedir ve bu roller kısaca açıklanmıştır:

- Dijital okuryazarlık; temel düzeyde teknoloji ve internet kullanım becerisi ve bilgi-iletişim teknolojilerinde gizlilik politikası bilgilerine sahip olunması şeklinde ifade edilmektedir. Ebeveynler dijital araçlara ilişkin yeterli bilgiye sahip olduklarında çocuklarını sağlıklı ve doğru kullanıma yönlendirebileceklerdir.

- Farkındalık; internette bulunan içeriklerin olumlu veya olumsuz, faydalı veya gereksiz ayrımının yapılabilmesi, karşılaşılabilecek risklerin farkında olunması ve çocuğun dijital araçlarla ne yaptığının takip edilmesidir. Ebeveynler farkındalıkları sayesinde çocukları internet ortamının olası risklerinden koruyabilirler.
- Kontrol; çocuğun dijital ortamlardaki davranışlarını kontrol etme, onu çeşitli riskler barındıran internet ortamında yalnız bırakmama, çocuğunun zararlı içeriklere erişmesine engel olma, problemlili kullanım ihtimaline karşı zaman sınırlaması koyma ve birlikte kullanmayı içermektedir.
- Etik; internette kişi haklarına, özel hayatın gizliliğine ve fikir mülkiyetine saygılı olmayı, ulaşılan bilgilerin doğru ve güvenilirliğini sorgulamayı ve araştırmayı gerektirmektedir.
- Yenilikçilik; dijital araçlar ve teknolojiyle ilgili yeniliklerin ve güncellemelerin takipçisi olmak, bu yeniliklere açık olmak ve onları öğrenme çabası içerisinde olmak, bununla birlikte de bu yeniliklerin olumlu ve olumsuz özelliklerinin farkında olmayı kapsamaktadır (Kabakçı-Yurdakul ve diğ., 2013; Yay, 2019).



Şekil 2.4. Dijital Ebeveynlik Rollerini

Not: Şekil örneği “Kabakçı-Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F. ve Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. Gaziantep University Journal of Social Sciences, 12(4),883-896.” künyeli çalışmadan alınmıştır.

Alan yazında “parental mediation” şeklinde ifade edilen bu kavram; “ebeveyn arabuluculuğu”, “arabulucu ebeveynlik”, “ebeveyn aracılığı”, “ebeveyn medya aracılığı” ve “ebeveyn rehberlik stratejileri” gibi farklı şekillerde dilimize çevrilmiştir. Aracılık ve ara buluculuk kavramları dilimizde uzlaştırıcılık anlamına geldiğinden dolayı (TDK, 2021), bu çalışmada “ebeveyn rehberlik stratejileri” kavramının kullanımı tercih edilmiştir. Ebeveyn rehberlik stratejileri; ebeveynlerin çocuklarının medyayı kullanımını şekillendirdiği ve düzenlediği tüm uygulamaları içerir ve ebeveynlerin çocuklar için medya içeriğini kontrol etmek, denetlemek veya yorumlamak için kullandığı her türlü stratejiyi ifade etmektedir (Nikken ve Oprea, 2018; Warren, 2001). Bu kavram önceleri genellikle televizyona odaklanırken, günümüzde televizyonu da kapsamakla birlikte sıklıkla internet ve teknolojik araçların kullanımına odaklanmaktadır (Nikken ve Jansz, 2013). Ebeveyn rehberlik stratejileri, çocuklar ve medya arasındaki ilişkinin ebeveyn yönetimi; ebeveyn rolünü, konuşma ve yorumlama stratejilerinin yanı sıra ebeveyn izleme faaliyetlerini de kapsayan stratejiler olarak açıklanmaktadır (Livingstone ve Helsper, 2008).

Alan yazındaki araştırmalar yaygın olarak kullanılan ebeveynlerin rehberlik stratejilerini üç genel başlık altında incelemektedir (Livingstone ve Helsper, 2008; Nikken ve Schols, 2015). Bu stratejiler; aktif rehberlik, kısıtlayıcı rehberlik ve birlikte kullanım olarak adlandırılmaktadır (Clark, 2011). Aktif rehberlik; ebeveynlerin çocukla beraber medya içeriğini paylaşarak açıklaması ve tartışması, kısıtlayıcı rehberlik; ebeveynin geçirilen zaman, kullanım yeri ve içerik ile ilgili kurallar koyması, birlikte kullanım ise çocuk medyayı kullanırken içerik veya etkileri hakkında yorum yapmaksızın ebeveynin orada bulunduğunu, herhangi bir tartışma ve öğrenme söz konusu olmaksızın beraber izlemeyi ifade etmektedir. Bu stratejiler arasında aktif rehberlik stratejisi, ebeveyn ve çocuk arasındaki çift yönlü iletişim ile gerçekleştiğinden, çocuk açısından en etkili rehberlik stratejisi olarak önerilmektedir (Nikken ve Jansz, 2013). Literatürde ebeveyn rehberlik stratejilerine (parental mediation) ilişkin çeşitli sınıflandırmalar mevcuttur. Bu sınıflandırmalar Tablo 2.1.’de gösterilmiştir (Dulkadir-Yaman, 2019).

Tablo 2.1.’de görüldüğü üzere ebeveyn rehberlik stratejilerine ilişkin araştırmacılar tarafından farklı sınıflandırmalar yapılmıştır. Bu stratejilerden “aktif”, “kısıtlayıcı” ve “birlikte izleme” stratejilerinin temel stratejiler olduğu ve araştırmacıların çoğunun bu üç stratejiyi sınıflandırmalarına dahil ettikleri görülmektedir. Genel olarak bakıldığında ise “kolaylaştırıcı” ve “kısıtlayıcı” olmak üzere iki ana ebeveyn rehberlik stratejisinden söz edilmektedir (Dulkadir-Yaman, 2019).

Tablo 2.1. Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Sınıflandırmaları

Çalışma	Sınıflandırma
Valkenburg, Krcmar, Peeters ve Marseille (1999)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aktif (Yol gösterici)</li> <li>– Kısıtlayıcı (Kural temelli)</li> <li>– Birlikte görüntüleme</li> </ul>
Eastin, Greenberg ve Hofschire (2006)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gerçek</li> <li>– Değerlendirmeci</li> <li>– Kısıtlayıcı</li> </ul>
Lwin, Staland ve Miyazaki (2008)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aktif</li> <li>– Düzenlenmiş</li> </ul>
Livingstone ve Helsper (2008)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aktif birlikte kullanma</li> <li>– Etkileşim ve kısıtlamalar</li> <li>– Teknik kısıtlamalar</li> <li>– İzleme</li> </ul>
Kirwil (2009)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Teknik kısıtlayıcı</li> <li>– Sosyal birlikte kullanma</li> <li>– Zaman kısıtlayıcı</li> <li>– Web site kısıtlayıcı</li> </ul>
Hasebrink, Görzig, Haddon, Kalmus ve Livingstone (2011)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aktif</li> <li>– Kısıtlayıcı</li> <li>– İzleme</li> <li>– Teknik</li> </ul>
Livingstone, Mascheroni, Dreier, Chaudron ve Lagae (2015)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aktif</li> <li>– Güvenlik</li> <li>– Kısıtlamalı</li> <li>– Teknik</li> <li>– İzleme</li> </ul>
Blum-Ross ve Livingstone (2016)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kolaylaştırıcı</li> <li>– Kısıtlayıcı</li> </ul>

*Not: Tablo 2.1. "Dulkadir-Yaman (2019). Çocukların bakış açısıyla internet kullanımlarına ilişkin ebeveyn arabuluculuğunun incelenmesi. Doktora tezi. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir." künyeli çalışmadan alınmıştır.*

Araştırmalar, sürekli olarak ebeveynlerin rehberlik stratejilerini uygulama sıklığının ve evde bir medya ortamı oluşturmanın aileler arasında önemli ölçüde farklılaşabileceğini

göstermiştir (Nikken ve Opre, 2018). Ebeveynler arasındaki bu farklılıklar; ailelerin özelliklerinden ve ebeveynlerin, medyanın çocuklarının gelişimi üzerindeki rolüne ilişkin görüşlerinden kaynaklanmaktadır (Lauricla, Wartella ve Rideout, 2015; Nikken ve Schols, 2015).

Ebeveynlerin tercih ettiği rehberlik stratejileri değişebilmektedir. Ebeveynler farklı stratejileri birleştirebilmekte veya bir stratejiden diğerine geçebilmektedir (Nikken ve Opre, 2018). Ebeveynin kendi medya kullanımı ve becerileri, aile büyüklüğü, medeni durum ve evdeki medya araçlarının sayısı gibi aile bağlamı değişkenleri de ebeveynlerin tercih ettiği stratejileri etkilemektedir (Nikken ve Schols, 2015).

Ebeveyn rehberlik stratejileri ile ilgili yapılan araştırmalar ebeveynlerin çocuklarının medya ile ilişkilerine rehberlik ederken çoğu zaman bu stratejileri karma olarak kullandıklarını ortaya koymaktadır (Livingstone, Mascheroni, Dreier, Chaudron ve Lagae, 2015; Van den Bulck ve Van den Bergh, 2000). Güncel bir araştırmada ebeveynlerin diğer stratejilere göre en fazla aktif ebeveyn rehberlik stratejilerini tercih ederken, en az ise serbest ebeveyn rehberlik stratejilerini tercih ettikleri saptanmıştır (Budak, 2020). Benzer şekilde Beyens ve Beullens (2017), ebeveynlerin aktif aracılık yaptıklarında, çocuklar ile ebeveynler arasında medya ve teknoloji kullanımı hakkında daha az çatışma olacağını ifade etmiş ve aktif aracılığın çocukların teknolojik araçlardan daha fazla olumlu yararlanmasında etkili olduğu vurgulamışlardır. Öte yandan, kısıtlayıcı rehberlik stratejileri benimsendiğinde ebeveyn ve çocuklar arasında çatışmalar artmış ve sonuç olarak çocukların karşı gelme ve inat etme davranışlarında artış gösterdiği saptanmıştır (Nathanson, Sharp, Alade, Rasmussen ve Christy, 2013).

Ebeveynlerin eğitim düzeyi veya sosyoekonomik düzeyleri düşük olduğunda çocukların odalarında daha fazla elektronik cihaz bulunduğunu gösteren araştırmalar vardır (Cingel ve Kremer, 2013; Gentile ve Walsh, 2002). Özellikle eğitim düzeyi düşük veya düşük gelirli ebeveynler; yüksek eğitilmiş ve daha varlıklı ebeveynlere kıyasla daha sık kısıtlayıcı rehberlik stratejisini kullanmayı tercih etmektedirler (Livingstone ve diğ., 2015; Nikken ve Jansz, 2006). Yüksek eğitilmiş ebeveynlerin rehberlik konusunda daha bilinçli oldukları söylenebilir; kısıtlayıcı rehberlik yerine daha çok aktif rehberliği tercih etmektedirler (Livingstone ve diğ., 2015) ve çocuklarını bilgisayar teknolojileri, eğitici ve bilgilendirici televizyon programlarıyla daha çok yüzleştirmektedirler (Calvert, Rideout, Woolard, Barr ve Strouse, 2005).

### 2.1.7. COVID-19 Pandemisi ve Etkileri

Çin'in Wuhan şehrinde Aralık 2019'da ortaya çıkan "COVID-19" şeklinde adlandırılan Koronavirüs Hastalığı (Coronavirus Disease), 31 Aralık 2019 tarihinde Dünya Sağlık Örgütü'ne bildirilmiştir. COVID-19 salgını Dünya Sağlık Örgütü tarafından 30 Ocak 2020'de "uluslararası boyutta halk sağlığı acil durumu" olarak sınıflandırılmış, 11 Mart 2020'de ise "küresel salgın (pandemi)" olarak ilan edilmiştir (Singhal, 2020; Ünal, 2020). Dünyada giderek artan vaka sayılarıyla birlikte Türkiye'de ilk COVID-19 vakası 11 Mart 2020 tarihinde görülmüştür (Aktaş ve Daştan, 2021; Hotar, Omay, Bayrak, Kuruüzüm ve Ünal, 2020; T.C. Sağlık Bakanlığı, 2020). Türk Dil Kurumu'na göre "pandemi" değil, "epidemi" salgın demektir. Epidemi ya da salgın, sınırları belli olan bir yerde enfeksiyonun yayılması anlamına gelmektedir. Fakat salgının ülkeler arasında yayılması, birden çok ülkeyi etkilemesi durumu "pandemi"yi ifade etmektedir (TDK, 2021).

Koronavirüsün kaynağına bakıldığında, net olmamakla beraber veriler, deniz ürünlerinin satıldığı pazardaki vahşi hayvanları göstermektedir (Üstün ve Özçiftçi, 2020). Virüsün insandan insana bulaşma özelliği kazanması nedeniyle de COVID-19'da kaynağın pozitif kişiler olduğu düşünülmektedir. Damlacık yoluyla bulaştığı bilinen koronavirüs, hasta bireylerin öksürme ve hapşırma yoluyla etrafa yaydığı damlacıklara diğer kişilerin temas etmesiyle bulaşmaktadır (Singhal, 2020; Ünal, 2020). Koronavirüsün ateş, öksürük, nefes darlığı, boğaz ağrısı, baş ağrısı, kas ağrıları, tat ve koku alma kaybı gibi belirtileri bulunmaktadır (Singhal, 2020; T.C. Sağlık Bakanlığı, 2020). Koronavirüsün ortaya çıkışından itibaren ülkemizdeki toplam vaka sayısı 5 milyonu, vefat sayısı ise 46 bini aşmıştır. Dünya genelinde ise 169 milyondan fazla vaka ve 3 milyondan fazla vefat olmuştur (TRT Haber, 2021). Neredeyse her yaş grubuna ciddi etkileri olması sebebiyle koronavirüsün 21. yüzyılın en önemli sağlık sorunu olduğu düşünülmektedir (Üstün ve Özçiftçi, 2020).

COVID-19 pandemisini önlemek ve halkı bilinçlendirmek için Sağlık Bakanlığı afiş, broşür ve video gibi araçlar hazırlamakta ve yayımlamaktadır. Örneğin 1 Ekim 2020'de yayımlanan "COVID-19 Salgın Yönetimi ve Çalışma Rehberi"nde alışveriş merkezleri ve alışveriş merkezlerinin içindeki iş yerlerinde; berber, kuaför ve güzellik salonlarında; bakkalarda; kasap, manav, kuruyemişiçi ve diğer gıda satılan yerlerde, toplu taşıma araçlarında vb. yerlerde alınması gereken önlemler detaylı olarak açıklanmıştır (T.C. Sağlık Bakanlığı, 2020). Bununla birlikte "COVID-19 Bilgilendirme Platformu" isimli bir web sitesi (<https://covid19.saglik.gov.tr/>) oluşturulmuştur. İçeriğinde ülkemizdeki COVID-19 durum raporları Türkçe ve İngilizce olmak üzere, günlük ve haftalık olarak düzenli bir

şekilde güncellenmektedir. T.C. Sağlık Bakanlığı'nın yayımladığı, pandemiyi önlemek ve toplumu bilinçlendirmek adına “Koronavirüs riskine karşı 14 altın kural”ı içeren uyarı afişi Şekil 2.5.’te sunulmuştur.

**KORONAVİRÜS RİSKİNE KARŞI 14 KURAL**

Bilgi için: [www.saglik.gov.tr](http://www.saglik.gov.tr)

<b>1</b>	Ellerinizi sık sık su ve sabun ile en az 20 saniye boyunca olarak yıkayın.	<b>8</b>	Bulduğunuz ortamları sık sık havalandırın.
<b>2</b>	Soğuk algınlığı belirtileri gösteren kişilerle aranıza en az 3-4 adım mesafe koyun.	<b>9</b>	Kıyafetlerinizi 60-90°C'de normal deterjanla yıkayın.
<b>3</b>	Öksürme veya hapırma sırasında ağız ve burnunu tek kullanımlık mendille kapatın. Mendil yoksa dirseğin iç kısmını kullanın.	<b>10</b>	Kapı kolları, armatürler, lavabolar gibi sık kullandığınız yüzeyleri su ve deterjanla her gün temizleyin.
<b>4</b>	Tokalaşma, sarılma gibi yakın temaslardan kaçının.	<b>11</b>	Soğuk algınlığı belirtileriniz varsa yaşlılar ve kronik hastalığı olanlarla temas etmeyin, maske takmadan dışarı çıkmayın.
<b>5</b>	Ellerinizi gözlerinize, ağızınıza ve burnunuza dokunmayın.	<b>12</b>	Havlu gibi kişisel eşyalarınızı ortak kullanmayın.
<b>6</b>	Yurt dışı seyahatlerinizi iptal edin ya da erteleyin.	<b>13</b>	Bol sıvı tüketin, dengeli beslenin, uyku düzeninize dikkat edin.
<b>7</b>	Yurt dışından dönüşte ilk 14 günü evinizde geçirin.	<b>14</b>	Düşmeyen ateş, öksürük ve nefes darlığınız varsa, maske takarak bir sağlık kuruluşuna başvurun.

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ SAĞLIK BAKANLIĞI**

**KORONAVİRÜS ALACAĞINIZ TEDBİRLERDEN DAHA GÜÇLÜ DEĞİLDİR.**

Şekil 2.5. Koronavirüs riskine karşı 14 altın kural uyarı afişi

Yapılan araştırmalar COVID-19 pandemi sürecinde bir toplumun başlıca gereksinimlerinden birinin sağlık hizmetleri olduğu ve pandeminin yayılmasını kontrol altına alabilmek için sosyal izolasyonun oldukça önemli olduğunu ortaya koymuştur (Hotar ve diğ., 2020). Koronavirüsün bulaşıcı olduğunun anlaşılmasıyla sosyal izolasyon ve karantina önlemleri giderek artmıştır (Üstün ve Özçiftçi, 2020). Sosyal izolasyon, bir birey ile toplum arasında tam veya tama yakın bir iletişim eksikliği durumu olarak tanımlanmaktadır (Wikipedia, 2021).

Dünya çapında toplumsal halk sağlığı sorunlarına ve ekonomik sıkıntılara yol açan COVID-19 pandemisinin sosyal yaşam üzerine etkilerine ilişkin yapılan araştırmalarda; pandemi sürecinde sosyal izolasyonun, seyahat özgürlüklerine yasaklama gelmesinin birtakım sorunlara neden olduğu; pandeminin eğitim sistemine, ekonomik duruma, tarımsal üretim sürecine, sağlığa erişim hakkına, insan psikolojisine birtakım olumsuz etkileri olduğu belirtilmiştir (Cao ve diğ., 2020; Mustafa ve Mazari, 2020; Sood, 2020; Üstün ve Özçiftçi, 2020). Sosyal izolasyon bireylerde çeşitli psikolojik rahatsızlıkların ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır (Cao ve diğ., 2020).

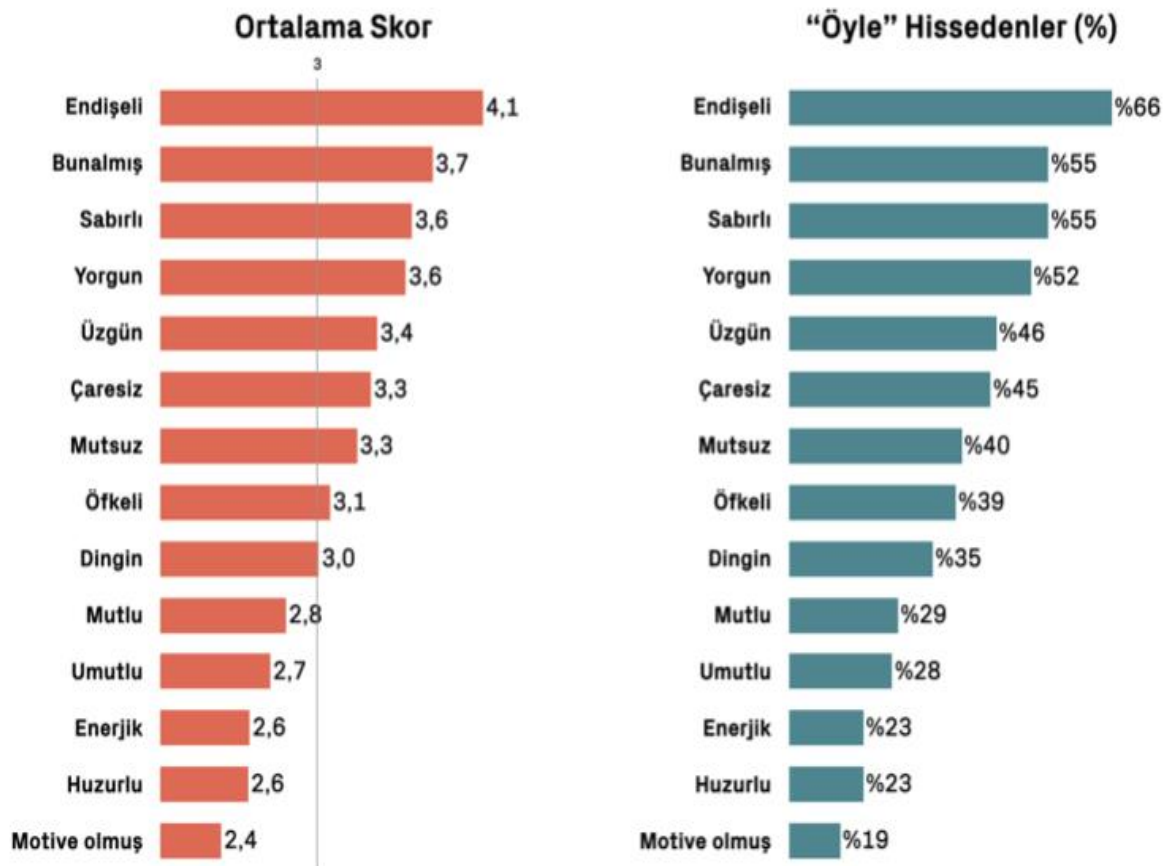
Günümüzde çocukların dijital medya ve teknolojik araçlarla önceki nesillere göre daha fazla vakit geçirdiği bilinmektedirler (Vanderloo ve diğ., 2020). Çocukların zamanlarının büyük bir kısmını evde geçirmek durumunda kalması, dijital araçlarla daha fazla vakit geçirmesine sebebiyet vermektedir. Sosyal izolasyon ve karantina nedeniyle uzun süre evde kalan bireylerde internet, teknoloji kullanımı ve dijital oyunları oynama oranları artış göstermiştir (Aktaş ve Daştan, 2021; King, Delfabbro, Billieux ve Potenza, 2020). Güncel bir araştırmada, öğrencilerin dijital oyun oynama süreleri incelenmiş ve pandemi öncesine nazaran pandemi sürecinde bu sürenin önemli oranda arttığı ve öğrencilerin en fazla telefondan dijital oyun oynadığı saptanmıştır (Aktaş ve Daştan, 2021).

COVID-19 pandemisi; yoksulluk, artan stres ve azalan sağlık hizmetleri sebebiyle dünya çapında küçük çocukların gelişimini olumsuz etkileme potansiyeline sahiptir. Önceki pandemilerin ve afetlerin etkileri üzerine yapılan araştırmalar, beyin yapısının hızla geliştiği ve çevresel olumsuzluklara karşı oldukça hassas olduğu erken çocukluk döneminde hem kısa vadeli hem de uzun vadeli olumsuz sonuçların olabileceğini göstermektedir (Shonkoff ve Garner, 2012; Yoshikawa ve diğ., 2020). Gerek psikolojik gerekse ekonomik sıkıntıların ebeveynlerde yarattığı kaygı ve endişe düzeyi arttıkça, bunun çocuklara yansması da kaçınılmazdır. Bununla birlikte erken çocukluk dönemindeki çocukların kaba motor becerilerinin desteklenmesi için açık havada koşması, atlayıp zıplaması gerektiği bilinmektedir. Pandemi sürecinde ev dışında geçirilen zamanın oldukça kısıtlı olması, çocukların hareket ihtiyacının karşılanmasına engel teşkil etmektedir. Pandeminin çocuklar için uzun vadeli etkileri ise, karantina veya kısıtlı hareket zamanlarının ötesinde kalıcı bir ekonomik gerileme ile sonuçlanacağı düşünülmektedir (Yoshikawa ve diğ., 2020). Pandemi kontrol altına alınsa bile küresel bir ekonomik durgunluğun 2021'in ötesine uzanacağını öngörülmektedir (International Monetary Fund, [IMF], 2020). Bu nedenle yoksulluk, tüm erken çocukluk yıllarını veya sonrasını kapsayabilir. Dolayısıyla yaşamın erken



dönemlerinde yoksulluğa maruz kalmanın yaşam boyu olumsuz etkileri ihtimaller dahilindedir (Yoshikawa ve diğ., 2020).

COVID-19 pandemisinin sosyoekonomik ve psikolojik etki açısından uzun vadeli etkileri olması kaçınılmazdır. Pandemi; travma sonrası stres bozukluğu, depresyon, anksiyete, panik bozukluklar gibi ciddi ruhsal sıkıntılara yol açabilmektedir (Mustafa ve Mazari, 2020; Sood, 2020). Pandeminin bireylerin psikolojileri üzerindeki etkilerini araştıran birtakım araştırmalar yapılmıştır (Atölye, 2020; Caoa ve diğ., 2020; Mustafa ve Mazari, 2020; Sood, 2020). Çin’de yapılan ve 7143 kişinin katılım sağladığı bir araştırma sonucunda, pandemi sebebiyle bireylerin %0.9’unun aşırı kaygı, %2.7’sinin orta düzeyde kaygı ve %21.3’ünün az kaygı yaşadığı görülmüştür (Caoa ve diğ., 2020). Türkiye’de yapılan ve 1740 kişinin katıldığı bir araştırmada ise, katılımcıların %66’sının endişeli, %55’inin bunalmış, %52’sinin yorgun, %46’sının üzgün, %45’inin mutsuz ve %40’ının öfkeli olduğu ortaya çıkmıştır (Atölye, 2020). Diğer bir ifadeyle katılımcıların genelinde ciddi anlamda olumsuz bir ruh hali olduğu saptanmıştır. Şekil 2.6.’da katılımcıların ruh hali yüzdeleri ve ortalama skorları gösterilmiştir.



Böyle Hissedenler: Ruh halini tanımlarken "4, 5 veya 6" olarak puanlayanlar.

Şekil 2.6. COVID-19 sürecinde bireylerin ruh hali

*Not: Şekil örneği “<https://medium.com/atolye-icgoruler/covid-19-tutum-davranis-beklentiler-89a7a7c79214>” sayfasından alınmıştır.*

Şekil 2.6.'ya bakıldığında, COVID-19 pandemisi sürecinin insanların ruh halinde ciddi olumsuz etkileri olduğu görülmektedir. Ayrıca olumsuz duygular içerisinde olanlara nazaran motive olmuş, huzurlu, enerjik gibi olumlu duygular içerisinde olanların oldukça az olduğu görülmektedir. Bununla birlikte katılımcıların COVID-19 pandemisiyle ilgili en büyük endişesinin, sevdiklerinin sağlıklarını veya hayatlarını kaybetmeleri olduğu bulunmuştur (Atölye, 2020).

## 2.2. İlgili Araştırmalar

### 2.2.1. Dijital Oyun ve Oyun Bağımlılığına İlişkin Yapılan Araştırmalar

Dijital oyuna dair çalışmalar genel olarak dijital oyunun etkilerine ve dijital oyunun farklı kavramlarla ilişkisine odaklanmıştır. Bunun yanı sıra dijital oyunun tercih edilip edilmemesi de araştırmacılar tarafından ele alınan bir konu olmuştur. Ancak erken çocukluk döneminde dijital oyuna ilişkin araştırmalar sınırlıdır. Yakın zamanda yapılan bir araştırmada Işıkoğlu, Bayraktaroğlu ve Ayekin-Dülger (2021), çocukların oyun tercihlerini dijital ve dijital olmayan kapsamında karşılaştırmış ve serbest oyun etkinlikleri sırasındaki çocukların bu oyun türlerinde oynarken sergiledikleri davranışlarını incelemişlerdir. Nitel karşılaştırmalı durum çalışması yöntemiyle desenlenen bu çalışmada, dijital oyun çerçevesinde çocukların oyun tercihlerini ve oyun davranışlarını karşılaştırmışlardır. Sonuç olarak, çocukların dijital veya dijital olmayan oyunu dengeli bir şekilde tercih ettikleri, erkeklerin dijital oyun materyallerini kızlara göre daha fazla tercih ettiği bulunmuştur. Ayrıca çocuklar tarafından dijital oyunlarda en çok blok oyununun ve dijital olmayan oyunlarda ise en çok çizim/resim yapmanın tercih edildiği; çocukların her iki oyun türüyle de vakit geçirdikleri ve dijital olmayan çizim/resim ile dijital blok oyunlarına çok zaman harcadıkları ortaya koyulmuştur. Benzer şekilde dijital oyun çerçevesine dayalı olarak çocukların oyun tercihlerinin incelendiği diğer bir araştırmada, Işıkoğlu-Erdoğan (2019) 351 ebeveynin katıldığı çalışmada, ebeveynlerin 4-6 yaş çocukları için diğer oyun türlerine (yapı-inşa oyunu, eğitici oyun, fiziksel oyun, hayali oyun) göre en az dijital oyunları tercih ettikleri saptanmıştır. Bununla birlikte üniversite ve daha fazla eğitim almış ebeveynlerin kendi çocukları için dijital oyunu daha az tercih ettikleri bulunurken günde sekiz saatten fazla evin dışında bir işte çalışanların çocukları için dijital oyunu daha fazla tercih ettikleri

bulunmuştur. Aynı ölçme aracıyla kültürler arası yapılan araştırmada Isikoglu-Erdogan, Johnson, Dong ve Qiu (2019), ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunlarına ilişkin tercihlerini ve inançlarını dört ülkede (Amerika Birleşik Devletleri, Türkiye, Çin ve Güney Kore) incelemek amacıyla karma bir araştırma yapmışlardır. 4-6 yaş arası çocuğu olan beş yüz ebeveynin katıldığı araştırmada, sonuçlar dijital oyunun incelenen dört ülkede en az tercih edilen oyun olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca üniversite ve üzeri eğitime sahip ebeveynlerin, daha az eğitilmiş ebeveynlere göre dijital oyunu daha az tercih ettiği bulunmuştur.

Dijital oyunun diğer oyun türlerine göre daha az tercih edildiği araştırma bulgularının aksine Sapsağlam (2018), üç, dört ve beş yaş gruplarından 110 çocuğun katılımıyla yaptığı araştırmada, tüm yaş gruplarında çocukların teknolojik aletlerle oynanan oyunları daha çok tercih ettiklerini ortaya koymuştur. İlaveten çocukların yaşları yükseldikçe teknolojik aletlerle oynanan oyunların daha çok tercih edildiği saptanmıştır. Bu doğrultuda Tuğrul, Ertürk, Özen-Altınkaynak ve Güneş (2014) yaptıkları karma bir araştırmada, oyunun üç kuşaktaki değişimi incelemişlerdir. Araştırma sonuçları fiziksel etkinliğe dayanan, dış mekanda arkadaşlar ile oynanan oyunlardan, teknolojik aletlerle iç mekanda oynanan oyunlara doğru bir değişme yaşandığını göstermiştir.

Dijital oyun oynama miktarını ve alışkanlıklarını inceleyen birtakım çalışmalar mevcuttur. Güncel bir çalışmada Urfa (2020), okul öncesi dönemindeki çocukların gelişim seviyelerindeki, akıllı telefon/tablet kullanma alışkanlıklarının ve bu alışkanlıklara ilişkin ebeveyn yaklaşımlarının rolünü incelemiştir. Sonuç olarak, kişisel sosyal gelişim üzerinde kontrol gücü ve işlevsellikte bozulmanın, dil gelişimi üzerinde ise işlevsellikte bozulma ve sosyal izolasyonun rolü olduğu ortaya koyulmuştur. Ebeveyn tutumlarından özellikle oyalama tutumunun kişisel sosyal, ince motor ve dil gelişimi üzerinde; fayda tutumunun da kişisel sosyal gelişim üzerinde negatif yönde etkisinin olduğu ve ebeveynlerin bilgi tutumunun çocukların kaba motor gelişimini olumlu etkilediği bulunmuştur. Diğer bir deyişle, çocukların akıllı telefon/tablet kullanım alışkanlıkları çocukların gelişim düzeylerine olumsuz etkileri olduğu görülmüştür ve ebeveynlerin oyalama ve fayda tutumlarının çocukların gelişimini olumsuz etkilediği fakat bilgi tutumunun olumlu etkilediği saptanmıştır.

Durmuş (2020), 6-60 aylık çocukların medya araçları kullanma alışkanlıklarını değerlendirmek ve bu alışkanlıkları etkileyen etmenleri belirlemek amacıyla 414 ebeveynin katılımıyla bir araştırma yapmıştır. Araştırma sonuçları çocukların %31.9'unun televizyonla ve %30.2'sinin akıllı telefonla 7-12 aylıkken; %18.4'ünün tabletle 25-36 aylıkken,

%15.9'unun bilgisayarla 13-24 aylıkken ve %12.8'inin oyun konsoluyla 25-36 aylıkken tanıştığını ortaya koymuştur. Diğer bir çalışmada Akçay ve Özcebe (2012), okul öncesi eğitimi almakta olan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemek amacıyla bir araştırma yapmışlardır. Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 93 çocuk ve ailelerinin katıldığı çalışmada 48-59 aylık çocukların %52'sinin bilgisayardan oyun oynamadığı, 60-72 aylık çocukların %73.1'inin oynadığı, kızların %60'ının oynamadığı, erkeklerin %68.3'ünün ise bilgisayar oyunu oynadığı saptanmıştır. Ayrıca ailelerin bilgisayar oyunu oynayıp oynamamalarına göre çocukların oyun oynama sıklığının çoğaldığı ve ailelerin %78.1'inin çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasını, %61'inin ise şiddet içeren oyunlar oynamasını kısıtladıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelendiği diğer bir çalışmada üç yaştan on-sekiz yaşa kadar olan 911 çocuğun medya kullanım (televizyon, bilgisayar ve internet) alışkanlıklarını incelenmiştir. Sonuçlar ailelerin tamamında bir tv olduğu, yarısında iki ve daha çok tv olduğu, %35.7'sinde bilgisayar ve %21.7'sinde internet olduğu saptanmıştır (Aktaş-Arnas, 2005). Çocukların dijital oyun oynama sürelerinin incelendiği Hastings, Karas, Winsler, Way, Madigan ve Tyler (2009) tarafından yapılan çalışmada ise sonuçlar, 6-10 yaş arası çocukların haftada ortalama 3.4 saatini dijital oyunlar oynayarak geçirdiğini ve erkeklerin kızlara göre dijital oyun oynamak için daha fazla zaman harcadıklarını ortaya koymuştur.

Dijital oyun oynamanın etkilerine ilişkin yapılan çalışmalar, dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğunu göstermektedir. Güncel bir çalışmada Cerniglia, Cimino ve Ammaniti (2020), 4 yaşında dijital cihazların kullanımının daha sonraki bozukluk belirtileriyle ilişkili olduğu ve hem 6 hem de 8 yaşında akademik başarıları düşürdüğü hipotezini incelemişlerdir. 422 çocuk ve annelerinin katılımıyla yapılan 4 yıllık boylamsal çalışmanın sonucunda, çocukların 4 yaşındaki ekran süresinin doğrudan, pozitif ve anlamlı bir şekilde bozukluk ile ilişkili olduğunu ve çocuğun 8 yaşında matematik ve okuryazarlık notları ile negatif yönde ilişkili olduğu saptanmıştır. Allahverdipour, Bazargan, Farhadinasab ve Babak (2010), dijital oyun oynama ile psikolojik iyilik, saldırgan davranışlar ve çocukların algılanan dijital oyun oynamanın yan etkileri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla 444 ortaokul öğrencisinin katıldığı bir araştırma yapmışlardır. Araştırma sonuçları, katılımcıların haftada yaklaşık 6.3 saat dijital oyun oynadığını ve %47'sinin bir kez veya daha fazla şiddet içerikli oyun oynadığını göstermektedir. Dijital oyunu oynamayanlar, aşırı oynayanlara göre daha az zihinsel sağlık sorunu yaşadıklarını bildirmişlerdir. Ayrıca aşırı derecede dijital oyun oynadığını söyleyen erkeklerin daha

agresif davranışlar sergilediği saptanmıştır. Anderson ve diğerleri (2008), şiddet içeren dijital oyunlara yüksek düzeyde maruz kalmanın hem yüksek (ABD) hem de düşük (Japonya) şiddet içeren kültürlerde zaman içinde fiziksel saldırganlığı artırıp artırmadığını belirlemek amacıyla ortaokul öğrencileriyle boylamsal bir çalışma yapmışlardır. Sonuç olarak, çok fazla şiddet içeren dijital oyun oynayanlar, fiziksel olarak nispeten daha saldırgan hale geldiği görülmüştür. Bu çalışmaların aksine Russoniello, O'Brien ve Parks (2009) dijital oyunların ruh halini iyileştirmede ve fiziksel stresin azaltılmasındaki rolünü incelemişlerdir. Sonuç olarak, dijital oyun sırasında bireylerin psikolojik ruh halinin iyileştiğini ve fiziksel stresin azalmış olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Araştırma bulguları, strese bağlı tıbbi bozuklukları önlemek ve tedavi etmek için dijital oyunları kullanan müdahalelerin etkili olacağını göstermiştir.

Dijital oyun bağımlılığını ele alan çalışmaların daha çok yetişkinleri, üniversite, lise ve ortaokul öğrencilerini kapsamasıyla birlikte, dijital oyun bağımlılığı yaşının giderek düşmesi sebebiyle dijital oyun bağımlılığına ilişkin ilkökul öğrencilerini ve okul öncesi eğitimi alan öğrencileri kapsayan çalışmalar zamanla artış göstermektedir. Güncel bir araştırmada Yiğit ve Günüş (2020), dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerini belirlemeyi amaçlamışlardır. Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlendiği bu karma araştırmada, bağımlılık puanları en yüksek olan çocuklar ile bağımlılık puanları en düşük olan çocukların ebeveynleriyle görüşülmüştür. 225 ortaokul öğrencisinin ve 20 ebeveynin katıldığı bu araştırmada, çocukların dijital oyun bağımlısı olma durumunda; ailenin kalabalık yapısının, aile içindeki kural ve sınırların, ebeveynlerin çocuğuyla ilgilenme durumunun, ailece yapılan sosyal etkinliklerin, teknoloji ve zararlarına yönelik farkındalığın etkili olduğu saptanmıştır. Molinos (2016) ise dijital oyun kullanımı, dijital oyun bağımlılığı, kompulsif internet kullanımı ve öznel iyi oluş arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasını 18 yaşının üzerindeki 122 katılımcıyla üç farklı ölçek kullanarak yapmıştır. Araştırma sonuçları, bağımlılık yaratan dijital oyun kullanımı ile iyi oluş arasında istatistiksel olarak anlamlı, olumsuz bir ilişki olduğunu göstermiştir. Diğer bir deyişle, bireylerin kompulsif internet kullanımı ve oyun bağımlılığı puanları arttıkça iyi olma düzeyleri azalmaktadır. Bununla birlikte, oyun bağımlılığının, kompulsif internet kullanımı ile pozitif bir şekilde ilişkili olduğu; yani interneti kompulsif olarak kullananların daha yüksek düzeyde oyun bağımlılığına sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Diğer bir çalışmada Ream, Elliott ve Dunlap (2011), düzenli veya ara sıra dijital oyunlar oynadıklarını bildiren 1196 yetişkin üzerinde yapılan bir çalışmada, madde kullanımı ile birlikte sorunlu dijital

oyun kullanımını değerlendiren bir çalışma yürütmüştür. Sorunlu dijital oyun kullanımının sorunlu kafein, tütün, alkol, esrar ve ağrı kesici kullanımıyla ilişkili olduğunu bulunmuştur.

Alan yazında dijital oyun bağımlılığına ilişkin öğretmenler ve öğretmen adaylarıyla gerçekleştirilen birtakım çalışmalar bulunmaktadır. Karademir-Coşkun ve Filiz (2019), yapmış oldukları araştırmada okul öncesi öğretmen adaylarının bakış açısından çocukları dijital oyun bağımlılığına iten nedenleri ve bu nedenler arasındaki ilişkileri ortaya koymayı amaçlamışlardır. 55 okul öncesi öğretmen adayıyla gerçekleştirilen bu nitel çalışmada; aile, çocuk, çevre ve oyun olarak dört farklı ana tema ortaya koyulmuştur. Diğer bir çalışmada Avcı ve Er (2019) tarafından öğretmenlerin dijital bağımlılıkla ilgili bilgilerinin ve dijital bağımlılık geliştiren öğrencilerine dair çözüm önerilerinin ortaya koyulması amaçlanmıştır. Okul öncesi öğretmenleri ve sınıf öğretmenlerinden yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla toplanan verilerle yapılan bu nitel çalışmaya toplam 30 öğretmen katılmıştır. Araştırma sonucunda, öğretmenlerin dijital bağımlılığa ilişkin düşüncelerinin “teknolojik aletlerden ayırı kalamamak”, öğretmenlerin dijital bağımlılık kazanan öğrencilerde gözledikleri sorunlu davranışların “agresif ve saldırgan davranışlar” olduğu ve öğretmenlerin öğrencilerde artan dijital bağımlılıkla mücadele hususunda en fazla dile getirdiği önerinin “sınır koymak” olduğu ortaya çıkmıştır.

### **2.2.2. Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine İlişkin Yapılan Araştırmalar**

Alan yazında ağırlıklı olarak ebeveynlerin çocuklarının dijital araçları kullanımında uyguladığı rehberlik stratejilerinin farklı türleri, belirleyicileri ve etkililiğine odaklanılmıştır. Zimmer, Scheibe ve Henkel (2019), yaptıkları çalışmada ebeveynlerin erken çocuklukta anaokulu çocuklarının dijital medya kullanımına nasıl yön verdiğini incelemeyi amaçlamışlardır. 3-6 yaş arasındaki anaokuluna giden çocukların ebeveynlerinden (toplam 60) toplanan verilerin analizleri sonucunda, ebeveynlerin çocuklarının medyayla temasını gerçekten sınırlamaya çalıştıkları ve medya kullanımını takip ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca neredeyse tüm ebeveynlere göre anaokulu teknolojisiz bir alan olmalıdır. Diğer bir çalışmada Aierbe, Oregui ve Bartau (2019), ergenlik çağındaki çocukların dijital oyunların kullanımına ilişkin ebeveynlerin algısını, ebeveynlerin inançlarını, rehberlik stratejisi uygulamalarını ve karşılaştıkları zorlukları incelemeyi amaçlamıştır. Toplam 186 velinin katıldığı bu karma araştırmada sonuçlar; çocuklarının yaşına ve cinsiyetine göre ebeveyn algısında farklılıklar ortaya koymuştur. Bununla birlikte ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında olumlu inançlarından daha fazla olumsuz inançları olduğu, destek ve iletişimden çok kontrole dayalı strateji kullandıkları saptanmıştır. Ayrıca ebeveynlerin görüşüne göre

arabuluculukta zorlukların; medya ve internete erişimde yetersizlik, sosyal baskı, kontrol edilemezlik ve dijital uçurum ile ilgili olduğu bulunmuştur. Bir başka çalışmada ise Livingston ve Helsper (2008), çocukların ve gençlerin çevrimiçi etkinliklerine ilişkin ebeveyn rehberlik stratejilerini inceledikleri araştırmalarına, 12-17 yaş arası 1511 çocuk ve 906 ebeveyn katılım sağlamıştır. Bu nicel araştırma, çocukların bir dizi çevrimiçi riskle karşılaştığını ortaya koymuştur. Bununla birlikte ebeveynler, teknik arabuluculuk biçimlerine karşı sosyal olmayı tercih etmiş, teknik kısıtlamalar ve izleme uygulamaları yerine aktif birlikte kullanımı tercih etmişlerdir. Ayrıca gençlerin akranlarıyla çevrimiçi etkileşim kurma özgürlüğünü engellemeden etkili stratejiler belirlemek gerektiği öne sürülmüştür. Dulkadir-Yaman'ın (2019) çocukların internet kullanımına ilişkin ebeveyn arabuluculuğunu incelemek amacıyla yaptığı çalışmasına ise 416 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Kesitsel tarama modeliyle desenlenen araştırma kapsamında izlemeli, güvenli, aktif ve teknik alt boyutlarını içeren ‘‘Ebeveyn Arabuluculuğu Ölçeği’’nin geliştirilmesinin yanı sıra öğrencilerin bakış açılarına göre ebeveynlerin orta düzeyde arabuluculuğa sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Ebeveynlerin uyguladığı rehberlik stratejilerinin, çocuklarının internet kullanımı üzerindeki etkilerini inceleyen birtakım çalışmalar mevcuttur. Örneğin Özgür (2016), internet kullanımı ile ilgili ebeveynlik tarzlarının çocuklar ve ebeveynler tarafından algılanış biçimini ve bu tarzların çocukların internet kullanımını ne şekilde etkilediğini göstermek için bir araştırma yapmıştır. Nicel verilerin 1289 öğrencinin katılımıyla, nitel verilerin ise 20 ebeveyn ve 23 çocuk ile gerçekleştirildiği bu karma araştırma sonunda internet ebeveynlik stilleri; serbest bırakan, izin verici, buyuran ve otoriter olarak sınıflandırılmıştır. İnternet ebeveynlik tarzı ile çocuğun cinsiyeti ve annenin eğitim düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olduğu gösterilmiştir. Öğrencilerin yaşı ve sınıf düzeyi arttıkça, başlangıçta otoriter olarak yorumlanan internet ebeveynlik stillerinin daha sonra serbest bırakan ebeveyn stiline eğilim göstermişlerdir. Ayrıca sınıf seviyesi arttıkça, ebeveynlerin serbest bırakan ebeveyn stiline doğru yöneldiği bulunmuştur. Diğer bir çalışmada Daud, Omar, Hassan, Bolong ve Teimouri (2014), dört ebeveyn rehberlik stratejisi (aktif birlikte kullanım, etkileşim kısıtlaması, teknik kısıtlama ve izleme) ile çocukların interneti olumlu kullanımı arasındaki ilişkiyi araştırmak amacıyla, 9-16 yaş arası 384 çocuk ve 384 ebeveynin katılımıyla bir araştırma yapmışlardır. Araştırma sonuçları, aktif birlikte kullanım ve etkileşim kısıtlaması yoluyla ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocukların interneti pozitif kullanımıyla önemli bir negatif ilişkiye sahip olduğunu, teknik kısıtlamanın ise çocukların interneti pozitif kullanımıyla anlamlı bir pozitif ilişkiye sahip olduğunu ortaya çıkarmıştır. Ayrıca, izleme

yoluyla ebeveyn rehberlik stratejilerinin, çocukların pozitif internet kullanımı ile anlamlı olmayan bir ilişkiye sahip olduğu belirtilmiştir. Bu nedenle, teknik kısıtlama yoluyla ebeveyn rehberlik stratejileri, çocukların interneti olumlu şekilde kullanmasını desteklemede daha iyi bir strateji olduğu ortaya koyulmuş ve çocukların internetin olumlu kullanımıyla ilgili ebeveynlerin rolü vurgulanmıştır. Hwang ve Jeong (2015) ise yaptıkları çalışmada, ebeveynlerin çocukların akıllı telefon kullanım davranışlarına aracılık etme niyetlerini yordayan ve açıklayan faktörleri incelemiştir. 460 ilkököl öğrencisi ve ebeveyninin katılım sağladığı bu nicel çalışmada ebeveyn arabuluculuğunun, ebeveynlerin kendi akıllı telefon bağımlılığı; akıllı telefon bağımlılığının algılanan şiddeti ve nevrozizm (duygusal dengesizlik), açıklık ve uyumluluk gibi kişilik özellikleri tarafından yordandığı sonucuna ulaşılmıştır.

Ebeveynlerin çocuklarının dijital medya kullanımına nasıl ve neden aracılık ettiğini inceleyen Nikken ve Schols (2015), ebeveynlerin çocuklar için medya hakkındaki tutumları ve çeşitli çocuk ve ebeveyn-aile özelliklerinin yanında, çocukların medya becerilerinin ve medya etkinliklerinin ebeveyn arabuluculuk uygulamalarını öngörüp öngörmediğini araştırmışlardır. Küçük çocukları (0-7 yaş) olan 896 ebeveynin katıldığı bu nicel araştırma; çocukların TV, oyun konsolları, bilgisayarlar ve dokunmatik ekranları kullanmasının ve sahipliğinin, ebeveynlerin medyayla ilgili tutumlarına değil, öncelikle medya becerilerine ve yaşlarına bağlı olduğunu göstermiştir. Bununla birlikte ebeveynler medya hakkındaki olumlu ve olumsuz tutumlara bağlı olarak sürekli olarak birlikte kullanım, denetim, aktif arabuluculuk, kısıtlayıcı arabuluculuk ve izleme stratejisini uygulamışlardır. Ayrıca, çocuğun medya becerileri ve medya faaliyetlerinin, ebeveyn rehberlik stratejileri ile güçlü ilişkilere sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Ebeveynlerin algılanan rehberlik kaygıları ve yeterlilikleri üzerine yapılan bir çalışmada ise Nikken ve Oprea (2018), aile demografisinin, ebeveynlerin medya yeterliliğini ve yeni medya teknolojilerini benimsemesini öngörebileceği ve bu medya ekolojik faktörlerinin de algılanan endişeleri ve yeterlilikleri etkileyebileceği varsayımıyla bir araştırma yapmışlardır. 1-9 yaşları arasındaki 1029 çocuğun ebeveyninin anket yoluyla katılım sağladığı bu çalışmada, ebeveynlerin temel medya yeterliliğinin düşük gelirli, düşük eğitilmiş ve tek ebeveynli ailelerde daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bununla beraber ebeveynlerin arabuluculukla ilgili algılanan endişeleri, ebeveynlerin medya yeterliliğiyle ilişkili olmadığı bulunmuştur. Ayrıca beklendiği gibi, düşük eğitilmiş ebeveynlerin yeni medya teknolojilerini benimsemeye daha az meyilli olduğu saptanmıştır. Ebeveyn rehberliğindeki sorunlara odaklanan Nikken ve Haan (2015) ebeveynlerin çocukların dijital medya kullanımına rehberlik ederken sorun



yaşayıp yaşamadıklarını, ebeveynlik desteğine ihtiyaç duyup duymadıklarını ve bu sorunların, yeterliliklerin ve destek ihtiyacının ebeveynlerin, ailenin ve çocuğun özellikleriyle ilişkisini araştırmışlardır. Hollanda'da 0-7 yaş arası çocuğu olan 785 ebeveynin çevrimiçi anket yoluyla katıldığı bu araştırmada analizler; ebeveynlerin, çocukları sosyal medyada aktif olduğunda daha az güvende hissettiğini; desteğin öncelikle var olan sorunların düzeyine bağlı olduğunu; ebeveynlerin kendilerini daha az yetkin hissettiğinde, çocukları sosyal medyada aktif olduğunda ve büyük kardeş olmadığında profesyonellere danıştığını; ebeveynlerin, medyanın etkileri hakkında olumsuz görüşleri olduğunda ailelerinden veya arkadaşlarından tavsiye istediklerini ortaya koymuştur.

Güncel bir araştırmada Cengiz-Saltuk ve Erciyes (2020), 4-5 yaş arası çocukların teknoloji kullanımı içeriğini ve süresini, anne babaların bu konuda sergiledikleri tutum ve davranışlarını ve çocuklarının teknoloji kullanımı konusundaki kaygılarını incelemişlerdir. Bu nitel araştırmada veriler, okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuğu olan 20 anne ile yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Sonuç olarak demokratik tutum sergileyen ebeveynlerin teknoloji kullanımı konusunda baskıcı tutuma sahip olduğu; baskıcı tutum ve gevşek tutum sergileyen ebeveynlerin çocuklarının teknolojik alet kullanım durumunun yüksek olduğu; demokratik tutuma sahip olan ebeveynlerin ise çocuklarıyla nitelikli vakit geçirdiği bulunmuştur. Ayrıca ebeveynlerin tamamının teknolojinin etkileri hususunda yüksek düzeyde kaygı duydukları ortaya çıkmıştır. Farklı bir bakış açısıyla Beyens ve Beullens (2017), çocukların tablet kullanımı ve ebeveynlerin çocuklarının tablet kullanımına aracılık etmesi ile bu tür kullanıma ilişkin ebeveyn-çocuk çatışması arasındaki ilişkileri incelemek amacıyla 2-10 yaş arası çocuğu olan 364 ebeveyni çalışmaya dahil etmişlerdir. Sonuç olarak, tableti daha fazla kullanan çocukların ebeveynleriyle daha fazla çatışma yaşadığı ve yüksek miktarda kısıtlayıcı rehberlik stratejisine maruz kalan çocukların tablet konusunda ebeveynleriyle daha fazla çatışma yaşadığı saptanmıştır. Ayrıca kısıtlayıcı ebeveyn rehberlik stratejisi tablet kullanımı ve çatışma arasındaki ilişkinin gücünü artırırken, birlikte kullanım ebeveyn rehberlik stratejisinin ilişkinin gücünü azalttığı sonucuna ulaşılmıştır.

### **2.2.3. COVID-19 Pandemisi ve Etkilerine İlişkin Yapılan Araştırmalar**

COVID-19 pandemisinin sosyoekonomik ve psikolojik açıdan etkilerinin olması kaçınılmazdır. Son zamanlarda pandeminin çeşitli etkilerini inceleyen araştırmalar hız kazanmıştır. Bu etkileri inceleyen araştırmacılardan Davico ve diğerleri (2021), COVID-19'un yetişkinler ve çocuklar üzerindeki psikolojik etkisini ele almışlardır. 2419 yetişkinin

ve 786 çocuğun (ortalama 12 yaş) katıldığı araştırmada, katılımcıların %33.2'si ciddi psikolojik etki bildirmiştir. Pandemi sürecinde yetişkin ve çocukların %30.9'u travma sonrası stres bozuklukları bakımından yüksek düzeyde riskli olduğu görülmüştür. Benzer bir çalışmada Fanga ve diğerleri (2020), COVID-19 pandemisinin Çin'de üniversite öğrencilerindeki psikolojik etkisini araştırmışlardır. 7143 üniversite öğrencisinin katıldığı araştırmada sonuçlar; katılımcıların %0.9'unun yüksek anksiyete, %2.7'sinin orta düzeyde anksiyete ve %21.3'ünün az düzeyde anksiyete yaşadığını göstermiştir. Bununla birlikte kentsel alanlarda yaşamının, aile gelir istikrarının ve ebeveynlerle yaşamının anksiyeteye karşı koruyucu etkenler olduğu bulunmuştur. Bunlara ek olarak COVID-19 ile enfekte akraba veya tanıdıklara sahip olmanın, üniversite öğrencilerinin kaygısını artırmak için bir risk faktörü olduğu; ekonomik etkilerin ve pandeminin günlük hayat üzerindeki etkilerinin yanı sıra akademik etkinliklerdeki gecikmelerin kaygı belirtileri ile pozitif ilişkili olduğu; sosyal destek ile kaygı düzeyi arasında negatif ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Koronavirüs hastalığı-2019 pandemisinin psikolojik etkileri inceleyen Sood (2020) ise, pandeminin travma sonrası stres bozukluğu, depresyon, anksiyete, panik bozuklukları ve davranış bozuklukları gibi ciddi ruhsal sorunlara yol açabileceğini vurgulamıştır. Bu tür riskleri ve sorunları önlemek, tanımlamak ve yönetmek için psikolojik etkiyi ve temel belirleyicileri anlamak ve araştırmanın önemini üzerinde durmuştur. Bu doğrultuda kaygılı insanlar için destek hatları, tele-danışmanlık, sanal bağlantı ve yardım grupları, meditasyonu teşvik etme, psikolojik sonuçlar üzerine araştırma yapma gibi faaliyetler önerilmiştir. COVID-19 pandemisinin psikolojik etkileriyle ilişkili bir diğer çalışmada Mustafa ve Mazari (2020), psikolojik stresörlerin (duygusal, davranışsal, bilişsel ve inanç) COVID-19'a maruz kalan nüfustaki fizyolojik değişikliklere nasıl katkıda bulunduğunu ortaya çıkarmaya çalışmışlardır. 355 yetişkinin katılımıyla yapılan bu kesitsel çalışmada bulgular, genel fizyolojik faktörün tüm psikolojik faktörlerle (duygusal, davranışsal, bilişsel ve inanç) anlamlı ve pozitif yönde ilişkili olduğu sonucunu ortaya koymuştur. Arslan, Yıldırım ve Zangeneh (2021) ise üniversite öğrencilerindeki koronavirüs kaygısı ve psikolojik uyum arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. 315 katılımcıyla yapılan bu nicel araştırmada; üniversiteye aidiyetin, koronavirüs kaygısı ile psikolojik uyum arasındaki ilişkiye kısmen aracılık ettiği ortaya çıkmıştır. Ayrıca koronavirüs kaygısı sosyal medya bağımlılığı ile karşılaştırılmış; düşük ve orta düzeyde sosyal medya bağımlılığının, üniversiteye aidiyet üzerinde daha güçlü bir yordayıcı etkiye sahip olduğu saptanmıştır. Liu ve diğerleri (2020), yaptıkları çalışmada okul çağındaki çocuklarda pandemide karantina sırasında davranış sorunlarının yaygınlığını incelemeyi amaçlamışlardır. Çin'in Hubei eyaletinde 1264 çocuk

(2-6. sınıf) ve ebeveynlerini kapsayan çevrimiçi olarak gerçekleştirilen bir anket sonuçları; çocuklarda olumlu sosyal davranışlar (%10.3), sıkıntı (%8.2), davranış sorunları (%7.0), akran sorunları (%6.6), hiperaktivite-dikkatsizlik (%6.3) ve duygusal sorunlar (%4.7) olduğunu göstermiştir. Ayrıca egzersiz yapmayan çocuklarla kıyaslandığında, zihinsel aktiviteye sahip olan çocukların hiperaktivite-dikkatsizlik riskinin daha düşük olduğu saptanmıştır.

Pandeminin olumsuz etkilerini azaltmaya yönelik çeşitli ilkeler ve yöntemleri içeren birtakım çalışmalar yayımlanmıştır. Bu çalışmalardan biri Vanderloo ve diğerleri (2020) tarafından COVID-19 pandemisi süresinde küçük çocuklarda ekran süresine yönelik zarar azaltma ilkelerini içeren bir çalışmadır. Çalışma kapsamında çocukların ekran başında kalma süresine, zarar azaltma stratejileri uygulanarak; rutinler, sosyal etkileşim, model olma gibi konuları içeren on temel ilkenin uygulanması önerilmiştir. Sonuç olarak bu ilkelerin benimsenmesinin, çocukların ve ebeveynlerin ekran zamanının olumsuz etkisini sınırlamada faydalı olabileceği belirtilmiştir. Pandeminin olumsuz etkilerini azaltmaya yönelik olarak yapılan benzer bir çalışmada Yoshikawa ve diğerleri (2020), küresel COVID-2019 pandemisinin erken çocukluk gelişimine etkilerini incelemiş, kısa ve uzun vadeli riskler ve azaltma programı ve politika faaliyetlerinin üzerinde durmuştur. Kısa vadede ebeveynlerin çocukları için gerekli olan sağlık hizmetleri ziyaretlerini ertelemeleri, aşılama programının ertelenmesiyle çocukların sağlıklarının olumsuz etkilenmesi, kötüleşen ekonomik koşullar, acil sağlık, beslenme, bakım ve eğitim gibi risklerin olduğu; uzun vadede ise, kalıcı bir ekonomik gerileme, ciddi ekonomik kayıpların yarattığı stresle başa çıkma gücü ve küresel düzeyde sosyoekonomik eşitsizliklerin artması gibi risklerin olduğu öne sürülmüştür. Son olarak risklerin azaltılması için, sağlık bakımı ve ekonomik yardım gibi konuları içeren çeşitli öneriler verilmiştir.

Pandemi sürecinde karantina sebebiyle evde geçirilen sürenin artmasıyla birlikte, dijital oyunla ve teknolojik araçlarla geçirilen süredeki artışı konu alan araştırmalar hız kazanmıştır. DePasquale, Chiappedi, Sciacca, Martinelli ve Hichy (2021), COVID-19 pandemisi sırasında çocuklarda video oyunları kullanımı ve bağımlılığının yaygınlığını ve bunların anksiyete semptomlarıyla ilişkisini incelemek amacıyla nicel bir çalışma yapmışlardır. 8-10 yaş arası 162 çocuk katılımcının üç farklı ölçme aracını doldurmasıyla elde edilen verilerin analizi sonucunda; araştırmaya katılanların %96.3'ünün bir veya daha fazla cihaza erişimi olduğunu görülmüştür. Bunun yanı sıra düşük bir video oyunu bağımlılığı riski, orta düzeyde sürekli kaygı ve düşük durum kaygısı olduğu ortaya çıkmıştır. Erkekler video oyunlarına daha fazla zaman harcadıkları ve pekiştirme mekanizmalarından

daha fazla etkilendikleri; kadınlarda ise daha yüksek düzeyde sürekli kaygı olduğu saptanmıştır. Son olarak durum kaygısının, video oyunu kullanımı ve bağımlılığının bir yordayıcısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Diğer bir çalışmada Susilowati, Nugraha, Alimoeso ve Hasiholan (2021), COVID-19 pandemisi sürecinde okul öncesi dönem çocuklarının dijital medya kullanımının hafta içi ve hafta sonu kullanım süresini ve etkisini incelemiştir. Okul öncesi dönem çocuğu olan 951 ebeveynin çevrimiçi anket doldurarak katılım sağladığı çalışmada, okul öncesi dönem çocuklarının bebekliklerinden beri ekran medyasını kullanmakta oldukları ve ekran başında geçirdikleri sürenin günde 1 saatten fazla olduğu bulunmuştur. Bununla birlikte en çok kullanılan dijital ortamların, cep telefonu (%91.6), televizyon (%86.1) ve bilgisayar (%61) olduğu görülmüştür. Benzer şekilde Aktaş ve Daştan (2021), COVID-19 pandemisinde üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı seviyeleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumuna etkisini incelemek amacıyla nicel bir çalışma yapmışlardır. 427 öğrencinin online anket yoluyla katılım sağladığı bu çalışmada bulgular; öğrencilerin %91.1'inin pandemi sürecinde daha fazla telefonla dijital oyun oynadığı saptanmıştır. Bunun yanı sıra pandemi sürecinin, öğrencilerin dijital oyun oynama süresini ve savaş strateji oyunu oynamalarını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Pandemi sürecinde dijital oyuna odaklanan diğer bir çalışmada Balhara, Kattula, Singh, Chukkali ve Bhargava (2020), COVID-19 pandemisinde karantina esnasında üniversite öğrencilerinin oyun davranışlarını incelemeyi amaçlamışlardır. 393 katılımcıyla yapılan bu nicel araştırmada, katılımcıların yaklaşık yarısı (%50.8) oyun oynama davranışlarının arttığını, %14.6'sı ise karantina döneminde oyun oynamalarının azaldığını ifade etmiştir.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın deseni, çalışma grubu, veri toplama araç ve teknikleri, verilerin toplanması ve verilerin analizine ilişkin bilgiler verilmiştir.

### 3.1. Araştırma Deseni

COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelendiği bu çalışmada nicel araştırma türlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli; iki ve daha fazla sayıdaki değişken arasında birlikte değişimin varlığını ve derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modeli olarak tanımlanmaktadır. İlişkisel taramalardaki betimlemeler, var olanın belli standartlara uyan ölçülerini bulmaya çalışmaktan ziyade birey ve nesne gibi durumlar arasındaki ayrımların belirlenmesini amaçlamaktadır (Karasar, 2008).

### 3.2. Evren ve Örneklem/ Çalışma Grubu

Bu çalışmada Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2 olarak adlandırılan 2 farklı çalışma grubu kullanılmıştır. Pandemi Öncesi-Çalışma 1'in katılımcıları 2018-2019 eğitim öğretim yılı bahar döneminde Denizli İl merkezindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız ve ilkokul bünyesindeki okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 4-6 yaş arasında çocuğu olan seçkisiz yöntemle belirlenen 437 ebeveyn oluşturmaktadır. Pandemi Süreci-Çalışma 2'nin katılımcıları ise 2020-2021 öğretim yılı güz döneminde Denizli İl merkezindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız ve ilkokul bünyesindeki okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 4-6 yaş arasında çocuğu olan seçkisiz yöntemle belirlenen 496 ebeveyn oluşturmaktadır.

Her iki çalışma grubuna dahil edilen ebeveynler basit seçkisiz örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Bu yöntem, her bir örnekleme birimine eşit seçilme olasılığının verildiği bir örnekleme yöntemidir. Örneklem seçiminin geçerli ve en iyi yolu seçkisiz örnekleme yöntemidir. Bununla beraber seçkisiz örnekleme yöntemlerinin, temsilliği sağlama noktasında diğer yöntemlerden daha güçlü olduğu söylenebilir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2019). Her iki çalışma grubunda yer alan ebeveynlerin demografik bilgilerine ilişkin veriler Tablo 3.1.'de gösterilmiştir.

Tablo 3.1. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Demografik Bilgileri

Demografik Özellikler		Pandemi Öncesi-		Pandemi Süreci-	
		Çalışma 1		Çalışma 2	
		n	%	n	%
Katılımcılar	Anne	351	80,3	446	90,2
	Baba	76	17,4	49	9,8
Toplam	Ebeveyn	427	97,7	495	100
Annenin Yaşı	23-30 yaş	80	18,3	122	24,6
	31-38 yaş	274	62,7	296	59,7
	39 yaş ve üstü	73	16,7	78	15,7
Babanın Yaşı	23-30 yaş	19	4,3	41	8,3
	31-38 yaş	239	54,7	283	57,1
	39 yaş ve üstü	150	34,3	169	34,1
Anne Öğrenim	Üniversite mezunu olmayan	215	49,2	251	50,6
	Üniversite mezunu ve üstü	212	48,5	245	49,4
Baba Öğrenim	Üniversite mezunu olmayan	195	44,6	281	56,7
	Üniversite mezunu ve üstü	197	45,1	215	43,3
Ailenin Geliri	Aylık 4000 ve altı	151	34,6	219	44,2
	4001 - 7000	86	19,7	147	29,6
	7001 ve üstü	108	24,7	117	23,6

*Not: Bazı verilerin toplamındaki farklar, katılımcıların soruyu boş bırakmasından kaynaklanmaktadır.*

Tablo 3.1’de görüldüğü üzere iki çalışma grubunda da araştırmaya katılan ebeveynlerin çoğunluğunu (%80,3 ve %90,2) anneler oluşturmaktadır. Her iki çalışma grubunda da annelerin (%62,7 ve %59,7) ve babaların (%54,7 ve %57,1) çoğunluğu 31-38 yaş aralığında olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan ebeveynlerin öğrenim durumlarına bakıldığında Pandemi Öncesi-Çalışma 1’de annelerin %48,5’i ve babaların %45,1’i üniversite mezunu ve üstüdür. Pandemi Süreci-Çalışma 2’de ise annelerin %48,5’i ve babaların %43,3’ü üniversite mezunu ve üstüdür. Ailenin aylık gelirine bakıldığında da

Pandemi Öncesi-Çalışma 1’de %34,6’sı 4000 ve altı, %19,7’si 4001-7000 arası, %24,7’si de 7001 ve üstü gelire sahiptir. Pandemi Süreci-Çalışma 2’de ise %44,2’sinin 4000 ve altı, %29,6’sının 4001-7000, %23,6’sının ise 7001 ve üstü gelire sahip olduğu görülmektedir. Araştırmaya dahil olan çocukların demografik bilgileri Tablo 3.2.’de verilmiştir.

Tablo 3.2. *Çocukların Demografik Bilgileri*

Çocukların Demografik Özellikleri		Pandemi Öncesi- Çalışma 1		Pandemi Süreci- Çalışma 2	
		n	%	n	%
Cinsiyeti	Kız	208	47,6	216	43,5
	Erkek	229	52,4	280	56,5
Yaş Aralığı	48- 60 ay	152	34,8	191	38,5
	61-72 ay	202	46,2	273	55,0
	73 ay ve üstü	75	17,2	31	6,3
Kardeş Sayısı	Tek çocuk	130	29,7	139	28,0
	İki çocuk ve fazlası	296	67,7	357	72,0

*Not: Bazı verilerin toplamındaki farklar, katılımcıların soruyu boş bırakmasından kaynaklanmaktadır.*

Tablo 3.2’te görüldüğü gibi Pandemi Öncesi-Çalışma 1’de araştırmaya dahil olan çocukların 208’i kız, 229’u erkek; Pandemi Süreci-Çalışma 2’de ise 216’sı kız, 280’i erkektir. Yaş aralığına bakıldığında çocukların Pandemi Öncesi-Çalışma 1’de %34,8’i 48-60 ay aralığında, %46,2’si 61-72 ay aralığında ve %17,2’si 73 ay ve üstüdür. Pandemi Süreci-Çalışma 2’de ise çocukların %38,5’inin 48-60 ay aralığında, %55’inin 61-72 ay aralığında ve %6,3’ünün 73 ay ve üstü olduğu görülmektedir. Her iki çalışmada da tek çocuk oranı (%29,7 ve %28) ‘‘iki çocuk ve fazlası’’ oranına (%67,7 ve %72) göre daha azdır.

Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2’de yer alan ebeveyn ve çocukların demografik özellikleri arasındaki farklılık olup olmadığını belirlemek için ebeveyn eğitim ve gelir düzeyleri, çocukların cinsiyet, yaş ve kardeş sayıları t-testi ile karşılaştırılmıştır. Çalışma 1 ve Çalışma 2’deki anne eğitim düzeyi ( $t_{921}=0.07$ ;  $p>0.05$ ), baba eğitim düzeyi ( $t_{127}=0.44$ ;  $p>0.05$ ), ailenin aylık geliri ( $t_{826}=1.48$ ;  $p>0.05$ ) ve çocuk cinsiyeti ( $t_{931}=-1.23$ ;  $p>0.05$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklar olmadığı bulunmuştur. Bu sonuçlar Çalışma 1 ve Çalışma 2’ye katılan ebeveyn ve çocukların benzer özellikler taşıdıklarını göstermektedir. Çalışma 1 ve Çalışma 2’ye katılanların çocuklarının yaşı arasında anlamlı fark olduğu bulunmuştur ( $t_{925}=3.09$ ;  $p>0.05$ ). Çalışma 1’e katılan çocukların yaş ortalamaları

64.05 aylık iken, Çalışma 2'ye katılan çocukların yaş ortalamaları 62.28 ay olarak saptanmıştır.

### 3.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri

Bu araştırmada veriler üç farklı araç kullanılarak toplanmıştır. Bu araçlar (1) “Okul Öncesi Dönem Çocukları Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)” (2)“Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS)” ve (3)“Kişisel Bilgi Formu”

#### 3.3.1. Okul Öncesi Dönemi Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)

Çocukların oyun bağımlılık düzeyini belirlemek amacıyla Budak tarafından 2020 yılında geliştirilen ve geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılan Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE) kullanılmıştır. Bu ölçek 20 maddeden oluşmaktadır ve Hayattan Kopma (7 madde), Çatışma (5 madde), Sürekli Oynama (5 madde) ve Hayata Yansıtma (3 madde) olmak üzere toplam 4 alt boyuttan oluşmaktadır. “Hiçbir zaman”, “nadiren”, “bazen”, “çoğu zaman” ve “her zaman” olarak derecelendirilen beşli likert tipindeki bu ölçekte maddeler “hiçbir zaman” 1’i, “her zaman” ise 5’i ifade etmektedir. Ölçekten alınabilecek puan 20 ile 100 arasındadır ve olumsuz puanlanan bir madde bulunmamaktadır. Ölçekten alınan puan çoğaldıkça, çocukların dijital oyuna ilişkin bağımlılık eğilimlerinin de artmakta olduğunu göstermektedir. Ölçekte her boyutun kendi içinde değerlendirilebileceği gibi toplam puan alınarak da analiz yapılabilmektedir. Elde edilen puanlara ilişkin beş grup mevcuttur (Budak, 2020).

Ölçeği ebeveyn, çocuk davranışlarına göre doldurmaktadır. Ölçeğin toplam ve alt boyutlarının güvenilirlik katsayıları; Hayattan kopma= .88, Çatışma= .90, Sürekli Oynama= .82 ve Hayata Yansıtma= .70 ve toplam iç tutarlık katsayısı ise .93 olarak bulunmuştur (Budak, 2020). DOBE aracının faktör yapısı doğrulayıcı ve açıklayıcı faktör analizi ile incelenmiştir. Açıklayıcı faktör analizi sonucu DOBE’de öz değeri 1’den büyük 4 faktör bulunduğu ve açıklanan kümülatif varyans %47.73 olarak bulunmuştur. Doğrulayıcı faktör analizi sonuçları NFI=.83 olarak saptanmış ve uyum indeksleri modelin “İyi uyum” gösterdiğini bulunmuştur.

Bu araştırma verileriyle DOBE ölçeğinin güvenilirlik katsayıları yeniden hesaplanmış. Ölçeğin alt boyutlarının sırasıyla güvenilirlik katsayıları (Cronbach’s Alpha); Hayattan kopma= .88, Çatışma= .92, Sürekli Oynama= .90 ve Hayata Yansıtma= .73 olduğu saptanmıştır. Ölçme aracının Cronbach’s Alpha iç tutarlık katsayısı ise .95 bulunmuştur. Bu



sonuçlar da DOBE ölçeğinin çocukların dijital oyunlara bağımlılık eğilimini ölçmek için güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir.

### 3.3.2. Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS)

Araştırmada ebeveynlerin dijital oyuna nasıl aracılık ettiklerini belirlemek amacıyla Budak(2020) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS) aracı kullanılmıştır. 21 maddeden oluşan bu araç; Aktif Rehberlik Stratejileri Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri, Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri ve Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri olmak üzere dört alt boyuttan oluşmaktadır. Beşli likert tipindeki DOERS ölçeği 1 ‘‘hiçbir zaman’’ ve 5 ‘‘her zaman’’ nı ifade eden 5’li Likert tipi sorulardan oluşmaktadır. Ölçek, ebeveynlerin dijital oyuna karşı kullandıkları rehberlik stratejilerini değerlendirmektedir. DOERS’in boyutlarının sırasıyla güvenilirlik katsayıları; Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri = .79, Dijitale Yönlendiren = .76, Serbest = .57 ve Teknik Ebeveyn =.61 olarak hesaplanmıştır. Ölçekte alt boyutlar birbirinden bağımsız olduğundan dolayı toplam puan alınamamaktadır. Alt boyutların her maddesine verilen puanların ayrı bir şekilde ortalamaları alınarak ebeveynlerin uyguladığı strateji belirlenebilmektedir (Budak, 2020).

Bu araştırma verileriyle DOERS ölçeğinin güvenilirlik katsayıları yeniden hesaplanmış ve güvenilirlik katsayıları; Aktif Ebeveynlik= .83, Dijitale Yönlendiren = .69, Serbest Ebeveyn = .68 ve Teknik = .74 olarak saptanmış ve kabul edilebilir değerler olarak yorumlanmıştır. Bu sonuçlar da DOERS ölçeğinin ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunlarına nasıl rehberlik ettiklerini ölçmek için güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir.

### 3.3.3. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu, çocuklara ve ebeveynlere yönelik cinsiyet, yaş gibi demografik sorular içeren bir formdur. Ebeveynlere ilişkin ailenin gelir durumu, öğrenim düzeyi ve çalışma durumu gibi sorular, çocuklara ilişkin ise kaç kardeş olduğu ve okul öncesi eğitim kurumuna devam etme süresi gibi soruları içermektedir.

## 3.4. Veri Toplama Yöntemi ve Süreci

Veri toplama sürecinde Çalışma 2 için İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden resmi araştırma izni alınmıştır. Araştırma kapsamında kullanılan üç ölçek formu ‘‘Google Forms’’ uygulaması kullanılarak online ölçek formuna dönüştürülmüştür. Araştırma verileri,

oluşturulan online ölçek form linkinin, online ortamda paylaşılmasıyla toplanmıştır. Denizli ili merkezindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız ve ilkokul bünyesindeki okul öncesi eğitim kurumlarına gidilerek ve idarecilerle birebir iletişim kurularak araştırmanın amacı açıklanmıştır. İdareciler aracılığıyla okul öncesi öğretmenlerinin online ölçek formlarını 4-6 yaş öğrenci velilerine ulaştırması sağlanmıştır. Gidilen okul öncesi eğitim kurumlarında idarecilere yüz yüze ulaşılamadığı durumlarda, telefonla iletişime geçilerek araştırmanın amacı açıklanmış ve online anket linki paylaşılmıştır.

Yaklaşık üç ay süren veri toplama sürecinde toplam 55 okul öncesi eğitim kurumu ile iletişime geçilmiştir. Ayrıca idarecilerin ve okul öncesi öğretmenlerinin tamamının online ölçek linkini velilere ilettiği varsayılarak, ortalama 4405 öğrenci velisine ulaşıldığı söylenebilir. Sonuç olarak Google Forms'taki ölçek formunu yanıtlayan ebeveyn sayısı 523'e ulaşmıştır. Elde edilen veriler Google Forms uygulamasından Microsoft Excel uygulamasına transfer edilerek incelenmiştir. Aynı yanıtın birden fazla gönderildiği durumlar ve 4-6 yaş aralığının altında veya üstünde bulunan çocuklar tespit edilerek, yanıtlar araştırmadan çıkarılmıştır. Geriye kalan 496 yanıt SPSS 25 paket programına aktarılarak veri analizleri yapılmıştır.

Pandemi öncesi-Çalışma 1 verileri Prof. Dr. Nesrin Işıkoğlu danışmanlığında tamamlanan K. Selin Budak (2020) tarafından tamamlanan yüksek lisans tezinden izin alınarak elde edilmiştir. Pandemi öncesi-Çalışma 1 verileri benzer izin süreçleri takip edildikten sonra Denizli ili merkezindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız ve ilkokul bünyesindeki okul öncesi eğitim kurumlarına çocuğu devam eden ebeveynlerden yüz yüze anketler aracılığı ile elde edilmiştir.

### 3.5. Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizinde SPSS 25 paket programı kullanılmıştır. Bulguların analizinden önce verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için Kolmogorov simirnov testi yapılmış ve çarpıklık (skewness) - basıklık (kurtosis) katsayıları incelenmiştir. Kolmogorov simirnov testinin sonuçlarına uygun olarak veriler normal dağılım gösterdiği için parametrik testler kullanılmıştır. Pandemi Öncesi-Çalışma 1- Pandemi Süreci-Çalışma 2 arasındaki farkları belirlemek için bağımsız örneklem t testi kullanılarak gruplar arası farklar saptanmıştır. Ayrıca DOBE ve DOERS ölçeğine ilişkin betimsel istatistikler yapılmış ve iki çalışma grubu karşılaştırılmıştır. Çocukların ve ebeveynlerin sosyokültürel özelliklerinin dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejileriyle ilişkisini incelemek amacıyla bağımsız örneklem t testi ve tek

yönlü varyans analizi (ANOVA) testleri uygulanmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerine sosyokültürel özelliklerin etkilerini belirlemek için ise hiyerarşik regresyon analizi yapılmıştır. Son olarak çalışmaya katılan ebeveynlerin uyguladıkları ebeveyn rehberlik stratejilerinin anne ve baba arasında istatistiksel olarak fark olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM

Bu araştırma ile, COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçlara yönelik olarak araştırmada kullanılan ölçeklere göre bulgular; çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerine ilişkin bulgular ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejilerine ilişkin bulgular olmak üzere iki kısımda ele alınmıştır.

### 4.1. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimine (DOBE) İlişkin Bulgular

COVID-19 pandemisi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri düzeylerinin incelendiği bu araştırmada pandemi öncesinde yapılan Çalışma 1 ile pandemi sürecinde yapılan Çalışma 2’de çocukların DOBE ölçeğinin alt boyutlarından aldıkları puanların ortalaması, standart sapma değerleri, en düşük ve en yüksek puanları hesaplanmış ve sonuçlar Tablo 4.1’de sunulmuştur.

Tablo 4.1. *DOBE Ölçeğine İlişkin Betimleyici İstatistikler*

Alt Boyutlar	Pandemi Öncesi-Çalışma 1					Pandemi Süreci- Çalışma 2				
	N	En Düşük	En Yüksek	$\bar{x}$	Ss	N	En Düşük	En Yüksek	$\bar{x}$	Ss
Hayattan Kopma	436	4,30	33	14,41	5,99	494	7	34	16,31	6,5
Çatışma	436	5	25	10,14	4,45	496	5	25	12,96	5,2
Sürekli Oynama	436	5	25	9,04	3,79	496	5	25	12,3	4,8
Hayata Yansıtma	436	3	14	6,33	2,70	496	3	15	7,95	2,8
DOBE Toplam	436	20	84	39,93	14,49	494	21	89	49,53	16,92

Tablo 4.1’e göre 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri Pandemi öncesi-Çalışma 1’de 20 puan ile 84 puan arasında değişmekte ve araştırmaya katılan çocukların puan ortalamasının 39,93 olduğu görülmektedir. Pandemi Süreci-Çalışma 2’de ise 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri 21 puan ile 89 puan arasında değişmekte olduğu ve araştırmaya katılan çocukların puan ortalamasının 49,53 olduğu görülmektedir. Pandemi Öncesi-Çalışma 1’de DOBE ölçeğinden alınan puanlar; Hayattan Kopma’da 4,30-33 puan, Çatışma’da 5-25 puan arasında, Sürekli Oynama’da 5-25 puan arasında ve Hayata Yansıtma alt boyutunda 3-14 puan arasında değişiklik göstermektedir. Pandemi Süreci-Çalışma 2’de DOBE ölçeğinden alınan puanlar ise; Hayattan Kopma’da 7-

33 puan, Çatışma'da 5-25 puan arasında, Sürekli Oynama'da 5-25 puan arasında ve son olarak Hayata Yansıtma alt boyutunda 3-15 puan arasında değişiklik göstermektedir. DOBE ölçeğinin alt boyutların ortalama puanlarına bakıldığında Pandemi Öncesi-Çalışma 1'de en yüksekten en düşüğe doğru şu şekildedir: Hayattan Kopma ( $\bar{x}= 14,41$ ), Çatışma ( $\bar{x}= 10,14$ ), Sürekli Oynama ( $\bar{x}= 9,04$ ) ve son olarak Hayata Yansıtma alt boyutu ( $\bar{x}=6,33$ )'tür. Pandemi Süreci-Çalışma 2'de ise yine en yüksekten en düşüğe; Hayattan Kopma ( $\bar{x}= 16,31$ ), Çatışma ( $\bar{x}= 12,96$ ), Sürekli Oynama ( $\bar{x}= 12,3$ ) ve son olarak Hayata Yansıtma alt boyutu ( $\bar{x}= 7,95$ ) şeklindedir.

Araştırmanın birinci alt problemi olan “COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri düzeyleri arasında anlamlı farklar var mıdır?” sorusunu yanıtlamak amacıyla, COVID-19 pandemisi öncesi verileri ile Pandemi Süreci Çalışma 2 sonuçları karşılaştırılmıştır. Bu amaçla bağımsız örneklemli t testi yapılmıştır ve sonuçlar Tablo 4.2.'de gösterilmiştir.

Tablo 4.2. *Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2 DOBE Ölçeği t Testi*

	Pandemi Öncesi-Çalışma 1			Pandemi Süreci-Çalışma 2			t	p
	N	$\bar{x}$	SS	N	$\bar{x}$	SS		
Hayattan Kopma	436	14.41	5.99	494	16.31	6.57	-4.58	.00
Çatışma	436	10.14	4.45	496	12.96	5.24	-8.77	.00
Sürekli Oynama	436	9.04	3.79	496	12.33	4.80	-11.48	.00
Hayata Yansıtma	436	6.33	2.70	496	7.95	2.83	-8.88	.00
Toplam	436	39.93	14.49	494	49.53	16.92	-9.22	.00

Tablo 4.2. sonuçları katılımcı çocukların DOBE ölçeğinden aldıkları toplam puanların Çalışma 1 ve Çalışma 2 arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar olduğunu göstermektedir. Sonuçlar detaylı incelendiğinde DOBE ölçeğinin; Hayattan Kopma alt boyutunda ( $t_{930}=-4,58$ ;  $p<.000$ ), Çatışma alt boyutunda ( $t_{932}=-8,77$ ;  $p<.000$ ), Sürekli Oynama alt boyutunda ( $t_{932}=-11,48$ ;  $p<.000$ ), Hayata Yansıtma alt boyutunda ( $t_{932}=-8,88$ ;  $p<.000$ ) ve toplam puanda ( $t_{930}=-9,22$ ;  $p<.000$ ) pandemi öncesinde gerçekleşen Çalışma 1'e katılan çocuklar ile pandemi sürecinde gerçekleşen Çalışma 2'ye katılan çocuklar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur.

## 4.2. Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine (DOERS) İlişkin Bulgular

COVID-19 pandemisi sürecinde 4-6 yaş arası çocuğu olan ebeveyn rehberlik stratejilerinin incelendiği bu araştırmada, pandemi öncesinde yapılan Çalışma 1 ile pandemi sürecinde yapılan Çalışma 2’de çocukların DOERS ölçeğinin alt boyutlarından aldıkları puanların ortalaması ve standart sapma değerleri hesaplanmış ve sonuçlar Tablo 4.3’te sunulmuştur.

Tablo 4.3. *DOERS Ölçeğine İlişkin Betimleyici İstatistikler*

Alt Boyutlar	Pandemi Öncesi-Çalışma 1					Pandemi Süreci- Çalışma 2				
	N	En Küçük	En Büyük	$\bar{x}$	SS	N	En Küçük	En Büyük	$\bar{x}$	SS
Aktif	435	8	48	33.04	6.22	496	8	40	33.86	5.00
Dijitale Yönlendiren	435	4	26	11.58	4.01	496	6	27	12.73	3.28
Serbest	435	1	17	7.44	2.80	496	4	18	8.16	2.97
Teknik	435	1	16	10.28	3.32	496	3	15	10.67	3.62

Tablo 4.3’e göre; pandemi öncesinde yapılan Çalışma 1’de DOERS ölçeğinin alt boyutları arasında Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejisi alt boyutu ortalaması en az 8 ile en fazla 48 puan, Dijitale Yönlendiren alt boyutu en az 4 ile en fazla 26 puan, Serbest alt boyutu en az 1 ile en fazla 17 puan ve Teknik alt boyutu en az 1 ile en fazla 16 puandır. Pandemi sürecinde yapılan Çalışma 2’de ise, Aktif alt boyutu ortalaması en az 8 ile en fazla 40 puan, Dijitale Yönlendiren alt boyutu en az 6 ile en fazla 27 puan, Serbest alt boyutu en az 4 ile en fazla 18 puan ve Teknik alt boyutu en az 3 ile en fazla 15 puan olduğu görülmektedir. Alt boyutların ortalamalarına bakıldığında ortalaması pandemi öncesinde yapılan Çalışma 1’de en yüksek alt boyut Aktif ( $\bar{x}$ =33.04) ve en düşük alt boyut Serbest’tir ( $\bar{x}$ =2.80). Pandemi sürecinde yapılan Çalışma 2’de de aynı şekilde en yüksek alt boyut Aktif ( $\bar{x}$ =33.86) ve en düşük alt boyutun Serbest ( $\bar{x}$ =8.16) olduğu görülmektedir. Başka bir deyişle Pandemi Öncesi Çalışma 1’de ve Pandemi Süreci Çalışma 2’de ebeveynlerin diğer stratejilere göre en çok “Aktif” en az ise “Serbest” ebeveyn rehberlik stratejilerini benimsedikleri görülmüştür.

Araştırmanın ikinci alt problemi olan “COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde ebeveynlerin uyguladıkları rehberlik stratejileri arasında anlamlı farklar var mıdır?” sorusunu yanıtlamak amacıyla bağımsız örneklemlili t testi yapılmıştır. Pandemi

Öncesi-Çalışma 1 verileri ile Pandemi Süreci-Çalışma 2 verileri karşılaştırılmıştır ve sonuçlar Tablo 4.4.'te sunulmuştur.

Tablo 4.4. *Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2 DOERS Ölçeği t Testi*

	<i>Pandemi Öncesi-Çalışma 1</i>			<i>Pandemi Süreci-Çalışma 2</i>			<i>t</i>	<i>p</i>
	<i>N</i>	$\bar{x}$	<i>SS</i>	<i>N</i>	$\bar{x}$	<i>SS</i>		
Aktif	435	33.04	6.22	496	33.86	5	-2.23	.02*
Dijitale Yönlendiren	435	11.58	4.01	496	12.73	3.28	-4.82	.00**
Serbest	435	7.44	2.80	496	8.16	2.97	-3.79	.00**
Teknik	435	10.28	3.32	496	10.67	3.62	-1.69	.09

\* $p < .02$ ; \*\* $p < .00$

Tablo 4.4. sonuçları araştırmaya katılan ebeveynlerin DOERS ölçeğinden aldıkları toplam puanların Çalışma 1 ve Çalışma 2 arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar olduğunu göstermektedir. Sonuçlar detaylı incelendiğinde DOERS ölçeğinin; Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejisi alt boyutunda ( $t_{931}=-2.23$ ;  $p < .02$ ), Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejisi alt boyutunda ( $t_{931}=-4.82$ ;  $p < .00$ ), ve Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejisi alt boyutunda ( $t_{931}=-3.79$ ;  $p < .00$ ) istatistiksel olarak anlamlı fark bulunurken; Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejisi alt boyutunda ( $t_{931}=-1.69$ ;  $p > .05$ ) istatistiksel olarak anlamlı fark saptanmamıştır. Sonuçlar detaylı olarak incelendiğinde pandemi sürecinde ebeveynlerin çocuklarının dijital araçlarla olan ilişkilerini aktif, serbest ve dijitale yönlendiren boyutlarda puanları artmıştır. Öte yandan, teknik boyut olarak süre ve içerik kısıtlamalarının sorulduğu maddelere ebeveynlerin verdikleri cevaplarda pandemi öncesi ve pandemi sürecinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmamıştır. Bu sonuç, ebeveyn rehberlik stratejilerinin teknik boyutunda pandemi öncesi ve sonrasında değişim olmadığını göstermektedir.

### 4.3. Çocukların ve Ebeveynlerin Sosyokültürel Özelliklerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ve Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine Etkileri

Araştırmanın üçüncü alt problemi olan “Çocukların ve ebeveynlerin sosyokültürel özelliklerinin dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejileri arasında anlamlı ilişki var mıdır?” sorusuna cevap aramak amacıyla bağımsız örneklem t testi, Tek Yönlü Varyans Analizi testleri uygulanmıştır. Çocukların bağımlılık eğilimlerine

sosyokültürel özelliklerin etkilerini belirlemek için ise Hiyerarşik Regresyon Analizi yapılmıştır. Çalışmaya katılan ebeveynlerin uyguladıkları ebeveyn rehberlik stratejilerinin anne ve babalar arasında istatistiksel olarak fark olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımsız örneklem t testi uygulanmış ve sonuçlar Tablo 4.5.'te gösterilmiştir.

Tablo 4.5. *Ebeveyn Rehberlik Stratejilerinde Anne ve Babaların Karşılaştırılması*

	Anne			Baba			<i>t</i>	<i>p</i>
	N	$\bar{x}$	SS	N	$\bar{x}$	SS		
Aktif	449	33,93	5,12	49	32,83	4,40	1.44	.15
Dijitale yönlendiren	449	12,59	3,30	49	13,89	2,84	-2.64	.00*
Serbest	449	8,01	2,94	49	9,51	2,93	-3.37	.00*
Teknik	449	10,77	3,59	49	9,77	3,74	1.84	.06

\*  $p < .00$

Tablo 4.5.'te görüldüğü gibi, katılımcı anne ve babaların benimsedikleri rehberlik stratejileri arasında Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejisi ( $t_{496}=-2,69$ ;  $p<.00$ ) ve Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejisi ( $t_{496}=-3,37$ ;  $p<.00$ ) alt boyutlarından aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmuştur. Sonuçlar her iki alt boyutta babaların annelerden daha yüksek puanlar aldığını göstermektedir. Diğer bir ifadeyle babalar annelere göre çocuklarını daha fazla dijitale yönlendirmiş ve serbest stratejiyi tercih etmişlerdir.

Annelerin eğitim düzeyleri ile uyguladıkları ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. Sonuçlar detaylı incelendiğinde Aktif ( $t_{496}=-.45$ ;  $p>.05$ ). Serbest ( $t_{496}=-.64$ ;  $p>.05$ ) ve Teknik ( $t_{496}=-.44$ ;  $p>.05$ ) ebeveyn rehberlik stratejileri alt boyutlardan aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmamıştır. Öte yandan Dijitale Yönlendiren ( $t_{496}=-2,56$ ;  $p<.05$ ) alt boyutunda üniversite ve üzeri eğitim düzeyinde olan babalar ile üniversite eğitimi almamış babalar arasında dijital oyuna rehberlik puanları arasında anlamlı fark bulunmuştur. Eğitim düzeyi yüksek babaların çocuklarını daha fazla dijitale yönlendirdikleri saptanmıştır.

Babaların eğitim düzeyleri ile kullandıkları ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla bağımsız örneklem t testi yapılmıştır. Sonuçlar detaylı incelendiğinde Aktif ( $t_{496}=-.16$ ;  $p>.05$ ), Dijitale Yönlendiren ( $t_{496}=-1,30$ ;  $p>.05$ ), Serbest ( $t_{496}=-.90$ ;  $p>.05$ ) ve Teknik ( $t_{496}=.50$ ;  $p>.05$ ) alt boyutlarından aldıkları puanlar arasında



istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmamıştır. Ebeveynlerin gelir düzeyleri ile kullandıkları ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) yapılmıştır. Elde edilen sonuçlar Tablo 4.6.'da sunulmuştur.

Tablo 4.6. *Ebeveynlerin Gelir Düzeyleri ile Tercih Ettikleri Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*

Stratejiler	Gelir Düzeyleri	N	$\bar{x}$	SS	F	p
Aktif	Alt (4000 ve altı)	219	33,67	5,21	,89	,41
	Orta (4001 ve 7000)	147	34,24	4,77		
	Üst (7001 ve üstü)	117	33,47	5,01		
Dijitale yönlendiren	Alt (4000 ve altı)	218	12,47	3,33	8,426	,000*
	Orta (4001 ve 7000)	146	12,41	2,92		
	Üst (7001 ve üstü)	117	13,85	3,37		
Serbest	Alt (4000 ve altı)	219	8,02	2,82	4,54	.011*
	Orta (4001 ve 7000)	147	7,87	2,97		
	Üst (7001 ve üstü)	117	8,90	3,21		
Teknik	Alt (4000 ve altı)	219	10,76	3,50	2,26	.10
	Orta (4001 ve 7000)	147	10,86	3,74		
	Üst (7001 ve üstü)	117	10,00	3,57		

\*  $p < .05$

Tablo 4.6.'nın sonuçları ebeveynlerin gelir düzeyleri ile Dijitale Yönlendiren ( $F_{480}=8.42$ ;  $p < .05$ ) ve Serbest ( $F_{480}=4.54$ ;  $p < .05$ ) ebeveyn rehberlik stratejileri alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmuştur. Sonuçlar üst gelir grubunda bulunan ebeveynlerin çocuklarına dijitale yönlendiren ve serbest stratejileri kullandıklarını göstermektedir.

Çocukların dijital oyun bağımlılık eğitimlerini yordamada ebeveynle ilgili değişkenler, çocukla ilgili değişkenler ve ebeveyn rehberlik stratejileriyle ilgili değişkenlerin etkilerini değerlendirmek için hiyerarşik regresyon analizi yapılmıştır. Normallik, doğrusallık ve çoklu bağlantı gibi varsayımlar ilk olarak incelenmiş ve herhangi bir ihlal tespit edilmemiştir. Regresyon analizi sonuçları Tablo 4.7'de gösterilmiştir.

Tablo 4.7. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimini Yordayan Değişkenler

Yordayanlar	Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi					
	Model 1		Model 2		Model 3	
	B	$\beta$	B	$\beta$	B	$\beta$
<b>Ebeveynlerle İlgili Değişkenler</b>						
Sabit	26.51		19.75		-6.68	
Anne eğitim	.68	.04	.48	.03	1.21	.08
Baba eğitim	1.56	.10	1.43	.09	.88	.06
Anne çalışma durumu	1.54	.11*	1.16	.08*	.84	.06
Baba çalışma durumu	1.79	.07	.31	.01	.45	.01
Aylık gelir	0.00	.04	8.44	.02	.00	-.35
Çocuk sayısı	.36	.01	.45	.02	.45	-.02
<b>Çocukla İlgili Değişkenler</b>						
Çocuğun yaşı			-.04	-.02	-.02	-.01
Çocuğun cinsiyeti			4.39	.12**	3.99	.11**
Ekran süresi			.14	.46***	.07	.24***
<b>Ebeveyn Rehberlik Stratejileri</b>						
Aktif					.07	.02
Dijitale yönlendiren					2.09	.40***
Serbest					.48	.08*
Teknik					-.18	-.03
F	4.19***		20.07***		28.17***	
R <sup>2</sup>	.22		.52		.66	
Adjusted R <sup>2</sup>	.02		.26		.42	

\*  $p < .05$  ; \*\*  $p < .001$  ; \*\*\*  $p < .000$

Regresyon modeli incelendiğinde 1. modelin tek başına toplam varyansın %02'sini açıkladığı ve farkın anlamlı olduğu görülmektedir ( $R^2=.02$ ,  $F=4.19$ ,  $p<.00$ ). Modelde bulunan annenin çalışma durumunun ( $\beta=.11$ ,  $p>.05$ ) çocukların bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordayan tek değişken olduğu görülmektedir. Bu bulgu annenin çalışma saatleri uzadıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi puanlarında artış olduğunu göstermektedir.

Regresyon modeline ikinci adıma giren değişkenlerin toplam açıklanan varyansa %24 katkısı olduğu ve açıklanan varyansı %26'ya çıkarttığı görülürken ( $R^2= .26$ ,  $F=20.07$ ,  $p<.000$ ). Standardize edilmiş regresyon katsayısı dikkate alındığında; bu adımda modele giren çocuğun cinsiyeti değişkeninin ( $\beta=.12$ ,  $p<.001$ ) ve ekran süresi değişkeninin ( $\beta=.46$ ,  $p<.001$ ) çocukların bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordadıkları saptanmıştır. Diğer bir ifadeyle, çocukların cinsiyeti erkek oldukça ve daha uzun süre ekran başında olduklarında

bağımlılık eğilimleri artmaktadır. Öte yandan çocuğun yaşının bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordamadığı görülmektedir.

Üçüncü adımda regresyon modeline ebeveyn rehberlik stratejileri eklenmiş ve modelin toplam açıklanan varyansı %42 olarak bulunmuştur ( $R^2=.42$ ,  $F=28.17$ ,  $p<.000$ ). Standardize edilmiş regresyon katsayısı dikkate alındığında; bu adımda modele giren Dijitale Yönlendiren ( $\beta=.40$ ,  $p<.000$ ) ve Serbest ( $\beta=.08$ ,  $p<.05$ ) ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocukların bağımlılık eğilimlerini anlamlı olarak yordadığı saptanmıştır. Yani, ebeveynler dijitale yönlendiren ve serbest rehberlik stratejilerini benimsedikçe, çocukların bağımlılık eğilimleri artmıştır. Bu bulgu ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocukların bağımlılık eğilimlerini etkilediğini göstermektedir.

## BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma sonucunda elde edilen bulgular, alt problemler doğrultusunda tartışılmış ve araştırma sonucuna ilişkin öneriler verilmiştir.

### 5.1. Tartışma ve Sonuç

Bu araştırma önemli bulgular ortaya koymuştur. İlk olarak; COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinde görülen farklılıklar incelenmiştir. Sonuçlar, pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ölçeğinin tüm boyutlarında anlamlı oranda artış olduğunu göstermektedir. Bu sonuçtan hareketle pandemi döneminde çocukların dijital oyunlarla daha fazla zaman geçirdikleri ve bağımlılık eğilimlerinin arttığı söylenebilir. Bu bulgu, alan yazındaki diğer araştırma bulgularıyla örtüşmektedir. Aktaş ve Daştan (2021) yaptıkları çalışmada öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerinin pandemi öncesine göre pandemi sürecinde önemli ölçüde arttığı, öğrencilerin %91.1'inin pandemi sürecinde daha fazla telefonla dijital oyun oynadığı sonucuna ulaşmışlardır. Balhara ve diğerleri (2020)'nin yaptığı çalışmada ise, COVID-19 pandemisinde katılımcıların yaklaşık yarısının (%50.8) dijital oyun oynama davranışlarının arttığı bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığındaki artışın ciddi sorunlara sebep olabileceği alan yazında bilinmektedir. Bu sebeple mutlaka bu sonuç doğrultusunda gerek aileler gerek çocuklar gerekse öğretmenler bu konuda bilinçlendirilmelidir. Çocukları bağımlılıktan uzak tutabilecek çalışmaların yapılması konusunda dikkat çekilmelidir.

İkinci olarak bu çalışmada, ebeveynlerin uyguladığı rehberlik stratejilerinde pandemi öncesi ve pandemi sürecinde farklılıklar gözlenmiştir. Bu farklılıklara bakıldığında pandemi sürecinde aktif, serbest ve dijitale yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisi puanlarının arttığı görülmektedir. Aktif ebeveyn rehberlik stratejisi, ebeveynlerin çocukla beraber medya içeriğini paylaşarak açıklaması ve tartışmasıdır ve ebeveyn ile çocuk arasındaki çift yönlü iletişimle gerçekleştiğinden dolayı, çocuk açısından en etkili rehberlik stratejisi olarak görülmektedir (Nikken ve Jansz, 2013). Bu sebeple aktif ebeveyn rehberlik stratejisi puanlarının pandemi sürecinde artmasının sevindirici olduğu düşünülmektedir. Ancak serbest ve dijitale yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejileri puanlarının artması, çocukların dijital araçlarla gereğinden fazla ve kontrolsüz bir şekilde vakit geçirmesine neden olabileceğinden dolayı endişe vericidir. Ayrıca serbest ve dijitale yönlendiren ebeveyn

rehberlik stratejilerini tercih eden ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin artış gösterdiği görülmüştür (Budak, 2020). Ebeveynlerin uyguladığı rehberlik stratejilerinin ve uygulama sıklığının ebeveynler arasında farklılaştığı bilinmektedir (Nikken ve Oprea, 2018). Ailelerin özellikleri ve ebeveynlerin, medyanın çocuklarının gelişimi üzerindeki rolüne ilişkin görüşleri, bu farklılıkların sebepleri olarak görülmektedir (Lauricla, Wartella ve Rideout, 2015; Nikken ve Schols, 2015). Ayrıca ebeveynler farklı stratejileri birleştirebilir veya bir stratejiden diğerine geçebilmektedir (Nikken ve Oprea, 2018). Serbest ve dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejilerini uygulayan ebeveynlerin dijital bağımlılık risklerine ilişkin bilinçli olmaları önem arz etmektedir. Bilinçli oldukları takdirde aktif veya teknik ebeveyn rehberlik stratejilerini uygulamaya başlayabilirler. Hatta ebeveynlerin aktif ve teknik ebeveyn rehberlik stratejisini birleştirerek kullanmaları çocuğun teknoloji kullanımını olumlu etkileyeceği düşünülmektedir. Bununla birlikte Beyens ve Beullens (2017), ebeveynlerin aktif rehberlik stratejisini uyguladıklarında, çocuklar ile ebeveynler arasında teknoloji kullanımıyla ilgili daha az çatışma olacağını ve bu stratejinin çocukların teknolojik araçlardan olumlu olarak daha fazla yararlanmasında etkili olduğunu belirtmişlerdir.

Üçüncü olarak, katılımcı ebeveynlerin benimsedikleri rehberlik stratejileri ile cinsiyetleri arasında anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Babaların annelere göre çocuklarını daha fazla dijital yönlendirdiği ve serbest stratejiyi tercih ettiği ortaya çıkmıştır. Budak'ın (2020) yaptığı çalışmada da anne ve babaların tercih ettiği stratejiler incelenmiş ve babaların annelere göre dijital yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejisini tercih ettikleri bulunmuştur. Bunun sebebinin ataerkil bir toplum olduğumuzdan, genellikle çocukların anneleriyle daha fazla etkileşim içerisinde olmaları ve babaların gün içerisinde çalışarak eve yorgun gelmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Bununla birlikte alan yazında annelerin babalardan daha fazla ebeveyn rehberlik stratejisi uyguladığını gösteren araştırmalar bulunmaktadır (Durak, 2019; Nikken ve Schols, 2015). Babaların çocuklarıyla birlikte teknolojik araçları nitelikli kullanabilecek ve onlara rehberlik edebilecek yeterli vaktinin, enerjisinin veya bilincinin olmaması da bu durumun bir sebebi olabilir.

Dördüncü olarak, ebeveynlerin eğitim düzeyleri ile kullandıkları ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkiye bakıldığında eğitim düzeyi yüksek olan babaların, çocuklarını daha fazla dijital yönlendirdikleri görülmüştür. Bu ilginç bir bulgudur çünkü eğitim düzeyi yüksek olan bireylerin diğerlerine göre farkındalıklarının daha fazla olması beklenmektedir. Bu bulguya paralel olarak Göldağ (2018) tarafından yapılan çalışmada ebeveynlerinin eğitim düzeyleri yüksek olan öğrencilerin, ebeveynlerinin eğitim düzeyleri düşük olanlara göre

dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bunun aksine, başka bir çalışmada öğrencilerin baba eğitim seviyeleri yükseldikçe dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin azalmakta olduğu bulunmuştur (Eni, 2017). Bununla birlikte Işıkoğlu ve diğerleri (2019) yaptıkları araştırma sonunda eğitim düzeyi düşük olan bireylerin dijital oyunları tercih etme olasılığının daha fazla olduğunu bulmuşlardır. Bunun yanı sıra eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlerin çocukları için dijital oyunu daha az tercih ettiklerini ortaya koyan araştırmalar alan yazında mevcuttur (Işıkoğlu-Erdoğan, 2019; Işıkoğlu ve diğ., 2019). Budak (2020) ise çalışmasında üniversite mezunu annelerin eğitim düzeyi düşük olanlara göre daha fazla aktif stratejileri benimsedikleri sonucuna ulaşmıştır. Bu konuya ilişkin alan yazında çeşitli bulguların olduğu görülmektedir. Bu durumun, bireyler üniversite eğitimi alsa bile bazen bazı konularda farkındalıklarının artmamış olabileceğinden ve kişisel görüş ayrılıklarından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Beşinci olarak, ebeveynlerin gelir düzeyleri ile tercih ettikleri ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkiye bakıldığında, sonuçlar üst gelir grubunda bulunan ebeveynlerin çocuklarına dijital yönlendiren ve serbest stratejileri uyguladıkları görülmektedir. Alan yazında aile gelir düzeyi yüksek olan öğrencilerin düşük olanlara göre, dijital oyun bağımlılığının daha yüksek olduğunu gösteren araştırmalar mevcuttur (Ekinci, Yalçın, Özer ve Kara, 2017; Göldağ, 2018). Bunun sebebinin, gelir düzeyi yüksek olduğunda dijital araçlara erişimin daha kolay olması olduğu düşünülmektedir (Budak, 2020; Göldağ, 2018). Ancak sosyoekonomik düzeyi düşük olan ebeveynlerin çocuklarının odalarında daha fazla dijital araç bulunduğunu gösteren araştırmalar da mevcuttur (Cingel ve Krcmar, 2013; Gentile ve Walsh, 2002). Ayrıca ebeveynlerin uyguladığı rehberlik stratejilerini etkileyen; ebeveynin kendi medya kullanımı, aile büyüklüğü, medeni durum ve evdeki medya araçlarının sayısı gibi çeşitli değişkenlerin olduğu bilinmektedir (Nikken ve Schols, 2015).

Altıncı olarak, annenin çalışma durumunun çocukların bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordadığı görülmektedir. Bu bulgu annenin çalışma saatleri uzadıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi puanlarında artış olduğunu göstermektedir. Bu bulguyu destekleyen diğer bir çalışmada ise, bir işte günde sekiz saatten fazla çalışan ebeveynlerin, çocukları için dijital oyunu daha fazla tercih ettikleri bulunmuştur (Işıkoğlu-Erdoğan, 2019). Ayrıca bu bulgulara paralel olarak alan yazındaki, çocukların dijital oyun bağımlılığına etki eden çeşitli aile faktörleri olduğu, annelerin çocuklarıyla daha fazla ilgilendiğinde çocukların dijital oyun bağımlılığı riskinin azaldığı ve annelerin bağımlılıkta oldukça önemli bir yeri olduğunu gösteren araştırmalar mevcuttur (Günüç ve Doğan, 2013; Yiğit ve Günüç,

2020). Ebeveynler çocuklarıyla olumlu iletişim içerisinde olmak için ve ekransız kaliteli vakit geçirmek için istekli olmalıdırlar.

Yedinci olarak, çocuğun cinsiyeti değişkeninin ve ekran süresi değişkeninin çocukların bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordadıkları saptanmıştır. Diğer bir ifadeyle, çocukların cinsiyeti erkek olduğunda ve daha uzun süre ekran başında olduklarında bağımlılık eğilimleri artmaktadır. Alan yazında, erkeklerin kızlara göre dijital araçlarla daha fazla vakit geçirdiğini ve daha fazla dijital oyun bağımlılık eğilimi gösterdiğini ortaya koyan bir dizi çalışma bulunmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012; Aydoğdu, 2018; Budak, 2020; Ekinci ve diğ., 2017; Göldağ, 2018; Hasting ve diğ., 2009; Horzum, Ayas ve Çakır, 2011; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Ayrıca güncel bir çalışmada erkeklerin dijital oyun materyallerini kızlara göre daha fazla tercih ettiği bulunmuştur (Işıkoğlu ve diğ., 2021). Bu bulguyu destekleyen diğer bir bulgu ise; internet kullanım oranının erkeklerde %84.7, kadınlarda %73.3 oranında olmasıdır (TÜİK, 2020). Ayrıca ekran süresini inceleyen bir çalışmada, çocukların dijital oyun oynama süresi arttıkça oyun oynama eğilimlerinin azaldığı saptanmıştır (Gözüm ve Kandır, 2020). Erkeklerin bağımlılığa daha eğilimli olduğunun bilincinde olunmalı ve erkek çocuklar dijital araçları kullanım konusunda olumlu yönde daha fazla desteklenmelidir. Ayrıca çocukların dijital oyun bağımlısı olmalarını önlemek için, onların uzun süre ekranla baş başa kalmalarına müsaade edilmemelidir.

Son olarak çocuğun yaşının bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordamadığı görülmektedir. Fakat dijitale yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocukların bağımlılık eğilimlerini anlamlı olarak yordadığı saptanmıştır. Diğer bir ifadeyle, ebeveynler dijitale yönlendiren ve serbest rehberlik stratejilerini benimsedikçe, çocukların bağımlılık eğilimleri artmıştır. Bu bulgu ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocukların bağımlılık eğilimlerini etkilediğini göstermektedir. Aynı şekilde Budak (2020) da araştırmasında bu iki stratejiyi benimseyen ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yükseldiği sonucuna ulaşmıştır. Diğer bir çalışmada Cengiz-Saltuk ve Erciyes (2020), gevşek (serbest) tutum sergileyen ebeveynlerin çocuklarının dijital araçları kullanım durumunun yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Dolayısıyla ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunlarına yönelik dijitale yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerini tercih etmeleri önerilmemektedir. Ebeveynler aktif rehberlik stratejisini benimseyerek çocukların dijital araçlardan olumlu olarak daha fazla yararlanmasına katkı sağlamalıdırlar (Beyens ve Beullens, 2017).

Sonuç olarak, pandemi öncesine göre pandemi sürecinde çocukların dijital oyunlarla daha fazla zaman geçirdikleri ve bağımlılık eğilimlerinin arttığı görülmüştür. Ebeveynlerin

tercih ettiđi rehberlik stratejilerinde pandemi öncesine göre pandemi sürecinde farklılıklar gözlenmiştir. Eğitim düzeyi yüksek olan babaların, çocuklarını daha fazla dijitale yönlendirdikleri görülmüştür.

## 5.2. Öneriler

### 5.2.1. Ebeveynlere Yönelik Öneriler

- Dijital bağımlılıkların uzun süre ekrana maruz kalmayla ilgili olmasından dolayı, ekranla geçirilen sürenin periyotlar halinde bölünerek kullanılması bağımlılığı azaltabilir. Dolayısıyla ebeveynler çocuklarını bu şekilde yönlendirmelidirler.
- Çocukları çeşitli ekransız etkinliklere yönlendirerek mümkün olduğunca ekran karşısında geçirdikleri süre sınırlandırılmalıdır. Evde hareketli oyun, dans gibi bedensel aktiviteler için mümkün olduğunca fırsat yaratılmalıdır.
- Çocukların bazen sıkılmasının, tek başına kalmasının doğal bir durum olduğunun bilincinde olunmalıdır. Sürekli olarak çocuđu meşgul etmek durumunda hissedilmemelidir.
- Çocuđun belirlenen ekran süresinin tamamını kullandığını fark etmesini sağlamak için kum saati veya alarm gibi kontrol mekanizmaları kullanılarak ekran süresi sınırlandırılmalıdır.
- Çocukların açık havada yeterince vakit geçirmesi ve fiziksel hareket ihtiyacını karşılanması için fırsatlar yaratılmalıdır. Çocukların ekran başında uzun süre hareketsiz kalmasının özellikle de gelişimin hızlı olduğu erken çocukluk döneminde, gelişimlerinin olumsuz etkilenebileceğinin bilincinde olunmalıdır.
- Dijital araçlarla çok fazla vakit geçirmenin olumsuz etkileri çocuđun anlayabileceđi şekilde çocukla paylaşılmalıdır. Didaktik bir şekilde anlatmanın erken çocukluk dönemindeki çocuklar için etkili olmayacağından dolayı hikayeleştirilerek veya oyunlaştırılarak anlatılmalıdır.
- Kitap okumaya gereken önem verilmelidir. Evde herkesin kitap okuduđu ortak bir zaman veya kitap okuma rutini oluşturulabilir.
- Teknolojiden uzak durmak gibi bir şey söz konusu değildir. Teknoloji çağının içine doğan ve dijital yerli olan çocuklar elbette teknolojiyi etkili, yararlı ve bilinçli şekilde kullanmayı öğrenmelidirler. Bu noktada ebeveyn desteđi ön plana çıkmaktadır. Çocukların teknolojiyi pasif bir şekilde tüketim odaklı kullanmasından ziyade üretim



odaklı bir kullanımı tercih etmesi önemlidir. Ebeveynler çocuklarını bu şekilde yönlendirmelidir.

- Ebeveynler bilinç düzeylerini artırmak için fırsat buldukça bu konudaki eğitim, konferans, seminer gibi programlara mutlaka katılım sağlamalıdır. Ayrıca okuldaki öğretmenlerle iletişimde ve iş birliği içerisinde olmalıdırlar.
- Belki de en önemlisi, ebeveynlerin dijital araçları kullanım konusunda çocuklara iyi birer rol model olmalarıdır. Çocukların ebeveynleri büyük ölçüde taklit ettiği unutulmamalıdır. Bu sebeple evde dijital araçların kullanım sürelerine ve sıklığına dikkat edilmelidir.

### 5.2.2. Eğitimcilere Yönelik Öneriler

- Okullarda etkinlik yaparken çocukların ekran süresine dikkat çekilmelidir, çocuklar bu konuda bilinçlendirilmeli ve uyarılmalıdır.
- Eğitimciler çocukların ekrana uzun süre maruz kalmamaları konusunda bilinçli olmalı ve ebeveynleri bu konuda mutlaka bilinçlendirmelidirler. Çocukların gelişimlerinin kritik olduğu erken çocukluk döneminde aşırı teknoloji kullanımının olası etkileri konusunda ebeveynlere farkındalık kazandırılmalıdır.
- Ebeveynler evde çocuklarıyla birlikte ekransız yapabilecekleri etkinlikler hakkında fikir sahibi olmaları için bilinçlendirilmelidir. Örneğin ebeveynlerle düzenli olarak ekransız etkinlik önerileri paylaşılmalıdır.
- Çocuklara okulda kitap okuma bilinci kazandırılmalı ve düzenli bir şekilde kitap okunmalıdır.
- Okulda teknoloji kullanımının tüketim odaklı olmamasına özen gösterilmeli ve çocukların uzun süre ekran karşısında hareketsiz kalmasına sebep olacak çizgi film tarzında uzun videolar izletilmemelidir.
- Sınıf içi etkinliklerde aktif-pasif dengesi kurulmalıdır. Masa başı etkinliklerin yanı sıra hareketli etkinliklere gereken önem verilmelidir. Açık havada eğlenceli etkinlikler, oyunlar planlanmalıdır.
- Ebeveynler, çocukların dijital araçları kullanımında nasıl tutum sergileyecekleri konusunda bilinçlendirilmelidir. Bunun için programlar geliştirilerek ebeveynlere uygulanmalı ve ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocukların dijital araçları kullanımında önemli etkileri olduğu anlatılmalıdır.

- Son olarak ebeveynler gibi eğitimciler de dijital araçları kullanım konusunda çocuklara olumlu rol model olmalıdırlar. Çocukların büyük ölçüde çevresindeki yetişkinleri taklit ederek öğrendiğinin farkında olarak hareket edilmelidir.

### **5.3.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler**

- Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerine ilişkin araştırmalar sınırlıdır ve bu konuda deneysel ve boylamsal araştırmalara ihtiyaç vardır. Erken çocukluk dönemi, çocukların gelişimi için kritik olduğundan dolayı bu konuda kapsamlı araştırma sayıları artırılmalıdır.
- Ebeveyn rehberlik stratejilerine ve bu stratejilerin erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital araçları kullanımına etkileri üzerine araştırmalar yapılmalıdır.
- COVID-19 pandemisinin erken çocukluk dönemindeki çocuklara etkilerinin daha detaylı bir şekilde incelendiği araştırmalar yapılmalıdır.
- COVID-19 pandemisi sonrasında erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri incelenebilir. Pandemi öncesiyle veya pandemi süreciyle karşılaştırılarak ortaya çıkabilecek olan farklar incelenmelidir.

## KAYNAKÇA

- Aierbe, A., Oregui, E., & Bartau, I. (2019). Video games, parental mediation and gender socialization. *Digital Education Review*, 36, 100-116.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aktaş-Arnas Y. (2005). 3-18 yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 4(4), 1303-6521.
- Aktaş, B. ve Daştan, N. B. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138. doi: 10.51982/bagimli.827756
- Allahverdipour, H., Bazargan, M., Farhadinasab, A., & Babak, M. (2010). Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. *BMC Public Health*, 10, 1-7.
- AMATEM (2021). Bağımlılık Nedir? <https://npistanbul.com/amatem/bagimlilik-nedir> sayfasından erişilmiştir.
- Anderson, C. A., & Bushman B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M., & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122, 1067-1072.
- American Psychiatric Association (APA) (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Washington, DC. <https://cdn.website-editor.net/30f11123991548a0af708722d458e476/files/uploaded/DSM%2520V.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Arslan, G., Yıldırım, M., & Zangeneh, M. (2021). Coronavirus anxiety and psychological adjustment in college students: Exploring the role of college belongingness and social media addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*. doi: <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00460-4>
- Ateş, M. A. ve Durmuşoğlu-Saltalı, N. (2019). KKTC’de yaşayan 5-6 yaş çocukların tablet ve cep telefonu kullanımına ilişkin ebeveyn görüşlerinin incelenmesi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi (GEBD)*, 5(1), 62-90.
- Atölye (2020). *COVID-19: Tutum, Davranış ve Beklentiler Araştırması*. <https://medium.com/atolye-icgoruler/covid-19-tutum-davranis-beklentiler-89a7a7c79214> sayfasından erişilmiştir.

- Avcı, F. ve Er, H. (2019). Dijital bağımlılığa ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi ve çözüm önerileri. *Language Teaching and Educational Research (LATER)*, 2(2), 132-159. doi: <https://doi.org/10.35207/later.602235>
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18. doi: 10.7816/ulakbilge-06-31-01
- Balhara, Y. P., Kattula, D., Singh, S., Chukkali, S., & Bhargava, R. (2020). Impact of lockdown following COVID-19 on the gaming behavior of college students. *Indian J Public Health*, 64, 172-176. doi: 10.4103/ijph.IJPH\_465\_20
- Beyens, I., & Beullens, K. (2017). Parent-child conflict about children's tablet use: The role of parental mediation. *New Media & Society*, 1-42. doi:10.1177/1461444816655099
- Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2019). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463.
- Bolat, Ö. (2020). *Dijital rehber olmada 1. adım: Üretim ve tüketim odaklı teknoloji kullanımı*. <https://www.youtube.com/watch?v=ATkGaLau7uk> sayfasından erişilmiştir.
- Boyle, E. A., Connolly, T. M., & Hainey, T. (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing* 2, 69-74. doi: 10.1016/j.entcom.2010.12.002
- 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*. Yüksek lisans tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2019). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. (26. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Calvert, S. L., Rideout, V. J., Woolard, J. L., Barr, R. F., & Strouse, G. A. (2005). Age, ethnicity, and socioeconomic patterns in early computer use. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 590-607. doi: 10.1177/0002764204271508
- Camarata, J. (2017). *Video game engagement, gender, and age: Examining similarities and differences in motivation between those who may or may not play video games*. Unpublished master dissertation. East Tennessee State University, USA.
- Canbeldek, M. (2020). *Erken çocukluk eğitiminde üreten çocuklar kodlama ve robotik eğitim programının etkilerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Cao, W., Fanga, Z., Houc, G., Hana, M., Xua, X., Donga, J., & Zhenga, J. (2020). The psychological impact of the COVID-19 epidemic on college students in China. *Psychiatry Research*, 287(112934), 1-5. doi: <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.112934>

- Cengiz-Saltuk, M. ve Erciyes, C. (2020). Okul öncesi çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin ebeveyn tutumlarına dair bir çalışma. *e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi*, 4(2), 106-120. doi: 10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020.4/2.106-120
- Cerniglia, L., Cimino, S., & Ammaniti, M. (2020). What are the effects of screen time on emotion regulation and academic achievements? A three-wave longitudinal study on children from 4 to 8 years of age. *Journal of Early Childhood Research*, 00(0), 1–16. doi: 10.1177/1476718X20969846
- Cingel, D. P. & Krcmar, M. (2013). Predicting media use in very young children: The role of demographics and parent attitudes. *Communication Studies*, 64(4), 374-394. doi: 10.1080/10510974.2013.770408
- Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory*, 21(4), 323-343.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2002). The role of technology in early childhood learning. *Teaching Children Mathematics*, 8(6), 340-343.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2003). Young children and technology: What does the research say? *YC Young Children*, 58(6), 34-40.
- Couse, L. J., & Chen, D. W. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of Research on Technology in Education*, 43(1), 75-96. doi: 10.1080/15391523.2010.10782562
- Danby, S. J., Flear, M., Davidson, C., & Hatzigianni, M. (2018). *Digital childhoods: Technologies and children's everyday lives*. Singapore: Springer.
- Daud, A., Omar, S. Z., Hassan, M. S., Bolong, J., & Teimouri, M. (2014). Parental mediation of children's positive use of the Internet. *Life Science Journal*, 11(8), 360-369.
- DePasquale, C., Chiappedi, M., Sciacca, F., Martinelli, V., & Hichy, Z. (2021). Online videogames use and anxiety in children during the COVID-19 pandemic. *Children*, 8(205), 1-8. doi <https://doi.org/10.3390/children8030205>
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). Video-gaming among high school students: Health correlates, gender differences and problematic gaming. *Pediatrics* 126(6), 1414-1424. doi: 10.1542/peds.2009-2706
- Dijital 2020 Raporu. (2020). <https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media> sayfasından erişilmiştir.
- Dinç, M. (2015). Teknoloji bağımlılığı ve gençlik. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 31-65.
- Dinç, M. (2017). *Teknoloji bağımlılığı ve biz*. (1. baskı). İstanbul: Yeşilay Yayınları.

- Dulkadir-Yaman, N. (2019). *Çocukların bakış açısıyla internet kullanımlarına ilişkin ebeveyn arabuluculuğunun incelenmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Durak, A. (2019). *Ebeveyn arabuluculuğunun bazı değişkenlere göre incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Durmuş, K. (2020). *Medya etkileri bağlamında okul öncesi dönem çocuklarının yeni medya kullanımının analizi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö. ve Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4989-4994. doi: 10.14687/jhs.v14i4.4936
- Elibol, F. (2014). Okul öncesi çocuğun gelişimi ve ihtiyaçları. S. Seven (Ed.), *Okul öncesi eğitime giriş* içinde (1. baskı, s. 60-82). Ankara: Pegem Akademi.
- Entertainment Software Association. (2020). *Essential facts about the video game industry*. Research Report. United States.
- Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2009). The public health risks of media violence: A meta-analytic review. *The Journal of Pediatrics*, 154, 759-763.
- Griffiths, M. (1996). Nicotine, tobacco, and addiction. *Nature*, 384, 18-19.
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction: Fact or fiction? *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-603.
- Gentile, D. A. (2011). The multiple dimensions of video game effects. *Child Development Perspectives*, 5(2), 75-81.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62-70.
- Gentile, D. A. & Walsh, D. A. (2002). A normative study of family media habits. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(2), 157-178. doi:10.1016/s0193-3973(02)00102-8
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi (YYU Journal of Education Faculty)*, 15(1), 1287-1315. doi: <http://dx.doi.org/10.23891/efdyyu.2018.105>
- 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. doi: 10.33418/ataunikkefd.777424

- Grüsser, S. M., Thalemann R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 290-292. doi: 10.1089/cpb.2006.9956
- Günüş, S. ve Dođan, A. (2013). The relationships between Turkish adolescents' Internet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2197-2207. doi: 10.1016/j.chb.2013.04.011
- Gürcan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara,1-50.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues Ment Health Nurs*, 30(10), 638-649. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/01612840903050414>
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3-34. doi: 10.1177/1529100615569721
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeđi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Hotar, N., Omay, R. E., Bayrak, S., Kuruüzüm, Z. ve Ünal, B. (2020). Pandeminin toplumsal yansımaları. *İzmir İktisat Dergisi*, 35(2). 211-220. doi: 10.24988/ije.202035201
- Hull, K. B. (2009). *Computer/video games as a play therapy tool in reducing emotional disturbances in children*. Unpublished doctoral dissertation. Liberty University, Lynchburg.
- Hwang, Y., & Jeong, S. H. (2015). Predictors of parental mediation regarding children's smartphone use. *CyberPsychology, Behavior, & Social Networking*, 18, 737-743.
- International Monetary Fund (2020). *Projections for global economic recession*. Retrieved from [www.imf.org/en/News/Articles/2020/03/27/sp032720-opening-remarks-at-press-briefing-following-imfc-conference-call](http://www.imf.org/en/News/Articles/2020/03/27/sp032720-opening-remarks-at-press-briefing-following-imfc-conference-call).
- Ilgaz-Büyükbaykal, C. ve Abay-Cansabuncu, İ. (2020). Türkiye'de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 4(1), 1-9. doi: 10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020.4/1.1-9
- Işıkođlu-Erdođan, N. (2014). *Erken çocuklukta sınıfta teknoloji kullanımı: Okulöncesi eğitimi ve teknoloji*. [https://www.researchgate.net/publication/328266369\\_Erken\\_Cocuklukta\\_Sinifta\\_Teknoloji\\_Kullanimi\\_Okuloncesi\\_Egitimi\\_ve\\_Teknoloji](https://www.researchgate.net/publication/328266369_Erken_Cocuklukta_Sinifta_Teknoloji_Kullanimi_Okuloncesi_Egitimi_ve_Teknoloji) sayfasından erişilmiştir.
- Işıkođlu-Erdođan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (PAU Journal of Education)*, 46, 1-17. doi: 10.9779/pauefd.446654

- Isikoglu-Erdogan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I., & Qiu, Z. (2019). Do parents prefer digital play? Examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal*, 47, 131-142. doi: <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0901-2>
- Işıkoğlu, N., Bayraktaroğlu, E. ve Ayekin-Dülger, D. N. (2021). Children's play preferences and behaviors in digital or non-digital play. *Pamukkale University Journal of Education*, 1-24. doi: 10.9779/pauefd.758529.
- Işıkoğlu, N. ve Ergenekon, E. (2021). Bebeklerin teknolojik araçları kullanmalarıyla ilgili anne görüşleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 54(1), 117-140. doi: 10.30964/auebfd.767338
- Johnson, J. E., & Christie, J. F. (2009). Play and digital media. *Computers in the Schools*, 26(4), 284-289. doi:10.1080/07380560903360202
- Jones, C. M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M., & Carras, M. C. (2014). Gaming well: Links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology*, 5(260), 1-8.
- Kabakçı-Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F. ve Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 12(4),883-896.
- Karademir-Coşkun, T. ve Filiz, O. (2019). Okul öncesi öğretmen adaylarının dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalıkları. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 239-267. doi: <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0036>
- Karahisar, T. (2013). *Türkiye'de dijital oyun sektörünün durumu*. 1. Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu, 21-23 Kasım, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaya, E., Akpınar, D. ve Akpınar, H. (2019). Bağımlılığın patofizyolojisi. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Tıp Dergisi*, 6(3), 166-170.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184-186. doi: 10.1556/2006.2020.00016
- Klimmt, C., & Hartmann, T. (2006). Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp.133-145). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Klimmt, C., Hartmann, T., & Frey, A. (2007). Effectance and control as determinants of video-game enjoyment. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 845-847.
- Kol, S. (2017). *Erken çocuklukta teknoloji kullanımı*. Pegem Akademi:Ankara
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sciences*, 2(3), 347-374.



- Lauricella, A. R., Herdzina, J., & Robb, M. (2020). Early childhood educators' teaching of digital citizenship competencies. *Computers & Education*, 158(103989), 1-9. doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103989>.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & 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.
- Lee, S. J., & Chae, Y. G. (2007). Children's Internet use in a family context: Influence on family relationships and parental mediation. *Cyber Psychology and Behavior*, 10(5), 640-644. doi:10.1089/cpb.2007.9975
- Lee, D., & LaRose, R. (2007). A socio-cognitive model of video game usage. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 51(4), 632-650.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A. R., Evans, C., & Vitak, J. (2008). Teens, video games, and civics: Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. *Pew Internet & American life project*. Retrieved from: <http://www.pewinternet.org/2008/09/16/teens-video-games-and-civics/>
- Leung, L., & Lee, S. N. (2012). The influences of information literacy, Internet addiction and parenting styles on Internet risks. *New Media Society*, 14(1), 117-136. doi: 10.1177/1461444811410406
- Liu, Q., Zhou, Y., Xie, X., Xue, Q., Zhu, K., Wan, Z., Wu, H., Zhang, J., & Song, R. (2020). The prevalence of behavioral problems among school-aged children in home quarantine during the COVID-19 pandemic in China, *Journal of Affective Disorders*, 1-27. doi: <https://doi.org/10.1016/j.jad.2020.10.008>
- Livingston, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's Internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599. doi: 10.1080/08838150802437396
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., & Lagae, K. (2015). *How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style*. London: EU Kids Online, LSE.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., & Scott, F. (2016) Digital play: A new classification. *Early Years*, 36(3), 242-253, doi: 10.1080/09575146.2016.1167675.
- Molinos, M. (2016). *The relationship between video game use, internet use, addiction and subjective well-being*. Unpublished master thesis. California State University, California.
- Mustafa, A. B., & Mazari, A. A. (2020). The psychological and physiological responses in population exposed to COVID-2019 pandemic. *Curr Tre Biosta & Biometr*, 3(1). doi: 10.32474/CTBB.2020.03.000155.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.

- Nathanson, A. I., Sharp, M. L., Aladé, F., Rasmussen, E. E., & Christy, K. (2013). The relation between television exposure and theory of mind among preschoolers. *Journal of Communication, 63*(6), 1088-1108. doi: 10.1111/jcom.12062
- Nevski, E., & Siibak, A. (2016). Mediation practices of parents and older siblings in guiding toddlers' touchscreen technology use: An ethnographic case study. *Media Education: Studies & Research, 7*(2), 320-340. doi: 10.14605/MED721609
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology, 31*(2), 181-202. doi: <https://doi.org/10.1080/17439880600756803>
- Nikken, P., & Jansz, J. (2013). Developing scales to measure parental mediation of young children's internet use. *Learning, Media and Technology, 39*(2), 250-266. doi: 10.1080/17439884.2013.782038
- Nikken, P., & Oprea, S. J. (2018). Guiding young children's digital media use: SES-Differences in mediation concerns and competence. *Journal of Child and Family Studies, 27*, 1844-1857.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young. *J Child Fam Stud, 24*, 3423-3435. doi: 10.1007/s10826-015-0144-4
- Orvis, K. A., Horn, D. B., & Belanich, J. (2008). The roles of task difficulty and prior videogame experience on performance and motivation in instructional videogames. *Computers in Human Behavior, 24*, 2415-2433.
- Ögel, K. (2018). *101 soruda bağımlılık* (2. Baskı). İstanbul: Yeşilay Yayınları.
- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Aile ve Toplum Eğitim Kültür ve Araştırma Dergisi, 7*, 21-33.
- Özgür, H. (2016). The relationship between Internet parenting styles and Internet usage of children and adolescents. *Computers in Human Behavior, 60*, 411-424. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.081>
- Pehlivan, H. (2012). *Oyun ve öğrenme* (3. baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Prensky, M. (2001a). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon, 9*(5), 1-6.
- Prensky, M. (2001b). *Fun, play and games: what makes games engaging. from digital game-based learning*. Retrieved from <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>
- Przybylski, A. K., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). The motivating role of violence in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin, 35*, 243-259. doi: 10.1177/0146167208327216

- Ream, G. L., Elliott, L. C., & Dunlap, E. (2011). Patterns of and motivations for concurrent use of video games and substances. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(10), 3999-4012.
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation*, 2(1), 53-66.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202-216. doi: 10.5350/DAJPN2017300304
- Singhal, T. (2020). A review of coronavirus disease-2019 (COVID-19). *Indian J Pediatr*, 87, 281-286. doi: <https://doi.org/10.1007/s12098-020-03263-6>
- Sood, S. (2020). Psychological effects of the Coronavirus disease-2019 pandemic. *Research & Humanities in Medical Education-RHiME*, 7, 23-26.
- Susilowati, I. H., Nugraha, S., Alimoeso, S., & Hasiholan, B. P. (2021). Screen time for preschool children: Learning from home during the COVID-19 pandemic. *Global Pediatric Health*, 8, 1-6. doi: 10.1177/2333794X211017836
- Tarhan, N. ve Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık: Sanal veya Gerçek*. (1. baskı). İstanbul: Timaş Yayınları.
- TBM (Yeşilay Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı). (2020). *Teknoloji yerinde yeterince*. (8. baskı). İstanbul: Kültür Sanat Basımevi.
- T.C. Sağlık Bakanlığı (2020). *COVID-19 (SARS-CoV-2 enfeksiyonu) genel bilgiler, epidemiyoloji ve tanı*. Bilimsel Danışma Kurulu Çalışması. Ankara.
- T.C. Sağlık Bakanlığı (2020). *COVID-19 salgın yönetimi ve çalışma rehberi*. Bilimsel Danışma Kurulu Çalışması. Ankara.
- Thalemann, R., Wölfling, K., & Grüsser, S. M. (2007). Specific cue reactivity on computer game-related cues in excessive gamers. *Behavioral Neuroscience*, 121(3), 614-618.
- TRT Haber (2021). *Koronavirüs son durum (Covid-19)*. <https://www.trthaber.com/koronavirus-verileri-sayfasından-erişilmiştir>.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen-Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16. doi: <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2388>
- Türk Dil Kurumu (2021). Türk Dil Kurumu Sözlüğü. <https://sozluk.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.

- Türk Dil Kurumu (2021). *Dilimize bulaşanlar*. <https://www.tdk.gov.tr/icerik/basindan/dilimize-bulasanlar/> sayfasından erişilmiştir.
- TÜİK (2020). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679) sayfasından erişilmiştir.
- TÜSİAD (2017). *Dijitalleşen dünyada ekonominin itici gücü: E-ticaret*. Araştırma Raporu, İstanbul.
- Urfa, D. T. (2020). *Okul öncesi dönem çocuklarının gelişim düzeyleri üzerinde akıllı telefon/tablet kullanım alışkanlıklarının ve buna yönelik anne baba tutumlarının rolü*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Uyanık-Aktulun, Ö. ve Elmas, R. (2019). 21. yüzyıl okul öncesi öğretmenleri için sosyal medya araçları: Muhtemel faydalar. *Temel Eğitim Dergisi/Journal of Primary Education*, 1(4), 6-20.
- Ünal, H. (2020). *Yeni koronavirus hastalığı (COVID-19) hakkında aile hekimliği uzmanlık öğrencilerinin bilgi düzeyi, algı ve davranışı*. Tıpta uzmanlık tezi. T.C. Sağlık Bilimleri Üniversitesi Aile Hekimliği Anabilim Dalı, İstanbul.
- Üstün, Ç. ve Özçiftçi, S. (2020). COVID-19 Pandemisinin sosyal yaşam ve etik düzlem üzerine etkileri: Bir değerlendirme çalışması [Özel sayı]. *Anadolu Kliniği Tıp Bilimleri Dergisi*, 25 (1), 142-153.
- Van den Bulck, J., & Van den Bergh, B. (2000). The influence of perceived parental guidance patterns on children's media use: Gender differences and media displacement. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44, 329-348.
- Vanderloo, L. M., Carsley, S., Aglipay, M., Cost, K. T., Maguire, J., & Birken, C. S. (2020). Applying harm reduction principles to address screen time in young children amidst the COVID-19 pandemic. *Journal of Development & Behavioral Pediatrics* 41(5), 335-336.
- Warren, R. (2001). In words and deeds: Parental involvement and mediation of children's television viewing. *The Journal of Family Communication*, 1(4), 211-231.
- Wikipedia. (2021). *Social isolation*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Social\\_isolation](https://en.wikipedia.org/wiki/Social_isolation) sayfasından erişilmiştir.
- Wikipedia. (2021). *History of video games*. [https://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games) sayfasından erişilmiştir.
- World Health Organization (WHO). (2018). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder#> sayfasından erişilmiştir.
- Yay, M. (2019). *Dijital ebeveynlik*. (2. baskı). İstanbul: Yeşilay Yayınları.
- Yeşilay (2017). *Teknoloji bağımlılığı*. [https://tbm.org.tr/media/kitaplar/TBM\\_yetiskin\\_teknoloji\\_icerik\\_web.pdf](https://tbm.org.tr/media/kitaplar/TBM_yetiskin_teknoloji_icerik_web.pdf) sayfasından erişilmiştir.

- Yiğit, E. ve Günüç, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi (YYU Journal of Education Faculty)*, 17(1), 144-174. doi:10.33711/yyuefd.691498
- Yoshikawa, H., Wuermli, A. J., Britto, P. R., Dreyer, B., Leckman, J. F., Lye, S. J., Ponguta, L. A., Richter, L. M., & Stein, A. (2020). Effects of the global coronavirus disease-2019 pandemic on early childhood development: Short-and long-term risks and mitigating program and policy actions. *The Journal of Pediatrics*, 223, 188-193.
- Zaranis, N., Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2013). Using mobile devices for teaching realistic mathematics in kindergarten education. *Scientific Research*, 4(7A1), 1-10.
- Zimmer, F., Scheibe, K., & Henkel, M. (2019). How parents guide the digital media usage of kindergarten children in early childhood. *International Conference on Human-Computer Interaction HCII*, 313-320.

## EKLER

## Ek.1 Araştırma İzin Belgesi

02.10.2020  
27861

T.C.  
DENİZLİ VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 16605029-44-E.13873486  
Konu : Anket Uygulama İzni

01/10/2020

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğünün 18/09/2020 tarih ve 13027 sayılı yazıları.

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Müzeyyen GÜZEN, "Covid-19 Pandemi Öncesi ve Pandemi Sürecinde 4-6 Yaş Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimleri ve Ebeveyn Rehberlik Stratejilerinde Görülen Farklılıkların İncelenmesi" konulu tez çalışmasına yönelik hazırlanmış olduğu anket/ölçek formlarını İlgi yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı Denizli İli Merkezefendi ve Pamukkale ilçelerinde yer alan anaokulu ve anasınıflarında uygulamak istemektedir.

Yukarıda adı geçen müracaat ile ilgili (Lisans/Lisansüstü/Doktora) öğrencileri ve Öğretim Görevlilerinin ilgi yazıları ekinde belirtmiş oldukları okullarda, (Ortaöğretim/İlköğretim/Okulöncesi) konuları ile ilgili anket çalışmalarının "Araştırma Uygulama İzinleri" Genelgesinde belirtilen esaslar gereğince; Okul ve kurumların eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmayacak şekilde yüz yüze eğitim öğretime ara verilmesi göz önüne alınarak örgün eğitimin 2020/2021 eğitim-öğretim yılı içinde tam olarak başlamasıyla birlikte denetimi ilçe millî eğitim müdürlükleri ve okul/kurum idaresinde olmak üzere, kurum faaliyetlerini aksatmadan, gönüllülük esasına göre, onaylı bir örneği Müdürlüğümüzde muhafaza edilen ve uygulama sırasında da mühürlü ve imzalı ornekten çoğaltılan veri toplama araçlarının uygulanması, **sonuç raporunun çalışma bitiminden itibaren 30 gün içerisinde kurumunuz aracılığı ile gönderilmesi** Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Olurlarınıza arz ederim.

Mahmut OĞUZ  
Millî Eğitim Müdürü

OLUR  
01/10/2020  
Hakkı ÜNAL  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

T.C.  
DENİZLİ VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

Kurumunuzca Müdürlüğümüzden talep edilen araştırma isteklerine ait Makam Onayı ve Müdürlüğümüzce Onay verilen anket formları ekte gönderilmiştir.

Gereğini rica ederim.

Hakkı ÜNAL  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

Ek:  
1-Anket Formları

M.Akif Ersoy Mah. 29 Ekim Bulv.No:174/1 Merkezefendi/DENİZLİ- Bilgi İçin :H. ERKOÇ-V.H.K.İ.-Sefa GELMİŞ-Şef  
Elektronik Ağ : http://denizli.meb.gov.tr - Telefon : (0 258) 2342095  
E-posta: ab20@meb.gov.tr -Strateji Şubesi Belgegeçer : (0 258) 2342099

## Ek.2 Ölçek Kullanımı Onay Belgesi



**Müzeyyen Güzen**

Selin hocam merhaba, Müsait olduğunuzda ölçeklerin orjinal hallerini ayrı bir şekilde bana gönderebilir misiniz? Teşekkürler.

14 Eyl 2020 Pzt 00:33



**kadriye selin budak**

Alıcı: ben

14 Eyl 2020 Pzt 00:42



Windows 10 için [Posta](#) ile gönderildi

**Kimden:** [Müzeyyen Güzen](#)

**Gönderilme:** 14 Eylül 2020 Pazartesi 00:34

**Kime:** [ben](#)

**Konu:** Ölçekler

...

...

[İleti kısaltıldı] [Tüm iletiyi görüntüle](#)



## ÖZGEÇMİŞ

<b>Kişisel Bilgiler</b>	
Adı	Müzeyyen
Soyadı	Güzen
<b>Eğitim</b>	
İlköğretim	Atatürk İlköğretim Okulu
Ortaöğretim	Denizli İMKB Kız Teknik ve Meslek Lisesi (2010-2014)
Yükseköğretim (Lisans)	Pamukkale Üniversitesi – Okul Öncesi Öğretmenliği (2014-2018)
Yükseköğretim (Yüksek Lisans)	Pamukkale Üniversitesi – Okul Öncesi Eğitimi (2019-2021)
<b>Yabancı Dil</b>	
Yabancı Dil Adı	İngilizce
Sınav Adı	YÖKDİL
Sınavın Yapıldığı Ay ve Yıl	Mart 2019
Alınan Puan	63,75
<b>Mesleki Deneyim</b>	
2019-2020 (6 ay)	Hasan Veli Üğür Anaokulu – Kulüp Öğretmeni (İngilizce)
2018-2019 (7 ay)	İrhanlı Ş.P.O. Bayram Güzel İlkokulu – Okul Öncesi Öğretmeni (Ücretli)
2017-2018 (12 ay)	Dora Bilim ve Sanat Atölyesi – Okul Öncesi Öğretmeni
2016-2017 (3 ay)	Masal Çocukları Kreş ve Gündüz Bakımevi – Yardımcı Okul Öncesi Öğretmeni



<b>Katılım Belgesi ve Sertifikalar</b>	
2-3 Haziran 2021	5. Uluslararası Teknoloji Bağımlılığı Kongresi / Yeşilay
9-11 Nisan 2021	Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Programı (TBM) Akran Uygulayıcı Eğitimi / Yeşilay
1 Mayıs 2020	Çevrimiçi Güvenlik Eğitimi / Habitat
8 Aralık 2019	Çocuk Gelişim Zirvesi / Elda Sanat - Paü Gezi
16-17 Mart 2018	Benim Kulübüm Yeşilay Proje Eğitimi / Yeşilay İstanbul Marmaracık Gençlik Kampı
11-14 Mayıs 2017	4. Uluslararası Avrasya Eğitim Araştırmaları Kongresi / EJER - Pamukkale Üniversitesi
17-21 Nisan 2017	Bağımlılık, Sosyal Medya, Etkin İletişim ve Beden Dili, Gönüllü Yönetimi Eğitimi / Genç Yeşilay Antalya Gençlik Kampı
11 Aralık 2016	Etkili İletişim, Beden Dili ve Diksiyon Eğitimi / Cem Öğretir - Rodos Grup