



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

**OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIK EĞİLİMLERİ İLE OYUN EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Özlem BAYSAN

Denizli- 2022

**T.C.
PAMUKKALEÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI
TEZSİZ YÜKSEK LİSANS PROJESİ**

**OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIK EĞİLİMLERİ İLE OYUN EĞİLİMLERİ ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Özlem BAYSAN

Danışman

Doç. Dr. Atiye ADAK ÖZDEMİR

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

Özlem BAYSAN

TEŞEKKÜR

Proje çalışmam boyunca her türlü desteği esirgemeyen, ders dönemim boyunca da ağzından çıkan her cümlesi dolu dolu olduğu için not alma konusunda yetişmekte zorlandığım, dersinden ve engin bilgisinden çok şey öğrendiğim değerli danışmanım Doç. Dr. Atiye ADAK ÖZDEMİR' e çok teşekkür ederim.

Hayatım boyunca aldığım kararlarıma saygı duyup her durumda yanımda olan, beni birçok konuda yüreklendiren canım anneme, babama, kardeşim Tunahan'a ve tüm bu güzel duyguların yanında akademik birikimiyle bana her zaman destek olan canım abim Öğr. Gör. Osman TEKELİOĞLU' na ne kadar teşekkür etsem de az biliyorum...

İyi ve kötü günlerimde yanımda olmanın yanında, mecbur olmadığı halde benimle ilgili birçok sorumluluğu üzerine alan, tempolu geçen bu süreçte benimle birlikte kapı kapı veri toplamak için çabalayan, yapamayacağımı düşünüp bıraktığım zamanlarda beni yüreklendiren, yüzümü gülümseten canım eşim Dr. Abdullah BAYSAN'a ve yine bu tempolu süreçte anneciğiyle daha az vakit geçirmek zorunda kalsa da güçlü kalan, hatta teselli eden can parçam, canım oğlum Kerem'e, içimde bir yerlerde abisi gibi güçlü kalan, doğmasına ramak kaldığı halde ismini düşünmeye vakit bulamadığımız oğlum bebek BAYSAN' a sonsuz teşekkür ederim. Varlığınıza hep şükrediyorum, hep şükredeceğim...

Kardeş gibi birlikte büyüdüğümüz, kardeşlerim gibi sevdiğim, hayatım boyunca yanımda olmasını dilediklerim ve destekleriyle her daim yanımda olan Dr. Numan TEKELİOĞLU, Dr. Sümeyye TEKELİOĞLU ve Uzman Psikoeğitimci Derya TEKELİOĞLU' na teşekkür ederim.

İlköğretim hayatımdan beri ellerimi bırakmayan, sevgileriyle beni sarıp sarmalayan, mutlu ve hüzünlü günlerimde her daim yanımda olan, kısacası öğretmenim olmalarından her zaman daha fazlası olan; idealistlikleri, güçlü duruşları ve azimleriyle her zaman örnek aldığım Nurşen OĞUZHAN' a ve Dr. Öğr. Üyesi Emine Gaye ÇONTAY'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Hayatımda ruhuma, gönlüme iyi gelen, iyi ki varsın dediğim insanlara sonsuz teşekkürler...

Özlem (Tekelioğlu) BAYSAN

Ocak-2022

ÖZET

Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Oyun Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

BAYSAN, Özlem

Tezsiz Yüksek Lisans Projesi, Temel Eğitim Anabilim Dalı

Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı

Proje Yöneticisi: Doç. Dr. Atiye ÖZDEMİR

Ocak 2022, 52 Sayfa

Bu çalışmanın amacı okul öncesi yaş gurubundaki (48 ay- ilkököl öncesi) çocukların oyun eğilimleri ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırma ilişkisel tarama modelinde desenlenmiştir. Çalışma gurubu basit seçkisiz yöntemle ulaşılan 317 ebeveynden oluşmaktadır.

Araştırmanın verileri Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (Budak, 2020), Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği (Keleş ve Yurt, 2017) ve araştırmacı tarafından yapılandırılmış olan Kişisel Bilgi Formu ile elde edilmiştir.

Yapılan normallik analizinde verilerin normal dağılmadığı anlaşıldığından verilerin analizinde non-parametrik istatistiklerden yararlanılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlar çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin az olduğunu, oyun eğilimlerinin ise yüksek olduğunu göstermektedir. Araştırmadan elde edilmiş olan bir diğer bulguya göre bu çalışma kapsamındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile oyun eğilimleri arttıkça sosyal kendiliğindenlik oyun eğilimleri azalmaktadır. Çalışmadan elde edilmiş olan bulgular alan yazın çerçevesinde tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, oyun eğilimi, dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı, okul öncesi dönem çocukları, erken çocukluk

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYANNAMESİ.....	iv
ÖZET	vi
TABLOLAR LİSTESİ.....	ix
BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1. Problem durumu.....	1
1.2. Problem Cümlesi.....	2
1.3. Alt problemler	2
1.4. Araştırmanın Amacı	2
1.5. Araştırmanın Önemi.....	3
1.6. Sınırlılıklar	4
1.7. Sayıtlar.....	4
İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	5
2.1. Kuramsal Çerçeve	5
2.1.1. Oyun günlük yaşamdaki yeri, önemi ve sağladığı kazanımlar.....	5
2.1.2. Oyun Türleri.....	9
2.1.3. Dijital Oyun.....	9
2.1.4. Dijital Oyun Türleri.....	13
2.1.5. Dijital Oyun Bağımlılığı	13
2.2. İlgili Araştırmalar.....	15
2.2.1. Dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığını ele alan çalışmalar	15
2.2.2. Oyun eğilimini ele alan araştırmalar	18
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM	22
3.1. Araştırmanın Deseni.....	22
3.2. Evren ve Örneklem/ Çalışma Grubu	22
3.1. Veri Toplama Araçları	23
3.1.1. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)	23
3.1.2. Çocuklar İçin Oynama Eğilimi Ölçeği (ÇOEÖ)	24
3.1.3. Kişisel Bilgi Formu	24
3.2. Veri Toplama Yöntemi Süreci	25
3.3. Verilerin Analizi	25
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM.....	26
BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER	28
5.1. Tartışma ve Sonuç.....	28

5.2. Öneriler	31
KAYNAKLAR	32
EKLER.....	41
EK-1: Etik Kurul İzni.....	41
ÖZGEÇMİŞ	42

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 3. 1 <i>Çalışmaya katılan çocukların demografik bilgileri</i>	22
Tablo 4. 1. <i>Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi ve Oyun Oynama Eğilimi Ölçeğinin Betimleyici İstatistikleri</i>	26
Tablo 4. 2. <i>Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi ile Oyun Eğilimi Arasındaki Spearman Korelasyon Analizi</i>	26

ŞEKİLLER LİSTESİ

- Şekil 2. 1. 1970'lerden günümüze serbest oyunların dönüşümü (Goodwin, 2020. s.137) 8*
- Şekil 2. 2. Küresel çapta 16-64 yaş arası video oyunu oynama oranı (We Are Social, 2021)..... 10*
- Şekil 2. 3. Küresel çapta ülke bazında video oyunu oynama oranı (We Are Social, 2021). 10*

BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ

Araştırmanın bu bölümünde problem durumuna, problem cümlesine, araştırmanın önemine, sınırlılıklara, sayıtlara yer verilmiştir.

1.1. Problem durumu

Oyun çocuğun çevre ile etkileşimde bulunmasının bir yolu olarak değerlendirilmektedir. Çocuklar oyun deneyimleri aracılığı ile öğrenme, kendini tanıma, çevreyi tanıma, risklerin farkına varma, rahatlama gibi pek çok kazanım elde etmektedirler (Arslan-Çiftçi ve Önder, 2017). Çocuklar ev ortamında bulunan akıllı telefon, tabletler ve bilgisayar gibi teknolojik araçlarla etkileşim halindedirler. Bu etkileşimin çocukların dijital oyunları için başlangıç oluşturduğu söylenebilir. Çocukların dijital oyunlara erişim sağlayabildiği teknolojik araçların yaygınlaşması ile birlikte çocukların dijital oyun oynama yaşının da düştüğü anlaşılmaktadır. Alan yazında geleneksel, serbest, kurallı oyun gibi kavramlar dijital olmayan oyunları belirtmektedir. Bu oyunları konu alan araştırmalarda genellikle oyunun yararlarının ve oyunun gelişim ve öğrenmedeki rolünün ön plana çıkarıldığı görülmektedir (Durualp ve Aral, 2018; Türkoğlu ve Uslu, 2016; Boz, Uludağ ve Tokuç, 2018). Ancak dijital oyunlarla ilgili çalışmalarda dijital oyunun yararlarından çok dijital oyunun zararları ve oyun bağımlılığı kavramının fazlalığı dikkat çekmektedir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Özkılıç, 2019). Diğer yandan literatürde ebeveynlerin eğitim, oyalama, ödüllendirme, olumsuz davranışları kontrol altına alma gibi nedenlerle çocuklarını dijital araç ve oyunlara yönlendirdikleri bulgusu mevcuttur (Ateş ve Durmuşoğlu-Saltalı, 2019).

Geleneksel anlamda oyun insanlığın başlangıcından itibaren var olan bir eylem olarak nitelendirilmekte ve diğer canlılarla da ilişkilendirilmekte iken (Arslan-Çiftçi ve Önder, 2020) dijital oyun 1970'lerden itibaren gündemde olan ve internetle birlikte sosyal bir bağlam kazanan (Bayındır ve Mısırlı, 2020) göreceli yeni bir oyun türü olarak değerlendirilebilir. Bu oyun türünün diğer oyun türünden ayrılan temel özelliğinin oyun mekanı ve alanı olduğu ve çocukları bir mekanda hareket etmek yerine sabit bir mekan ve araçla kalmaya teşvik ettiği söylenebilir. Araştırmalar çocukların daha çok dört yaşından önce bilgisayar oyunu oynadıklarını bundan önce aileler tarafından sağlanan çevrim içi ya da çevrimdışı içeriklerin izleyicisi oldukları, bu yaştan itibaren dijital oyun oynama oranının arttığını göstermektedir (Teuwen, DGross ve Zaman, 2012; akt. Bayındır ve Mısırlı, 2020).

Dijital oyunların kültürün bir parçası olduđu gerçeğinden hareketle doğru kullanımının çocuđa katkı sağlayacağı söylenebilir. Alan yazında ilkokul ve sonrasındaki dijital oyunla ilgili arařtırmalarda dijital oyun en çok dijital oyun bağımlılığı okul öncesi dönemde ise bu kavramın dijital oyun bağımlılığı eğilimi olarak ele alındığı (Budak, 2020) görülmektedir. Okul öncesi dönem sonrası arařtırmalar dijital oyun bağımlılığının çocukları olumsuz etkilediğini göstermektedir (Kars, 2010). Çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri gelecekte oyun bağımlılığına dönüşme riski nedeni ile dikkate alınması gereken bir konudur. Alan yazında dijital oyun eğilimi ile ilgili çalışmalar bulunmakla birlikte dijital oyun bağımlılığı ile ilgili arařtırmaların sınırlı olduđu dikkat çekmektedir. Dijital oyun bağımlılığı eğiliminin çocukların oyun eğilimi ile ilişkisini inceleyen arařtırmaya ise rastlanmamıştır. Bu nedenle bu arařtırmanın alan yazına ve dijital oyunların anlaşılmasına katkı sağlayacağı düşünölmektedir.

1.2. Problem Cümlesi

"Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile oyun eğilimleri arasında ilişki var mıdır?" sorusuna cevap aranmıştır ve sonuçlar değerlendirilmiştir.

1.3. Alt problemler

Arařtırmanın alt problemleri şunlardır:

1. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ne düzeydedir?
2. Okul öncesi dönem çocuklarının oyun eğilimleri ne düzeydedir?
3. Çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile oyun eğilimleri arasında ilişki var mıdır?

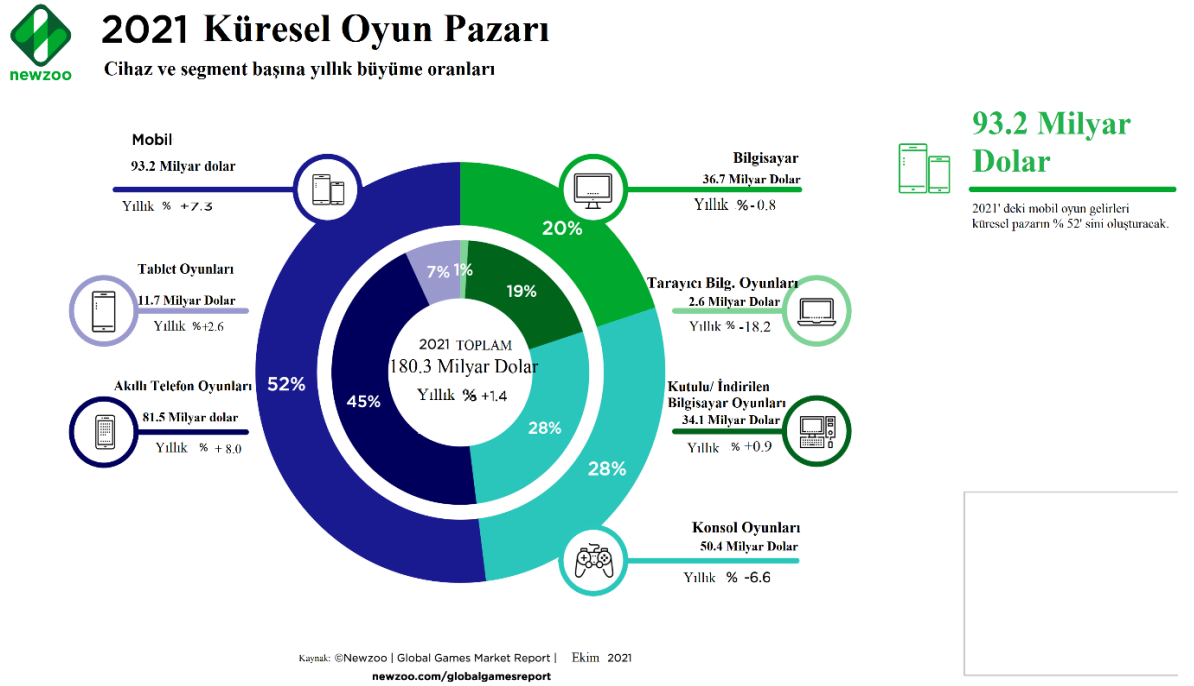
1.4. Arařtırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı; 2021 yılında Denizli ili ve ilçesi ile köylerinde bulunan 48 ay -ilkokul öncesi çocukların sahip oldukları belirli niteliklerin, dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile oyun eğilimleri arasındaki ilişki olup olmadığının ebeveynleri aracılığıyla tespit edilmesi amaçlanmaktadır.

1.5. Araştırmanın Önemi

Teknolojinin hayatımızın her alanına dâhil olmasıyla ve olmaya devam etmesiyle beraber, dijital dünya tartışılan konular arasında güncelliğini devam ettirmektedir. Dünyanın dijitalleşmesiyle birlikte çocukların oyun eğilimleri de çeşitlilik göstermektedir. Özellikle dijital oyunlar her geçen gün önemini katlayarak arttırmaktadır.

2021 yılı küresel oyun pazarına bakılırsa bir önceki yıla göre %1,4 artışla 180,3 milyar dolar gelir elde etmiştir (Newzoo, 2021).



Şekil 1.1. 2021 Küresel Oyun Pazarı

Not: Şekil 1.2. [Newzoo Global Games Market by Segment.png \(3999x2249\)](#) sitesinden Türkçeleştirilerek alınmıştır.

Tüm dünyada 2023 yılına kadar oyuncu sayısının üç milyarı aşacağı öngörülmektedir (Gaming in Turkey, 2020). Tüm bu verilere bakılarak özellikle çocuklar üzerinde reddedilemez bir etkisi olduğu kabul edilen dijital oyunların var olduğu ve gelişerek var olacağı göz önüne alınır, çocukların dijital oyunlara olan eğilimleri ile gündelik oyunlara olan eğilim düzeylerinin araştırılmasının ne kadar önemli olduğu ortadadır.

Bu araştırmanın çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile oyun eğilimleri arasında ilişki olup olmadığını bilme konusunda önemli bir katkı sunacağı düşünülmektedir.

1.6. Sınırlılıklar

1. Bu araştırma 2021 Ekim ayı ile 2021 Ocak ayı arası dönem ile sınırlıdır.
2. Denizli ili ve ilçeleri ile köyleri ile sınırlıdır.
3. Denizli ilinde ve ilçeleri ile köyleri' nde bulunan 48- ilkokul öncesi çocuđu bulunan ebeveynlerle sınırlıdır.
4. Araştırma bulguları, Dijital Bağımlılık Eğilimi ölçeđi ve Çocuklar İçin Oynama Eğilimi Ölçeđi ile sınırlıdır.

1.7. Sayıtlar

Araştırmaya katılan ebeveynlerin sorulara içtenlikle cevap verdiđi düşünölmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Kuramsal Çerçeve

2.1.1. Oyun günlük yaşamdaki yeri, önemi ve sağladığı kazanımlar

Oyun için en basit tanımla çocuğun bilişsel, sosyal-duygusal, psikomotor ve dilsel gelişim alanlarına olumlu etki eden amaçlı ya da amaçsız uğraşlardır diyebiliriz. Oyunun çocuğun gelişimi için ne kadar önemli olduğu konusu yüzyıllardır vurgulanan bir durumdur. Özellikle okul öncesi dönemde çocukların hem psikolojik anlamda rahatlamaları hem de bilişsel becerilerinin gelişimi için oyuna ayrılan zaman önemlidir.

Huizinga'ya (1938) göre oyun; bireylerin gönüllü olarak katıldığı ve yine bireylerin kendi çizdiği sınırlar çerçevesinde ilerleyen, belirli bir vakte, amaca sahip olan ve bireylere çeşitli duyguları yaşatan bilinçli bir etkinliktir. Oyun sadece belirli bir kitleye özgü bir faaliyet olmamakla birlikte küçük ve yetişkin bireyleri hatta hayvanları da içine alan bir etkinliktir (s.50).

Oyun oynamaktan bahsedildiğinde bunun bir vakit kaybı olduğu ve bu nedenle gereksiz bir uğraş olduğu düşünülebilir. Oyun; ebeveynlerin, öğretmenlerin kısacası büyüklerin çocuklarına nesne olarak gösterebilecekleri bir durum değildir. Dolayısıyla oyunun yetişkin yönetiminde gerçekleşmesi gerekmez. Oyunun hareketli bir etkinlik olması nedeniyle ortaya yeni ürünler çıkması gerekli değildir (Aksoy ve Dere-Çiftçi, 2014, s.2).

Oyunu tanımlarken birtakım özelliklerini de göz ardı etmemek gerekir. Oyunun köklü bir geçmişi olması nedeniyle özelliklerini tanımlayan çok fazla araştırma mevcuttur. Örneğin; Aksoy ve Dere-Çiftçi'ye (2014) göre ise oyunun özellikleri şunlardır (s.3):

- Oyun çocuğun özgür iradesiyle planlanmış olduğu için mecburi olarak katılım gösterdiği bir süreç değildir.
- Oyun çocukların yaşantıları doğrultusunda mevcut durumları yeniden yorumlaması doğrultusunda değişkenlik gösteren bir olgudur.
- Çocuklar; oyunlara etkin katılımı farklı deneyimler ve beceriler kazanabilirler.
- Oyunun; oyun öncesinde veya oyun anında ortaya çıkan belirli kuralları vardır.
- Oyunun keyif verici bir özelliği vardır.

Gray'a (2009) göre ise oyun;

- Çocuğun özgür olarak belirlediği ve yönlendirdiği
- Kendiliğinden harekete geçme eğilimi sağlayan
- Bilinçli olarak koyulmuş kuralları olan
- Hayal gücüne dayalı
- Harekete geçiren, heyecanlandıran ve rahatlatan bir aktivitedir.

Çiftçi ve Önder 'e (2020) göre oyuna dair çeşitli bakış açıları, betimlemeleri bulunmaktadır ancak buna rağmen oyunu bazı ortak görüşler etrafında toplamak mümkündür:

- Oyun tek bir tanımla ifade edilmesi güç bir kavramdır.
- Oyun önemlidir.
- Oyun keyif verici ve güdüleyicidir.
- Çocuk gelişimine olumlu etkisi vardır.

Çocuğun temel ihtiyaçlarının karşılanması kadar oyun ihtiyacının karşılanması da çocuk için büyük önem arz etmektedir. Oyun, çocuğun kendisini tanımasına, kendisini ifade etmesine ve hayatı anlamlandırmasına olanak sağlar.

Çocuk, oyun oynarken günlük yaşantısında yararlı olacak bilgi ve becerileri deneyimleyerek öğrenir. Çocuğun oyun içinde istediği gibi hükmedebilmesi ve özgür olması onun bu becerileri pekiştirmesi adına daha rahat olmasını sağlar. Tuğrul'a (2017) göre oyun; çocuğun iç dünyasını yansıtmaya yardımcı olmasının yanında iç görü kazanmasını da sağlar. Oyun içindeki davranışlarını defalarca tekrarlayarak gündelik hayatta öğrendiği şeyleri içselleştirir.

Çocuklar oyun sayesinde mevcut bilgileriyle yeni öğrenmelerini birleştirme ve genişletme yoluna giderler. Oyun esnasında beklemediği veya ön göremediği durumlar karşısında çözüm arayışına girerler ve bu sayede yeni düşünme becerileri geliştirmek durumunda kalırlar (Tuğrul, 2014, s.220).

Çocuklar içlerinde yaşadıkları ortamda her türlü duyguyu oyun yoluyla ifade ederler, deneyimleriyle de hayatlarını zenginleştirirler. Saracho ve Spodek'e göre; çocukların temel ihtiyaçları yetişkinler tarafından karşılandığı için, diğer zamanlarda oyun oynamaktadırlar.

Groos'a göre gündelik hayatlarında onlara lazım gelecek becerileri oyun yoluyla gerçekleştirirler (akt. Ayan ve Memiş, 2012).

Oyun, çocukların üstesinden geldikleri veya üstesinden gelmek için çabaladıkları durumları betimlemelerine ve çözüm üretmelerine yardımcı olan bir etkinliktir (Haktanır, 2010). Çocuk; ifade edemediği kaygılarını, korkularını dile getirebilir ve oyun yoluyla bu sıkıntılarını atarak rahatlama sağlar. Bu anlamda oyun çocuğun daha sağlıklı birey olması açısından önemli bir rol oynar. Vygotsky'a (2016) göre; çocuklar için erişilmesi hemen mümkün olmayan isteklerinin hayali olarak gerçekleştirmelerine olanak sağlar.

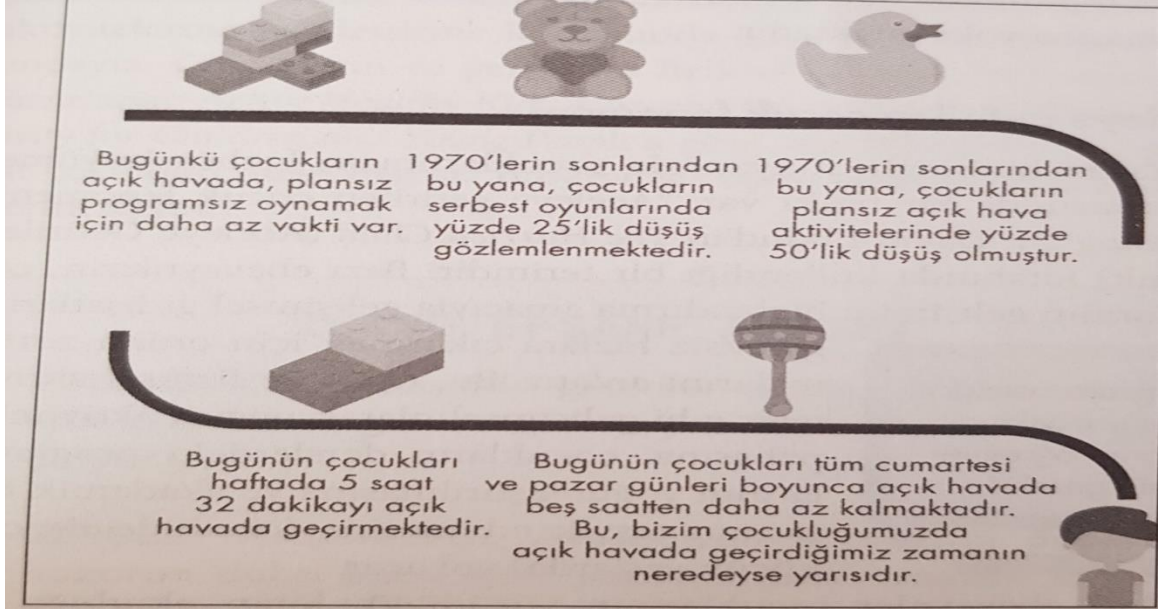
Oyun sayesinde çocuklar birbirleriyle sosyalleşirler ve birbirlerinin deneyimlerinden yararlanırlar. Oyun içinde birbirleriyle olan iletişimleri onların dünyalarında yeni şemalar kazanmalarına katkı sağlar, kendilerini ifade edici dilleri gelişir.

Çocukların fiziksel gelişimi açısından da ayrı bir öneme sahip olan oyun; onların küçük ve büyük motor becerilerini kullanmalarına, geliştirmelerine olanak sağlar. Çocukların oyun oynarken yaptıkları fiziksel aktiviteler solunumlarını, kalp atışlarını ve kan dolaşımını hızlandırır. Bununla beraber solunum sıklığı da artacağından kana bol miktarda oksijen geçer ve dokular daha fazla beslenir (Yalçınkaya ve Çağlak 1998).

Sayısız faydası olan oyuna; teknolojik cihazların her geçen gün hayatımıza daha fazla dahil olmasıyla birlikte biçim olarak birtakım değişiklikler eklenmiştir. Çocuklar artık gündelik zamanlarında ev içinde veya dışında zaman geleneksel oyunlarının yanında teknolojik cihazlarla da oyun oynamayı tercih etmektedirler ve bu durum her geçen fazlalaşarak devam etmektedir.

Yetişkinler; dijital oyunların sokak oyunlarının yerini aldığı ve çocuklarının gelişimlerini olumsuz yönde etkilediği endişesini taşımaktadır. Aral ve Doğan-Keskin (2018), anne-baba görüşlerine göre yaptıkları araştırmada; 0- 72 aylık çocukların %44,8'i telefonu oyun oynamak veya çizgi film izlemek için kullanmaktadır. %43,1'i taşınabilir cihazları, %21'i de bilgisayarları bu amaçla kullanmaktadır. %70,2'si de televizyon karşısında vakit geçirmektedir. Teknolojik cihazlar daha çok oyun oynama ve çizgi film izleme amacıyla kullanılmaktadır.

Günümüz çocuklarının serbest açık hava oyunları için çok az vakti olmaktadır. Özellikle 1970' lerin sonlarından itibaren çocukların serbest oyunlarda azalma olduğu görülmektedir (Goodwin, 2020). Şehirleşmenin artmasıyla birlikte sokaklar dönüşmüş hatta yok olmuş ve çocuklar için oynama alanları azalmıştır (Vatandaş, 2020).



Şekil 2. 1. 1970'lerden günümüze serbest oyunların dönüşümü (Goodwin, 2020. s.137)

Avustralya'da hazırlanan bir raporda; teknolojik aletlerle fazla zaman geçirmenin ve düzenli spor aktivitelerine katılmanın sokakta oyun oynamanın yerini aldığı belirtilmiştir. Çocukların artık sokaklarda planlı ve plansız oyun kurma deneyimlerini yaşayamadıklarını ortaya koymuştur (Goodwin, 2020, s.139). Çocukların sokaklardaki oyun imkanları çeşitli sebeplerden dolayı azalmaktadır.

Teknolojik oyunların çocuklarda bağımlılığa sebep olduğu ve bu yüzden fiziksel hareket gerektiren oyunların eskisi gibi oynanmadığı hatta teknolojik oyunların sokak oyunlarının yerini aldığı görüşlerin yanında bunun doğru bir yargı olmadığını söyleyenler de vardır. Shapiro'ya (2018) göre çocukların gündelik yaşamlarında oynadıkları oyunlar ile dijital dünyada oynadıkları oyunlardaki kazanımlar benzerlik göstermektedir. Çocuklar dijital oyunlarda da tıpkı gündelik yaşamlarındaki oyunlarda olduğu gibi birtakım kurallara uyuyorlar, problem çözme ve karar verme becerilerini geliştiriyorlar, video oyunlarından yeni öğrenmeler gerçekleştiriyorlar ve öz düzenleme, sosyal yetenekler konusunda pratikler yapabiliyorlar. Oyunun dijital ya da başka türlü olması onun oyun olduğu gerçeğini değiştirmiyor (s.38-41).

Goodwin (2020) de birebir deneyim sağlayacak oyunların önüne geçmemesi koşuluyla dikkatle tasarlanmış dijital oyunların çocukların oyun deneyimleri için olumlu olabileceğini belirtmektedir. Bu oyunların keşfetme, etkileşimli oyunlara katılma, dijital aygıt ve medya becerilerini geliştirme ve medyayı yaratıcı bir şekilde kullanma gibi olumlu özellikleri olabileceğini belirtmektedir (s.143). Ancak buradaki dijital oyunların, deneyim

sağlamaya yarayacak oyunların önüne geçmemesi vurgusu geleneksel ve teknolojik olmayan oyunların önemine dikkat çekmesi açısından önemlidir.

2.1.2. Oyun Türleri

Oyun türleri çeşitli durumlara göre farklılıklar göstermektedir. Çeşitli oyun türleri sınıflandırılmaları olsa da daha çok fiziksel, yapı-inşa, dramatik kurallı ve doğal materyallerle oyun olmak üzere beş başlık üzerinde toplanmıştır (Aral 2014, s.246):

Fiziksel Oyunlar: Büyük ve küçük kas etkinliklerini ve hareketlerini içeren oyunlardır. Büyük kas yani kaba motor becerileri gerektiren koşma, zıplama, tırmanma gibi hareketler ile küçük kas yani ince motor beceriler gerektiren küçük materyaller, boncuk dizme ve ayırma gibi etkinliklerdir.

Yapı-inşa oyunları: Bu oyun türü hem iç hem de dış mekânda oynanabilir olması sayesinde işlevseldir. Belirli bir amaçla ve planla oynanır. Daha çok yeni bir şeyler ve modeller üretirken yapı inşa materyalleri yardımıyla oluşturulan oyun türüdür.

Dramatik oyun: Çocukların hayal güçlerine hitap ederek çeşitli rollere bürünmelerine, durumları araç gereçlerle temsil etmelerine, çevrelerini tanıma anlama ilişki kurma ve uyum sağlamalarına olanak sağlayan, rahat ve kolay ifade etme biçimidir.

Yaratıcı düşünceyi, sosyal duygusal bilişsel dil fiziksel becerileri destekler.

Doğal materyallerle oyun: Su, kum, boya, yoğurma malzemeleri, tahta gibi doğal materyallerle oynanabilen oyunlardır. Doğal materyaller çocukların keşif yapmalarına imkân tanıyarak yaratıcılıklarını, gözlem yapma, problem çözme, varsayım yapma becerilerini destekler.

Kurallı oyunlar: Uyulması gereken belirli kriterleri, kaideleri olan oyunlardır.

2.1.3. Dijital Oyun

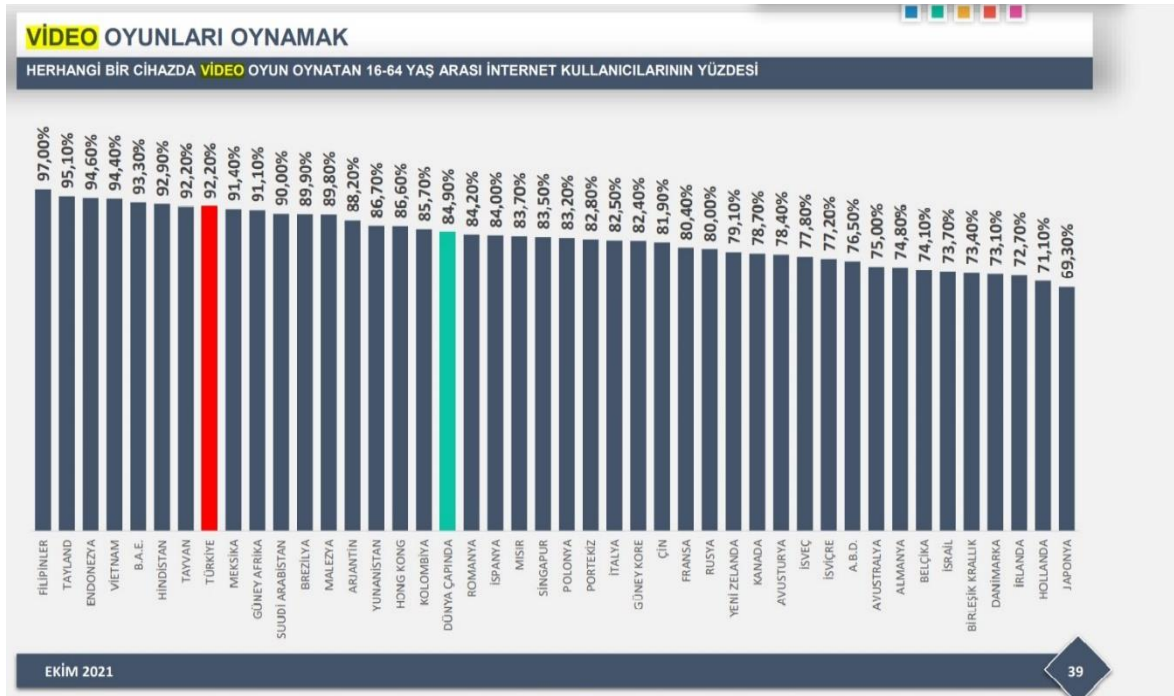
Bilgisayar, tablet, dijital oyuncaklar gibi araçlarla veya internet aracılığıyla oynanan oyunların genel adıdır.

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte çocukların oyun eğilimlerinde değişimler olmuştur. ‘‘Dijital oyunlar’’ olarak adlandırılan ve bilgisayar, tablet, dijital oyuncaklar gibi araçlarla veya internet aracılığıyla oynanan oyunların genel adına verilen bu kavram; teknolojik imkanların artmasıyla beraber çocuklar arasında hızla yayılmıştır. Dikkat çekici ve eğlenceli olması sebebiyle kullanılma oranı gün geçtikçe artmaktadır. We Are Social’ın 'Digital 2021' raporuna göre 16-64 yaş aralığındaki küresel internet kullanıcılarının %84,9’u her cihazda video oyunları oynatmaktadır.



Şekil 2.2. Küresel çapta 16-64 yaş arası video oyunu oynama oranı (We Are Social, 2021)

Türkiye' ise 16-64 yaş aralığındaki bireylerin video oyunu oynatma oranı %92,20'dir. Türkiye bu oranla küresel çapta 9. Sıradadır.



Şekil 2.3. Küresel çapta ülke bazında video oyunu oynama oranı (We Are Social, 2021)

Karabulut'un (2015) da belirttiği gibi internetin icadıyla ve geliştirilmesiyle birlikte toplumlar kendilerine "dijital dünya" ortamı oluşturma imkânı doğmuştur. Oyun oynama

biçimleri teknolojinin de dahil olması ve ilerlemesiyle birlikte farklı bir ivme kazanmış, dijital oyun kavramı gün geçtikçe popülerleşmiştir.

Ayrıca dijital oyun oynama araçlarının; belli bir yetenek gerektiren diğer araçlara göre pratikliğinin artması, taşınabilir boyuta gelmesi sayesinde çocuklar için tercih edilebilir olmuştur (Kjallander ve Moinian, 2014). Bu dijital araçlarda çocukların rahatlıkla erişip oynayabileceği uygulamalar da mevcuttur.

Hayatımızın herhangi bir alanında fiziksel olarak oynanan oyunların hemen hemen hepsi artık evimizde ve sosyalleştığımız her türlü alanda internet aracılığıyla oynanmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu'nun (TUIK) 2021 yılında yayınladığı "Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması" na göre, hanelerdeki internet kullanımı 2020 yılında %79 iken, 2021 yılında %82,6 evden internete erişim imkânı %90,7'ye %92'ye ulaştı (TUIK,2021). Ayrıca Ekim 2020 itibariyle yaklaşık 4,66 milyar insan aktif internet kullanıcısıyken ve küresel nüfusun %59'unu oluştururken; Ekim 2021 itibariyle 4,88 milyar insan aktif internet kullanıcısı olmuştur ve küresel nüfusun %61,8 ini oluşturmaktadır (We Are Social, 2021).

EU Kids Online (2020) raporlarına bakıldığında ise Türkiye'nin de içinde bulunduğu 25 Avrupa ülkesinde araştırma ekipleri ve konu alanı uzmanları ile, 9-16 yaş aralığındaki 25,142 çocuk ile yapılan çalışmalarda, çocukların gittikçe daha küçük yaşlarda interneti kullanmaya başladığı, internet kullanımının artık çocukların yaşamının önemli bir parçası olduğundan bahsedilmiştir. Çocukların %93'ü haftada en az bir kere, %60'ı neredeyse her gün bu oyunları sanal olarak oynamaktadır. Çocuklara interneti hangi amaçlarla oynadıkları sorulduğunda, %85'i okulla ilgili olduğunu, %83'ü oyun oynadığını, %76'sı kısa video izlediğini ve %62'si de canlı iletişim için kullandığını söylemiştir. Eğitimsel araştırmalardan sonra teknolojik araçlarla oyun oynamanın tercih edilmesi dikkate alınması gereken bir konudur.

Bu oyunlar eğlenme, vakit geçirme olarak kullanımının yanında eğitici amaçlı da kullanılmaktadır. Eğitici özellik taşıyan dijital oyunlar, çocukların zaman, mekân gibi soyut kavramlar ve çarpma işlemi yapma, farklı bir dil öğrenme gibi bilişsel beceriler kazanımında önemli derecede fayda sağladığı konusunda çalışmalar mevcuttur (Aghlara ve Tamjid, 2011; Çeliköz ve Kol, 2015; Bakker, Heuvel-Panhuizen ve Robitzsch, 2014). Öztopçu'ya (1997) göre bilgisayarlar çocuklar için başkalarının yardımına ihtiyaç duymadan güvenli öğrenme ortamı yaratır. Öğrenmeden keyif alamayan, devamsız, davranışsal çözümler yaşayan veya heyecanlı ve utangaç öğrencilerin motivasyonunu artırarak onların özgüvenlerini artırır. Bu durumda onların öz denetim, öz yeterlilik becerilerini destekler.

Dijital oyun konusunda kamu alanlarında da destekleyici deęişiklikler görülmüştür. Örneęin; ülkemizde Kalkınma Bakanlığı tarafından 2015-2018 yılları arasında bir kalkınma planı oluşturulmuş, bu plan ülke kalkınması ve gelişmesinde öncelikli alan olarak belirlenmiştir. Yine konuyla ilgili olarak Ekonomi Bakanlığı yurt dışı tanıtımlarına destek vermiştir. Millî Eğitim Bakanlığı Fatih projesi kapsamında, Gençlik ve Spor Bakanlığı ve Kültür ve Turizm Bakanlığı dijital eğitsel oyunların geliştirilmesi, desteklenmesi konusunda politikalar yürütmüş ve yürütmeye devam etmektedir (Sezgin, Binark, Yalçın ve Bayraktutan, 2018).

Günümüzde hayatı kolaylaştırma noktasında da dijital oyunların rolleri bulunmaktadır. Örneęin; diyabetli çocuklar için geliştirilen oyunlar, çocukların acil durumlarda kendi kendilerini nasıl tedavi edeceklerini öğrenmelerini sağlayarak doktora gitme oranını yüzde 77 azaltmıştır. Ayrıca bu oyunlar çocukların öz-yeterlik, ebeveynlerle iletişim ve diyabet öz bakımında önemli kazanımlar elde ettiklerini göstermiştir (Prensky, 2003).

Çocuklar için eğitici, eğlendirici ve özgür bir ortam olması bu oyunların cazibesini arttırmakla birlikte olumlu olduğu kadar olumsuz sonuçlar da doğurabilmektedir. Dijital oyunlara ayrılan süre denetiminin, içerik kontrolünün yapılmaması gibi çeşitli nedenlere baęlı olarak dijital oyun baęımlılığı gibi bir sorun ortaya çıkmıştır.

Araştırmalarda dijital oyun oynama süresi artıkça oyun oynama eğiliminin azaldığı ve video oyunlarına harcanan toplam süreyle ilişkili olduğu belirtilmektedir. Video oyunu oynama oranı arttıkça konsantrasyon düzeyi, dikkat sorunları, dürtüsellik gibi deęişkenlerin azaldığı bulunmuştur (Gözüm ve Kandır,2020; Gentile, Swing, Lim ve Khoo, 2012; Swing, Gentile, Anderson ve Walsh, 2010).

Bir kısım araştırmacılar dijital oyunun doğru kullanıldığında sayısız olumlu etkisi olduğunu savunurken, bir dięer kısım araştırmacılar ise çocukların dijital oyun oynarken olumsuz sonuçlar doğurmasının kaçınılmaz olduğu üzerine durmaktadır. Dięer bir kısım araştırmacılara göre ise dijital oyunların bazı konularda herhangi bir zararı-faydası yoktur. Örneęin; dijital oyunların ruh saęlığına ve fiziksel saęlığa etkileri konusunda Eyimaya vd. (2020) katılımcıların BKİ (Beden Kitle İndeksi) düzeyleri, görme sorunları konusunda anlamlı bir etki olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Baranowski, Baranowski J., Thompson, Buday, Jago, Griffith ve Watson (2011) ile Eyimaya vd. de benzer olarak vücut kompozisyonları ve fiziksel aktiviteleri konusunda bireylerde anlamlı bir deęişiklik olmadığını belirtmişlerdir.

2.1.4. Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar; içerik, teknik ve kontrol mekanizması anlamında çeşitli açılardan incelenip sınıflandırılabilir. Genel olarak popüler olan sıralama ise şu şekildedir:

Simülasyon Oyunları: Bu tarz oyunlar, içinde yaşadığımız dünyadaki bazı etkinliklerin benzetimi yoluyla yapılan video oyunlarıdır. Örneğin; konsol oyunlarını oynarken vücut hareketleri ile oyuna yön verilebilir, sanal gözlük takılarak oyunun içine dahil olunabilir.

Konsol Oyunları: Televizyona bağlanarak oyun oynama imkânı veren, daha çok eğlence çubuğu, direksiyon gibi yardımcı donanımlarla oynanan oyunlardır.

Masaüstü Oyunları: Bilgisayar, tablet gibi kişisel cihazlar vasıtasıyla oynanan bir oyun türüdür. Fare, klavye gibi donanımlarla oyuna yön verilir.

Mobil Oyunlar: Telefonlarda ve tabletlerde oynanma imkânı olan oyunlardır. Taşınma imkânının kolay olması ve el-göz koordinasyonuna hitap etmesi nedeniyle, çocuklar için bu araçlar ile oyun oynamak caziptir. Özellikle yazılım şirketlerinin çocukların göz zevkine hitap eden eğlenceli uygulamalar yapması tercih edilirliliği gün geçtikçe artmaktadır.

Çevrimiçi (online) Oyunlar: Bilgisayar, tablet, telefon gibi elektronik cihazlar yoluyla internete bağlanıp ağ üzerinden tek veya çok oyunculu olarak oynanabilen oyunlardır.

Elektronik Oyuncaklarla Oynanan Oyunlar: Sanal bebek, gameboy gibi o oyuna özel olan kategorilerin bulunduğu taşınabilir oyuncaklardır. Teknolojik oyun oynamayı sağlayan cihazların çıkmasıyla birlikte önemini kısmen yitirmiştir.

2.1.5. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyunların çocukları her geçen gün etkisi altına almasıyla birlikte dijital oyunlara olan talepler artmaktadır. Bu oyunların kontrolsüz bir şekilde oynanması oyun oynama bozukluğu, bağımlılık gibi birtakım sorunları da beraberinde getirmektedir.

Dünya Sağlık Örgütü (WHO, 2018) Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasının (ICD-11) 11'inci Revizyonu'nda oyun bozukluğunu, bireyin gündelik yaşantısını olumsuz yönde etkileyecek şekilde oynaması, oyundaki hakimiyetini kaybetmesi ve oyunun diğer aktivitelerinin önüne geçmesi olarak tanımlamaktadır. Ayrıca; sağlığın tek bir yönüyle ilgili değil yetersiz fiziksel aktivite, görme veya işitme sorunları, kas-iskelet sistemi sorunları, uyku yoksunluğu, depresyon gibi diğer yönlerinin de sağlık için sorun teşkil ettiğini açıklamıştır.

Günümüzde oyun bağımlılığı, bilgisayar-video oyun bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, teknolojik oyun bağımlılığı gibi isimlerle karşımıza çıkan bu oyunlar kişilerin yaşam kalitelerini etkilemeleri nedeniyle merak ve araştırma konusu olmuştur.

Lemmens, Jeroen, Valkenburg, Patti ve Peter (2009:79); teknolojik oyun bağımlılığını bilgisayar, video gibi oyunların aşırı, zorlayıcı ve kontrol edilemez boyutta kullanımıyla birlikte kişide sosyal ve duygusal sorunlara yol açması olarak tanımlamışlardır. Ayrıca bireylerin oyun bağımlısı olup olmadığına dair 7 kriter geliştirmiştir:

- Göze çarpma: Dijital oyun kişinin hayatının merkezine yerleşir ve hislerini, hareketlerini ve hayatıyla ilgili vereceği kararları etkiler.
- Tahammül: Oyun için ayrılan süre her geçen gün artarak devam eder.
- Duygusal değişim: Kişinin gündelik hayatındaki duygusal deneyimlerinden kaçış olarak görme eğilimi.
- Kendine çekilme: Oyunun birden azalması veya tamamen bitirilmesi sonucunda; yoksunluğun verdiği boşlukla birlikte kişide ortaya çıkan sinirlilik, huzursuzluk, titreme halleridir.
- Depreşme: Belli bir süre sonra oyunda tekrar en baştaki hallere dönme. Ara verme döneminden sonra hemen geri döner.
- Anlaşamama: Oyuncu ile çevresindekiler arasındaki uyumsuzluk hali. Tartışmalar ve ihmal sonucunda oyuncu çevresindekilerle çatışabilir, aldatma, yalan söz konusu olabilir.
- Sorunlar: Oyuncunun oyunda aşırı süre geçirmesi sonucu ortaya çıkan problemlerdir. Bağımlılık neticesinde oyuncunun iş, okul, sosyal çevre içinde yerinden olma durumu veya kendi içinde yaşadığı çatışmalardır.

Ülkemizde ise Yeşilay Danışmanlık Merkezi (YEDAM, 2018) teknolojik oyun bağımlılığını teknolojinin insana hâkim olması olarak tanımlamış ve teknolojik oyun bağımlılığının belirtilerini 8 başlıkta ele almıştır:

- Az bir süre vakit geçirme kararıyla oturup uzun bir süre başından ayırlanamamak
- Teknolojik aygıtlara ayırdığı süre ile ilgili olarak çevresindekilere doğruyu söylememek
- Uzun süre ekran başında kalmaktan kaynaklı ortaya çıkan fiziksel problemler karşısında zorlanmak

- İnsanlarla yüz yüze konuşmaktansa kimliği belirsiz bir şekilde internet üzerinden konuşmak
- İnternette vakit geçirmek için gündelik yaşamından ve sorumluluklarından taviz vermek.
- Ekran başında fazla vakit geçirdikten sonra bu durumun verdiği suçluluk duygusu ile keyif alma durumlarından dolayı kendi içinde çatışma yaşamak
- Bilgisayardan uzak kalındığında sinirlilik ve boşluğa düşme hali
- Geç saatlere kadar ekran başında vakit geçirmek

Bu belirtilerin son 1 yıl içinde gerçekleşmiş olması, oyun üzerindeki kontrolün kaybı neticesinde olumsuz sonuçlara rağmen oyuncunun dijital oyun oynamaya devam ediyor olması dijital oyun bozukluğunu akla getirebilir. Bununla birlikte gerekli önlemler alınmalı, bir uzmandan yardım istenmelidir.

2.2. İlgili Araştırmalar

2.2.1. Dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığını ele alan çalışmalar

Dijital oyunlarla ilgili okul öncesi dönemdeki araştırmalar günümüzde yeterli sayıda olmamakla birlikte güncelliğini de koruması sebebiyle merak konusu olmaktadır.

Işıkoğlu-Erdoğan, Bayraktaroğlu ve Dülger (2020) yaptıkları 16 çocuk ve 3 öğretmenden oluşan araştırmalarında nitel karşılaştırmalı vaka çalışması kapsamında çocukların dijital ve ekransız oyun tercihlerini incelemişlerdir. Yapılan çalışmada çocukların teknolojik ve ekrandan uzak gündelik oyunlar arasında dengeli bir seçim yaptıkları ve elektronik oyunlardan dijital blok oyunlarını oynadıkları sonucuna ulaşmışlardır.

Aydoğdu (2021) çalışmasında; 48- 72 ay arası çocukların kendilerinden büyük kardeşlerinin teknoloji kullanımı ve dijital oyun oynama süreleriyle, nomofobi düzeylerinin etkilerinin, kendilerini ne düzeyde etkilendikleri araştırılmıştır. Erzincan'daki bir Meslek Yüksekokulları'ndaki 157 ön lisans öğrencisinin 48-72 ay arası kardeşleri ve anneleri araştırmaya dahil edilmiştir.

Araştırmada büyük kardeşlerin nomofobi düzeylerinin, dijital oyun oynama ve aygıt kullanma sürelerinin düşük düzeyde olsa da kardeşleri etkilediği, günlük dijital oyun oynama süresi iki saatten fazla olan gençlerin kardeşlerinin, dijital oyun oynamayan gençlerin kardeşlerine göre daha fazla dijital oyun oynama eğilimi olduğu ortaya çıkmıştır.

Oğuz ve Kutluca (2020); erken çocukluk döneminde çocukları olan anne babaların dijital cihazların kullanımına yönelik görüşlerini incelemek amacıyla yaptığı çalışma çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir. Bulgular incelendiğinde teknoloji kullanımında babaların annelere oranla teknolojinin pedagojik yönüne ve teknolojinin faydalarına daha olumlu baktıkları, annelerin teknolojinin zararları konusunda babalara oranla daha önemser oldukları, teknolojik içeriklerin kontrolü ve seçilmesi konusunda da annelerin dikkatli davrandığı bulgulanmıştır. Ayrıca ebeveynler; dijital cihazları kullanma konusunda yetkin olan çocukların, sosyal becerilerinin zarar göreceği endişesi taşımaktadır. Bu nedenle süre sınırlamasına giderek bu oyunları kontrol altına almaya çalışmışlardır.

Cengiz-Saltuk ve Erciyes (2020) çalışmalarında; 48-60 aylık çocuklarının dijital cihazlara ayırdıkları süre ile bu cihazlarda baktıkları içerikleri incelemiştir. Ayrıca ebeveynlerin bu konudaki kaygı, tutum ve davranışlarını da ele almışlardır. Nitel araştırma yöntemiyle yapılan bu araştırma; çocuğu okul öncesi eğitimi alan 20 anne ile yapılmıştır.

Araştırmanın bulgularında; ebeveynlerin çocuklarının uygun olmayan teknolojik içeriklere maruz kalma konusunda kaygılandıkları ancak çocuklarıyla birlikte dijital oyun oynamadıkları, çocukların teknolojik cihazlar karşısında kısıtlamasız vakit geçirdikleri, teknolojik oyunların içeriklerinin yapılmadığı görülmüştür. Eğitilmiş ve bilinçli ebeveynlerin dijital oyunların içeriklerine baktığı ve çocuklarının yaşlarına uygunluğunu kontrol ettikleri görülmüştür. Düşük eğitilmiş ve çocuk gelişimi hakkında az bilgiye sahip ebeveynlerin, çocuklarının teknoloji kullanımı sırasında söz dinlememesi nedeniyle şiddet uyguladıklarını ve çocuklarıyla iletişim problemleri yaşadıklarını ifade etmişlerdir.

Ebeveynlerin çocuklarına teknolojik cihazlar yaptırmak istemediği ancak en kararlı olanların bile bu konuda zaman zaman taviz verdiği, bazılarının teknolojik cihazları ödül- ceza olarak kullandığı, bazılarının ise tamamen yasakladığı görülmüştür.

Işıkoğlu-Erdoğan (2019); ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerini inceleme amacıyla çocuğu anaokuluna devam eden 351 ebeveynle araştırma yapmıştır.

Araştırma sonuçları; ebeveynlerin çocukları için dijital oyunları olabildiğince az tercih ettiklerini, yapı inşa oyunlarını ise daha fazla tercih ettiklerini ortaya koymaktadır. Ayrıca çocukların yaş ve cinsiyetleri oyun tercihlerinde etkilidir. Hem 5 yaşında çocuğu olan ebeveynler hem de erkek çocuğuna sahip ebeveynler daha çok yapı inşa oyununu tercih ederken, 6 yaş grubunda olan veya kız çocuğa sahip olan ebeveynler oyunların daha çok eğitici olanlarını seçmişlerdir.

Ayrıca ebeveynlerin eğitim düzeyleri arttıkça çocuklarının dijital oyun oynama süreleri azalmıştır. Bir başka konu da diğer ebeveynlere göre uzun süre dışarıda çalışan

ebeveynlerin çocuklarını dijital oyunlara daha fazla maruz kalmıştır. Dijital cihazların başında çok fazla vakit geçiren anne babaların çocuklarının da aynı şekilde dijital oyunları fazla oynadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Akça ve Koç-Çilekçiler (2019); erken çocukluk dönemindeki çocuklar üzerinde çizgi filmlerin etkilerini inceleme amacıyla yaptıkları çalışmalarında; çocukların sevdiği çizgi film kahramanlarını ve bu kahramanları örnek alıp almama durumlarını incelemişlerdir. Bu doğrultuda; okul öncesi eğitim alan 48-72 ay arası 182 çocuğa ulaşılmıştır. Çalışmanın nitel kısmı için 20 çocuk seçilmiştir.

Araştırma sonuçları doğrultusunda en çok Pepee, Rafadan Tayfa, Harika Kanatlar, Niloya, Karlar Ülkesi adlı çizgi filmleri izledikleri tespit edilmiştir. Kız çocukların daha çok Elsa ve Bloom, erkek çocukların ise Jett ve Spiderman kahramanlarını sevdiği anlaşılmıştır. Diğer bir bulguya göre; çocukların çizgi film kahramanlarını seçmelerinde cinsiyetin etkisi olsa da genellikle kahramanların biçimsel özellikleri de etkilidir.

Altun (2019); erken çocukluk dönemi çocuklarının kelime bilgileri ile maruz kaldıkları ekran süresi arasında ilişki olup olmadığını araştırmayı hedeflediği çalışmada boylamsal desen kullanılmıştır. Bu doğrultuda 143 çocuk ve aileleriyle çalışılmıştır.

Bulgular doğrultusunda çocukların dijital araçları kullanımlarına göre anlama ve ifade yeteneği arasında belirli düzeyde fark oluşturmadığı, ancak dijital araçlardaki etkinlik türüne göre ifade yeteneği ve kelime düzeyleri kapsamında olumsuz yönde etkilediği görülmüştür. Buna göre dijital oyun süresi uzun olan çocukların ifade yeteneği ve kelime düzeyleri düşük, sanatsal faaliyetlerle uğraşan çocukların ise yüksek olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Aral ve Doğan-Keskin (2018); anne baba gözüyle 0-72 aylık çocukların teknolojik cihaz kullanımlarının incelenmesi amacıyla 281 ebeveynle çalışma yapmışlardır. Anne-baba görüşlerine göre; 0- 72 aylık çocukların %44,8'i telefonu oyun oynamak veya çizgi film izlemek için kullanmaktadır. %43,1'i taşınabilir cihazları, %21'i de bilgisayarları bu amaçla kullanmaktadır. %70,2'si de televizyon karşısında vakit geçirmektedir. Teknolojik cihazlar daha çok oyun oynama ve çizgi film izleme amacıyla kullanılmaktadır.

Akçay ve Özcebe'nin (2012) 2011 yılında Ankara il merkezinde bir kurum kreşinde çocukların ve ebeveynlerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarını tespit etme amacıyla yaptığı çalışmada anket formu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun oynadığı ve bu oyunları saatlerce oynadıkları bulgusuna ulaşılmıştır. Ebeveynleri dijital araçlarla daha fazla vakit geçiren çocukların da dijital oyun oynama süreleri aynı düzeyde fazla olduğu ise bir başka bulgudur.

2.2.2. Oyun eğilimini ele alan arařtırmalar

Çocukların oyun eğilimini ele alan çalışmalar incelendiğinde; deęişkenler açısından çocukların oyuncak seçimi, oyun tercihleri gibi konuların açısından çeşitliliğin fazla olduęu bir gerçektir. Güncel çalışmalardan Işıkoęlu-Erdoğan vd. (2020) yaptıkları 16 çocuk ve 3 öğretmenenden oluşan arařtırmalarında nitel karşılařtırmalı vaka çalışması kapsamında çocukların teknolojik ve teknolojik olmayan oyun tercihlerini incelemiřlerdir. Yapılan çalışmada çocukların teknolojik ve teknolojik olmayan oyunlar arasında dengeli bir seçim yaptıkları sonucuna ulařmışlardır. Öte yandan çocuklar dijital olmayan oyun tercihleri arasından en çok çizim ve boyama yapmayı tercih etmişlerdir. Özellikle eğitsel önemi fazla olan satranç gibi bir oyun erkek çocuklar tarafından daha az tercih edilmiştir.

Yılmaz ve Zembat (2020) oyun eğilimi çalışmaları kapsamında; erken çocukluk dönemi çocuklarının oynama eğilimlerini, hem çocukların öğretmenlerinin eğlence eğilimleri açısından hem de cinsiyet ve yaşlarına göre oynama eğilimlerinde bir farklılık olup olmaması açısından incelemeyi amaçlamışlardır. Tarama modeli ile gerçekleştirilen bu çalışma, okul öncesi eğitim alan 122 çocuk ve 7 öğretmenenden oluşmaktadır.

Elde edilen veriler değerlendirildiğinde öğretmenlerin eğlence eğilimleri ile paralel olarak çocuklarında oynama eğiliminin yüksek olduęu sonucuna ulařılmıştır. Cinsiyet bazında erkek ve kız çocuklar arasında anlamlı bir fark olmadığı, yaş bazında ise beş yaşındaki çocukların altı yaşındaki çocuklara göre oyun eğilimlerinin anlamlı düzeyde yüksek olduęu tespit edilmiştir.

Gözüm ve Kandır (2020) okul öncesi dönem çocuklarındaki oyun eğilimlerinin ve dikkat sürelerinin dijital oyun oynama zamanlarına göre farklılaşp farklılaşmadığını ortaya koymaya çalışmışlardır. Nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeliyle yapılan araştırmanın örneklemini, okul öncesi eğitim alan 4-6 yaş arası 442 çocuk ile çocukların anne-baba ve öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırma sonucunda; çocukların dijital oyun oyuna ayırdıkları vakit arttıkça hem oyun oynama eğilimleri hem de dikkat sürelerinin azaldığı sonucuna varılmıştır.

Tuzcuoęlu, Azkeskin, Niran ve Özkan (2020) yaptıkları arařtırmada anaokullarında eğitim alan çocukların öz düzenleme becerileri ile oyun seçimleri arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma, ilişkiisel tarama modelinde tasarlanmış olup, katılımcılar 48-60 ay arası 167 çocuk ve anne babalarından oluşmaktadır.

Araştırma öz düzenleme becerileri yüksek olan çocukların kalabalık oyun gruplarını tercih ettiklerini, sosyal yetkinlikler konusunda iyi olduklarını ancak kontrol becerileri

kapsamında fiziki hareket gerektiren ile cinsiyet rolü üstlenmeyi gerektiren oyunlar yerine hareketsiz oyunları tercih eden çocuklar lehine olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yine araştırma kapsamında kız çocukların erkek çocuklara oranla öz düzenleme becerilerinin daha yüksek olduğu ve erkek çocuklara oranla hareketsiz, hayali oyunları tercih ettikleri, her iki cinsiyet grubunun da grup aktivitelerini bireysel aktivitelere göre daha çok tercih ettikleri görülmüştür.

Macun ve Güvendi (2019); okul öncesi eğitim alan 36-72 ay arası normal gelişim gösteren 298 çocuğun sembolik oyun davranışlarının cinsiyet değişkeni kapsamında anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir. Ayrıca araştırmaya katılan çocukların kardeş sayısı, anne öğrenim durumu, baba öğrenim durumu, anne meslek durumu, baba meslek durumu, aile gelir durumu, kardeş sayısı değişkenlerine göre oyun oynama eğilimi alt boyut ve toplam puan ortalamalarında da belirgin fark bulunmamıştır. Araştırmaya katılan çocukların yaşları oynama eğilimlerinde etkilidir.

Sezici ve Yiğit (2019); erken çocukluk dönemi çocuklarının oyuncak seçimleri, oyun içindeki davranışları ile duygu durumları arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi amacıyla çalışmalarını analitik ve kesitsel olarak planlamışlardır. Araştırma için 155 çocuk ve annesi ile çalışılmıştır. Bulgular; çocukların cinsiyetlerine göre oyun ve oyuncak tercihlerinin de farklılık gösterdiği, bu durumun duygu durumları ve oyun içi hareketlerini etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Duygu durumlarındaki uyum ve oyun oynama imkanları arttıkça, sessiz oyun ve itiş kakış oyunları olarak tabir edilen oyun davranışlarının azaldığı yönündedir.

Sapsağlam'ın (2018) erken çocukluk dönemindeki çocukların farklılaşan oyun yönelimlerini belirlemek amacıyla yaptığı araştırma 36-60 ay arası 110 çocukla yapılmıştır. Betimsel tarama modelindeki bu araştırmaya göre; 36-60 ay aralığındaki çocukların oyun tercihleri incelendiğinde, boyama etkinliğinde tüm çocuklar dijital olmayan oyunları tercih ederken, oyun salonu etkinliğinde ise tüm çocuklar elektronik araçlarla oynanan oyunları tercih etmişlerdir. Üç yaş çocuklarının geleneksel oyunu diğer yaş grubundaki çocuklara göre daha fazla tercih ettikleri buna paralel olarak çocukların yaşlarının büyümesiyle birlikte dijital aygıtlarla oynanan oyunların fazlaştığını söylemek mümkündür.

Özyürek, Tezel-Şahin ve Gündüz (2018); Türk toplumundaki bireylerin zamanla oyun ve oyuncak tercihlerini ve bunun zaman içindeki değişimlerini incelemiştir. Görüşme yöntemiyle 10 yaşında 175, 40 yaş ve üzeri 175 kişi olmak üzere 350 kişiye ulaşılmıştır. Araştırmada 10 yaşındaki çocuklara oynadıkları oyun ve oyuncaklar, 40 yaşındaki bireylere ise çocukken oynadıkları oyun ve oyuncaklar sorulmuştur. Elde edilen veriler doğrultusunda

kuşaklar arasında belirgin bir oyun ve oyuncak anlayışı farklılığı ortaya çıkmıştır. Hızla gelişen ve değişen dijital cihazlar, geçmişte var olup günümüzde mevcudiyetini koruyan oyun ve oyuncakların ilgi çekiciliğini gölgede bırakmıştır. Ayrıca çocuklar ile çocukları için oyun ve oyuncak seçimi yapan yetişkinlerin bilişsel gelişime hitap eden bireysel ve daha hareketsiz oyunlar seçtikleri görülmüştür. Cinsiyete göre bakıldığında hem çocuk hem yetişkin erkeklerin kızlara göre daha çok sokakta oynanan top, topaç, araba gibi oyun ve oyuncakları tercih ettikleri görülmüştür.

Aksoy ve Baran (2017); annelerin cinsiyet rollerine dair özellikleri ile okul öncesi eğitime devam eden çocukların oyuncak yönelimleri ile oynamayı seçtikleri oyunlar arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yürüttüğü çalışmada kadınsı, erkeksi ve her iki cinsin özelliklerini taşıyan annelerin çocuklarının oyun ve oyuncak türlerinin neler olduğu değerlendirmiştir. Kadınsı, erkeksi ve her iki cinsin özelliklerini taşıyan annelerin çocukları arasından eşit sayıda seçilen 15' er tane kız ve erkek olmak üzere toplam 30 çocuk dâhil edilmiştir.

Bulgular; her iki cinsin özelliklerini taşıyan annelerin çocuklarının, kadınsı ve erkeksi annelerin çocuklarına göre ön plana çıkan bir oyun türü üzerinde durmadıkları yönündedir. Kadınsı özellikleri baskın olan annelerin çocukları kurgusal, farklı karakterlere bürünebilen oyunlarla oynarken; erkeksi özellikleri taşıyan annelerin çocukları ise fiziksel harekete dayalı oyunları tercih etmişlerdir. Ayrıca kadınsı özellikleri baskın olan annelerin kız çocukları evcilik gibi oyunlar oynarken; erkeksi özellikleri olan annelerin çocukları araba, uçak gibi araçlarla oynamayı tercih etmişlerdir.

Yağan-Güder ve Alabay (2016); çalışmalarında okul öncesi eğitime devam eden 118 çocuğun; cinsiyete ve yaşa göre oyuncakları tercih etme ve etmeme nedenleri ile bu nedenlerin toplumsal cinsiyet beklentisi ile ilişkisi ortaya koymuştur.

Araştırma sonucunda, toplumsal cinsiyet algısına paralel olarak kız ve erkek çocukların oyuncak tercihlerinin değiştiği belirlenmiştir. Oyuncak tercihi konusunda kız çocukların erkek çocuklara oranla daha az yargısal kalıplara sahip olduğu da çalışmanın bir diğer bulgusudur. Ayrıca yaş itibarıyla daha büyük çocukların oyuncaklarının; küçük çocuklarınkine oranla çeşitliliğinin ve miktarının daha az olduğu ve büyük çocukların yine küçük çocuklara göre daha yargısal seçimlerde bulunduğu görülmüştür. Çocukların yaşadıkları çevre de oyuncak seçimleri konusunda etkili olmuştur.

Koçyiğit ve Başara-Baydilek'in (2015) araştırmalarının amacı, erken çocukluk dönemi çocuklarının oyun hakkındaki görüşlerini belirlemektir. Olgu Bilim Deseni'ndeki araştırmada çocukların oyun yönelimleri konusunda okulda öğretmen, evde ise anneler

etkendir. Ayrıca çocuklar öğretmenlerin oyunlara katılmadıklarını ve evde de genelde yalnız oynadıklarını belirtmişlerdir.

Özdemir (2014), okulöncesi eğitim alan 60-72 ay aralığındaki çocukların serbest zaman etkinliklerindeki oyun, oyuncak ve oyun alanı yönelimlerinin incelenmesi amacıyla 15 çocuk ve 2 okulöncesi öğretmeni ile nitel bir çalışma yapmıştır. Çocukların serbest zaman etkinlikleri sırasında sanat, evcilik, blok ve eğitici oyuncak merkezlerinde buldukları gözlemlenmiştir. Kızlar vakitlerini evcilik ve sanat merkezinde geçirirken, erkek çocuklar da blok ve sanat merkezinde geçirmişlerdir. Çocuklar tarafından en az tercih edilen merkezler müzik, fen ve matematik merkezleri olmuştur.

Tuğrul, Ertürk, Özen, Altınkaynak ve Güneş (2014) oyunun zaman içindeki değişiminin incelenme amacıyla Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Okul öncesi öğretmenliği anabilim dalındaki öğretmen adaylarından 30'unun ninesi ve 20'sinin dedesi araştırmaya dahil edilmiştir. Katılımcılar kendilerinin çocukken oynadığı oyunları, kendi çocuklarının ve torunlarının oynadıkları oyunları hakkında görüşlerini belirtmişlerdir. Nesiller arası oyun farklılığını belirlemek için görüşme dört ana bölümden oluşmuştur: Görüşme formu, kişisel bilgiler, oyun hakkındaki görüşler, oyun oynama süreci. Üç kuşağın oyun eğilimleri incelendiğinde günümüz çocuklarının oynadıkları oyunların, kimlerle oynadıklarının ve oyun malzemelerinin farklılık gösterdiği ve en genç kuşağın oyun eğilimlerinin bireysel, iç mekanlarda oynanan hareketsiz oyunlar olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM

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

3.1. Araştırmanın Deseni

Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile oyun eğilimleri arasındaki ilişkinin incelendiği bu çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama deseni; “iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modeli” şeklinde tanımlanmaktadır (Karasar, 2012).

3.2. Evren ve Örneklem/ Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini, 2021 yılında, Denizli il merkezi ve ilçesi ile köyünde yaşayan, 48 ay -ilkokul öncesi çocuğu bulunan ebeveynler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemi ise çalışma evreni içinden basit seçkisiz örneklem yöntemi ile seçilen ebeveynler oluşturmaktadır. Basit seçkisiz örnekleme; evrendekilerin örneğe seçilmek için eşit ve bağımsız seçilme şansının olduğu, temsil edilebilirlik açısından en geçerli yolun olduğu örnekleme çeşididir. (Büyüköztürk, Akgün, Karadeniz, Demirel ve Kılıç, 2013)

Ebeveynlerin ve çocukların demografik bilgileri Tablo 3.1.’de gösterilmiştir.

Tablo 3.1 *Çalışmaya katılan çocukların demografik bilgileri*

Ebeveyn cinsiyet	n	%
Kadın	277	87,4
Erkek	40	12,6
Toplam	317	100,0
Çocuğun cinsiyeti	n	%
Kız	185	58,4
Erkek	132	41,6
Toplam	317	100,0

(devamı arkadadır)

Tablo 3. 2 Çalışmaya katılan çocukların demografik bilgileri (devamı)

Çocuğun okula devam durumu	n	%
Bu yıl ilk kez	202	63,7
Bu yıllla birlikte iki yıl	73	23,0
Bu yıllla birlikte üç yıl	30	9,5
Okula gitmiyor	12	3,8
Toplam	317	100,0
Çocuğun kendisine ait tablet, telefon vb.	n	%
Evet	98	30,9
Hayır	219	69,1
Toplam	317	100,0

Tablo 3.1.'de görüldüğü üzere çocukların çalışma kapsamındaki ebeveynlerin 277'si kadın, 40'ı erkektir. Katılımcı çocukların %58,4'ü kız, %41,6'sı ise erkektir. Çalışmanın katılımcıları 202'si ilk kez bir okul öncesi eğitime devam eden, 73'ü 2 yıldır, 30'u 3 yıldır okul öncesi eğitime devam eden çocuklardan oluşmaktadır. 12'si ise okul öncesi eğitime devam etmeyen çocuklardır. Ayrıca çocukların %30'unun kendisine ait telefon, tablet veya bilgisayar gibi teknolojik bir cihazı varken %69,1'i herhangi bir teknolojik cihaza sahip değildir.

3.3. Veri Toplama Araçları

3.3.1. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)

Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri düzeylerini ölçmek için Budak'ın (2020) geliştirdiği, geçerlilik ve güvenilirlik çalışmalarının yapıldığı "Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)" kullanılmıştır.

20 maddeden ve 5'li dereceleme sisteminden oluşan bu ölçekte (5: Her zaman, 4: Çoğu zaman, 3: Bazen, 2: Nadiren, 1: Hiçbir zaman) alınabilecek en düşük puan "20" en yüksek puan "100"dür. Ayrıca olumsuz puanlanan bir madde de yoktur. Ölçekten alınan toplam puan arttıkça çocukların dijital oyunlara yönelik bağımlılık eğilimlerinin de artmakta olduğu görülmektedir. Ölçekte her madde kendi içinde değerlendirilebilir veya toplam puan alınarak da analiz yapılabilir. 5 gruptan oluşan puanlama aralığı vardır.

Hayatta Kopma alt boyutu (yedi madde), Çatışma alt boyutu (beş madde), Sürekli oynama alt boyutu (beş madde) ve Hayata Yansıtma alt boyutu (üç madde) olmak üzere dört alt boyut bulunmaktadır.

Ölçekte “Hayattan Kopma” alt boyutu çocukların dijital oyun oynama sürecindeki sosyal çevrelerinden ayrı düşme durumunu, “Çatışma” alt boyutu engellenme durumunda çocukların verdiği tepkileri, “Sürekli Oynama” alt boyutu gün içinde dijital oyunlarla uzun süre geçirmesi ve bu durumu sürekli istemesini ve “Hayata Yansıtma” alt boyutunda dijital oyun oynama neticesinde çocuklarda görülmesi muhtemel olan problem belirtilerini, yaşamlarına etkilerini içermektedir.

Ölçeğin alt boyutlarının sırasıyla Cronbach’s Alpha katsayıları şu şekildedir; Hayattan kopma= .88, Çatışma= .90, Sürekli Oynama= .82 ve Hayata Yansıtma= .70 ve ölçeğin toplam güvenilirlik katsayısı .93’ dür. Bu sonuçlar ölçme aracının güvenilir olduğunu göstermektedir.

3.3.2. Çocuklar İçin Oynama Eğilimi Ölçeği (ÇOEÖ)

Keleş ve Yurt (2017) tarafından Türkçeye uyarlanan “Çocuklar İçin Oynama Eğilimi Ölçeği (Children’s Playfulness Scale (CPS))”; Barnett (1990) tarafından, 29-61,5 aylık çocukların oyun oynamalarını ölçmek için yapılmıştır.

5’li likert tipinde olan ölçekteki her ögenin 1-5 puanı vardır (1 = Hiç bu çocuk gibi değil, 2= Nadiren bu çocuk gibi, 3= Kısmen bu çocuk gibi, 4= Çoğunlukla bu çocuk gibi, 5 = Tamamen bu çocuk gibi). 23 maddeden ve fiziksel kendiliğindenlik, bilişsel kendiliğindenlik, sosyal kendiliğindenlik, zevkin dışavurumu ve mizah anlayışı olmak üzere 5 alt boyuttan oluşmaktadır. 16. Ve 22. Madde ters maddedir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 23, en yüksek puan ise 115’tir.

Ölçeğin iç tutarlık puanları Fiziksel Kendiliğindenlik için .88, Sosyal Kendiliğindenlik için .88, Bilişsel Kendiliğindenlik için .80 Zevkin Dışavurumu için .93 ve Mizah Anlayışı için .87 bulunmuştur. Bu sonuçlar neticesinde güvenilir ve geçerli bir ölçektir.

3.3.3. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu, çocukların ve ebeveynlerin kişisel bilgilerine dair soruları içeren, araştırmacı tarafından hazırlanan bir formdur. Ebeveyn ve çocuğun cinsiyeti, çocuğun okula devam durumu, çocuğun kendisine ait tablet, telefon vb. dijital aygıtlara sahip olma durumu gibi sorulardan oluşmaktadır.

3.4. Veri Toplama Yöntemi Süreci

Araştırmada kullanılan formlar ‘‘Google Forms’’ uygulaması kullanılarak çevrimiçi ölçek formuna dönüştürülmüştür. Araştırma verileri, oluşturulan çevrimiçi ölçek form linkinin, sanal ortamda paylaşılmasıyla toplanmıştır.

Yaklaşık on gün süren veri toplama sürecinde toplam 317 kişiye ulaşılmış, online ölçek linkini Denizli ili ve ilçeleri ile köylerindeki ebeveynlerin doldurduğu varsayılmıştır. Araştırma bulguları SPSS 25 paket programında yapılmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

SPSS 25 paket programıyla araştırma verilerinin analizi yapılmıştır. Kolmogorov simirnov testi ile verilerin dağılım analizi yapılmış ve anlamlılık düzeyi $p < 0,05$ olarak belirlenmiştir. Araştırma verileri normal dağılım göstermediği için non-parametrik testler kullanılmıştır. Spearman Brown korelasyon analizi testi de dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile oyun eğilimleri arasındaki ilişkiyi incelemek için ve iki değişken de en az aralık ölçeğinde olduğu ve normallik varsayımı karşılanmadığı için yapılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM

Bu araştırma “Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve oyun eğilimleri ne düzeydedir, Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve oyun eğilimleri arasında ilişki var mıdır?” sorularını yanıtlamak amacıyla yapılmıştır. Ölçek puanlarının ortalama, standart sapma değerleri, en düşük ve en yüksek puanları hesaplanarak ve Tablo 4.1.’de sunulmuştur.

Tablo 4.1. *Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi ve Oyun Oynama Eğilimi Ölçeğinin Betimleyici İstatistikleri*

	N	En düşük	En yüksek	\bar{x}	ss
Dijital oyun eğilimi	317	20,00	100,00	42,41	15,13
Oyun fiziksel kendiliğindenlik	317	4,00	20,00	14,87	3,90
Oyun sosyal kendiliğindenlik	317	5,00	25,00	18,35	4,12
Oyun mizah	317	5,00	25,00	17,31	4,05
Oyun bilişsel kendiliğindenlik	317	6,00	20,00	12,80	2,48
Oyun zevkin dışı vurumu	317	9,00	25,00	18,84	3,88
Oyun eğilimi toplam	317	31,00	113,00	82,19	15,57

Tablo 4.1. incelendiğinde çocukların dijital oyun bağımlılık puanlarının 20 ile 100 arasında değiştiği ve puan ortalamalarının 42,41 olduğu görülmektedir. Çocukların oyun eğilimi puan ortalamaları incelendiğinde en düşük 31, en yüksek 113 puana sahip oldukları ve oyun eğilimi puan ortalamalarının 82,19 olduğu anlaşılmaktadır.

Araştırmanın “Çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile oyun eğilimleri arasında ilişki var mıdır?” şeklindeki alt problemine yanıt aramak için Spearman Korelasyon analizi hesaplanmış ve Tablo 4.2.’de sunulmuştur.

Tablo 4.2. *Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi ile Oyun Eğilimi Arasındaki Spearman Korelasyon Analizi*

		Oyun sosyal kendiliğindenlik	Oyun fiziksel kendiliğindenlik	Oyun bilişsel kendiliğindenlik	Oyun mizah anlayışı	Oyun zevkin dışı vurumu	Oyun eğilimi toplam
Dijital oyun bağımlılığı eğilimi	r	-,183	-,060	-,038	-,049	-,079	-,105
	n	,001	,287	,499	,381	,159	,062
	p	317	317	317	317	317	317

**p< 0.05

Tablo 4.2. incelendiğinde çocukların oyun eğilimi puanları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi puanları arasında negatif yönlü ve düşük düzeyde ilişkiler olduğu anlaşılmaktadır. Ancak sadece dijital oyun bağımlılığı ile oyun eğilimi sosyal kendiliğindenlik alt boyutu arasında zayıf ve anlamlı bir ilişkinin ($r=-.18$, $p=.001$) olduğu görülmektedir.

BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

5.1. Tartışma ve Sonuç

Bu araştırmadan elde edilmiş olan bulgulardan ilki çocukların dijital oyun bağımlılık puanlarının 19 ile 82 arasında değiştiği ve puan ortalamalarının 42,41 olduğu şeklindedir. Bu bulgunun pandemi öncesi Budak (2020) tarafından yapılan araştırmadan elde edilen verilerle kıyaslandığında yüksek olmakla birlikte, pandemi döneminde Güzen (2021) yapılmış olan araştırmadaki bağımlılık eğilimi ortalamasından düşüktür. Mevcut çalışma il merkezinin yanı sıra köy ve ilçe gibi küçük yerleşim birimlerindeki katılımcıları da içermektedir. Küçük yerleşim yerlerindeki çocukların dış ortamda oyun ve arkadaş olanaklarına sahip olması bu durumun kaynağı olarak belirtilebilir. Ayrıca pandeminin ilk ortaya çıkmaya başladığı zamanlarda yaşanan tam kapanma döneminin getirdiği sosyal kısıtlamanın bu çalışmanın yapıldığı süreçte esnetilmiş olması durumu da bir başka sebep olarak da gösterilebilir.

Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile ilgili araştırmalar alanyazında sınırlıdır ancak çocukların vakitlerinin büyük bir kısmını ekran başında geçirdikleri konusunda çeşitli çalışmalar vardır. Ergüney (2010) araştırmasında 3-6 yaş arasındaki çocukların 1 ila 4 saat arasında değişen sürelerle sanal dünyada kaldıklarını ve bununla beraber sosyalleşme, aile içi iletişim gibi konularında problemlerin olduğunu belirtmiştir. Dijital oyun bağımlılık eğiliminde diğer değişkenler kadar aile faktörünün de önemli bir yeri vardır. Akçay ve Özcebe (2012) de çocukların dijital oyunları saatlerce oynadıkları bulgusuna ulaşmıştır. Ebeveynleri dijital oyun oynayan okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun oynama oranının diğerlerine oranla daha fazla olduğu da araştırmada dikkat çeken başka bir bulgudur.

Cengiz-Saltuk ve Erciyes (2020) ebeveynleri düşük eğitilmiş ve çocuk gelişimi hakkında az bilgiye sahip çocukların içerik kontrolü yapılmayan teknolojik cihazlar karşısında kısıtlamasız vakit geçirdiklerini, teknoloji kullanımı sırasında müdahale edildiğinde çocukların söz dinlememeleri nedeniyle iletişim problemleri yaşadığı sonuçlarına ulaşmıştır. Işıkoğlu-Erdoğan vd. (2020) de çalışmasında buna benzer sonuçlara ulaşmıştır. Güzen (2021) ise; bu sonuçların aksine eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlerin çocuklarını dijital oyunlara daha çok yönlendirdiği bulgusuna ulaşmıştır.

Aydoğdu (2021) 48- 72 ay arası çocukların teknolojik oyun bağımlılıklarında büyük kardeşlerin cep telefonu kullanma ve teknolojik oyun oynama sürelerinin; 4-6 yaş kardeşleri

üzerinde anlamlı farklılık oluşturduğunu saptamıştır. Yine başka bir çalışmada da çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinde çocukların yaşlarının ve annelerinin oyunlara dahil olma durumunun etkili olduğu belirtilmiştir (Aydođdu 2018).

Erbay ve Durmuşođlu-Saltalı (2012); annelerin, çocuklarının ekran karşısında çok uzun süre kalmadıklarında bu duruma sevindikleri ancak çocuklar ekran karşısına geçtiğinde ise herhangi bir sınırlama getirmediikleri sonucuna ulaşmışlardır.

Elsayed (2021) Covid-19 pandemisinin dijital oyun bağımlılığını arttırdığı, bu durumun başta davranışsal tehlikeler olmak üzere sosyal, psikolojik, sağlık gibi konularda da çocukları olumsuz yönde etkilediğini ve bu anlamda ebeveynlerin tedbir almaları gerektiğini belirtmiştir. Budak (2020) ise dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça çocuklarda sosyal yetkinliğin azaldığı, sosyal davranış problemlerinin ortaya çıktığı, çocuklarda az da olsa dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin olduğu sonucuna ulaşmıştır. Hazar, Altun. ve Hazar (2016) de benzer bir şekilde çalışmalarına katılım gösterenlerin; dijital oyunların, çocukları aile ve toplumdaki kopartarak bireyselleştirdiği, fiziksel hareket ve psikomotor becerilerini olumsuz etkilediği konusunda görüş bildirdiklerini belirtmiştir. Ayrıca dijital ekran süresinin çocuklarda el göz koordinasyonu ve yaşam kalitesini de olumsuz anlamda etkilediği sonucuna ulaşan araştırmacılar da vardır (AM Mahmoud 2021).

Araştırmadan elde edilmiş olan ikinci bulgu ise çocukların oyun oynama eğilimi puanlarının oyun eğilimi puan ortalamalarının 82,19 olduğudur. Bu durum çocukların oyun oynama eğilimlerinin ortalamasının üstünde olduğunu göstermektedir. Macun ve Güvendi (2019) tarafından yapılan araştırmada da benzer sonuç elde edilmiştir.

Işıkođlu-Erdođan vd. (2020), çocukların oyun tercihleri kapsamında yaptıkları çalışmada çocukların dijital ve ekrandan uzak gündelik oyunlar arasında dengeli bir seçim yaptıklarını bulgulamışlardır. Çocukların dijital olmayan oyun yönelimleri çizim ve boya yapma olmuştur.

Yılmaz ve Zembat (2020) çocukların oyun eğiliminin öğretmenlerinin eğlence eğilimi düzeyinde farklılaştığını, eğlence eğilimi yüksek olan öğretmenin sınıfındaki çocukların oyun eğilimlerinin yüksek olduğu, eğlence eğilimi düşük olan öğretmenin sınıfındaki çocukların oyun eğilimlerinin düşük olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca 5 yaşındaki çocukların oyun eğilimlerinin altı yaşındaki çocuklara göre daha yüksek olduğunu bulgulamıştır. Macun ve Güvendi (2019) de çalışmalarında yaşa göre oyun eğilimlerinde anlamlı bir fark olduğu belirtmişlerdir.

Araştırmada elde edilen bir diğer okulöncesi yaş gurubundaki (48+ay) çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile oyun eğilimlerinin oyun eğilimi sosyal kendiliğindenlik

alt boyutunda negatif yönde ilişkili olduğudur. Bu bulgu çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi arttıkça sosyal oyun eğilimi azalmaktadır şeklinde yorumlanabilir. Gözüm ve Kandır (2020) tarafından yapılan araştırma bulguları da bu araştırma bulguları ile tutarlı olarak çocukların dijital oyun oynama süreleri arttıkça sosyal kendiliğindenlik oyun oynama eğilimlerinin azaldığını göstermektedir. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) ebeveynlerle gerçekleştirdikleri araştırmada; ebeveynlerin, dijital oyun oynamanın çocukları sosyal ilişkiler açısından olumsuz etkilediğini vurguladıkları bulgusuna ulaşmışlardır. Gholamitooranposhti, Sabzalani ve Aghaei (2012) de dijital oyunların çocuklarda sosyal çevreyle psikolojik uyumsuzluklara yol açtığı ve yaratıcılıklarını engellediği, çocukların dijital oyun oynama sürelerine paralel olarak bu problemlerin arttığı bulgularına ulaşmışlardır.

Üç yaş çocuklarının geleneksel oyunu diğer yaş grubundaki çocuklara göre daha fazla tercih ettikleri buna paralel olarak çocukların yaşlarının büyümesiyle birlikte dijital aygıtlarla oynanan oyunların fazlaştığını söylemek mümkündür (Sapsağlam, 2018). Ancak Güzen (2021) ve Ünsal (2019) araştırmasında yaşı çocuk üzerinde dijital oyun bağımlılığı yordamadığı yönünde bulgulara ulaşmıştır.

Balcı ve Ahi (2017) çalışmalarında; çocukların artık sokak oyunları yerine kapalı mekanlarda oynamayı tercih ettiklerini ve bu doğrultuda dijital oyunlara yöneldiklerini belirtmişlerdir. Özyürek (2018) benzer olarak oyun, oyuncak gibi konularda kuşaklar arasında fazlasıyla farklılık olduğunu, bu durumun geleneksel oyun ve oyuncakların aleyhine olduğunu ifade etmişlerdir. Sadece çocukların değil yetişkinlerin de çocukları için daha eğitici, bireysel ve hareketsiz oyunlar seçtikleri gözlenmiştir. Ayrıca erkeklerin kızlara göre daha çok sokak oyunlarını tercih ettiği bulgusuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde Tuzcuoğlu vd. (2020) de kız çocukların erkek çocuklara göre hareketsiz ve hayali oyunlara, erkek çocukların harekete dayalı oyunlara yönelimlerinin olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Tuğrul vd. (2014) de günümüz çocuklarının kendilerinden önceki iki kuşağa oranla iç mekanlarda ve bireysel olarak oynanan oyunlara yönelimin fazla olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Çocukların harekete dayalı dış mekân oyunları yerine kapalı ortamlarda oynanan, hareketsiz dijital oyunlarla vakit geçirmeyi tercih ettikleri görülmektedir. Çocukların dijital oyunları hareketsiz bir şekilde saatlerce oynamalarının sağlık sorunlarına sebep olduğu konusunda araştırmalar literatürde sıkça görülmüştür (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Yabe, Hagiwara, Sekiguchi, Momma, Tsuchiya, Kuroki, Kanazawa, Koide, Itaya, Itoi ve Nagatom 2018; Chang, Pan, Tseng ve Stoffregen, 2012). Ancak Toksoy (2018)

araştırmasında dijital cihazları kullanmanın çocukların dil, bireysel, küçük ve büyük motor gelişimlerine katkı sağladığı sonucuna ulaşmıştır.

Koçyiğit ve Başara-Baydilek'in (2015) çocukların oyun tercihlerine etki eden faktörlerin okulda öğretmen, evde ise anneleri olduğunu; öğretmenlerin çocukların oyunlarına katılmadıklarını, çocukların evde de genellikle yalnız oynadıklarını belirtmişlerdir.

5.2. Öneriler

48 ay- ilkököl öncesi çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile oyun oynama eğilimi arasındaki ilişkiyi ortaya koymak amacıyla yapılan bu araştırmada; çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi arttıkça sosyal oyun eğiliminin azaldığını sonucuna ulaşılmıştır. Sonuçlar doğrultusunda, ebeveynlere ve araştırmacılara önerilerde bulunulmuştur.

Ebeveynler;

- Çocuklarıyla beraber sağlıklı bir aile-medya kullanım planı oluşturabilir (American Academy of Pediatrics,2020).
- Çocukların dijital oyun oynama sürelerine sınırlama getirebilir.
- Daha güvenli oyun ortamı için dijital oyunların içerik kontrolleri; oyunların ve uygulamaların kullanım yaşı, uygunluğu ve içeriği hakkında bilgi veren PEGI, ESRB gibi logolar aracılığıyla yapılabilir.
- Teknolojik aletlerin kullanımıyla ilgili çocuklarını bilgilendirebilir.
- Çocukların gündelik oyunlarına dahil olabilir, açık alanda oyun fırsatları oluşturabilir.

Araştırmacılar;

- Mevcut çalışma nicel verilere dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Gelecek araştırmalarda nitel verilere başvurularak çalışma derinleştirilebilir.

KAYNAKLAR

- Aghlara, L., & Tamjid, N. H. (2011). The Effect of digital games on iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 29, 55-60.
- Akça, F. ve Koç-Çilekçiler, N. (2019). Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok etkilendiği çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmelerinin yol açabileceği dijital tehlikeler. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 403–433.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akkaş, İ. (2020). Küresel bir sorun alanı olarak dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışma: Erzincan ili örneği. *Modern Leisure Studies*, 2 (1), 11-23.
- Aksoy, A.B. ve Dere-Çiftçi, H. (2019). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Aksoy, P. ve Baran, G. (2017). Annelerin cinsiyet rollerine ilişkin özellikleri ile çocukların oyuncak tercihleri ve oynadıkları oyun türleri arasındaki ilişki üzerine bir çalışma. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 5 (1), 102-136.
- Altun, D. (2019). 60-71 Aylık okul öncesi dönemdeki çocukların alıcı ve ifade edici dil kelime bilgisinin teknoloji kullanımı ve ailesel faktörlere göre incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 8 (2), 1158-1182.
- American Academy of Pediatrics. (2020). Create your family media plan. [AAP Medya Planı \(healthychildren.org\)](https://www.aap.org/healthychildren.org) sitesinden erişim sağlanmıştır.
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). Dijital oyun sektörü raporu. [ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf](https://www.ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf) sitesinden erişim sağlanmıştır.
- Aral, N. (2014). Her yönüyle okul öncesi eğitim 3. A. Köksal Aykol ve A. Belgin Aksoy (Ed.), *Oyunun Gelişimi ve Türleri* içinde (1. Baskı, s.231-254). Ankara: Hedef CS Yayıncılık.

- Aral, N. ve Dođan-Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 317–348
- Arslan-Çiftçi, H. ve Önder, A. (2020). Erken çocuklukta oyun ve oyun yoluyla öğrenme. A. Önder & H. Arslan Çiftçi (Ed.), *Oyun Nedir?* içinde (2. Baskı, s.1-20). Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.
- Ateş, M. ve Durmuşođlu-Saltalı, N. (2019). KKTC’de yaşayan 5-6 yaş çocukların tablet ve cep telefonu kullanımına ilişkin ebeveyn görüşlerinin incelenmesi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5 (1), 62-90.
- Ayan, S. ve Memiş, U.A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilim Dergisi*, 14 (2), 143-149.
- Aydođdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli deđişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6 (31), 1-18.
- Aydođdu, F. (2021). 4-6 yaş çocukların dijital oyun bağımlılıklarında kardeş etkisi: Nomofobi, akıllı telefon kullanma, dijital oyun oynama. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 4(7), 34-49.
- Bakker, M., Heuvel-Panhuizen, M.V.D., & Robitzsch, A. (2015). Effects of playing mathematics computer games on primary school students’ multiplicative reasoning ability. *Contemporary Educ. Psychology*, 40, 55-71.
- Balcı, S. ve Ahi, B. (2017). Mind the gap! Differences between parents’ childhood games and their children’s game preferences. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 18(4), 434– 442.
- Baranowski, T., Baranowski, J., Thompson, D., Buday, R., Jago, R., Griffith, J., & Watson K. B. (2011). Video game play, child diet and physical activity behavior change a randomized clinical trial. *American Journal of Preventive Medicine*, 40, 33-38.
- Bayındır, D. ve Mısırlı, Z.A. (2020). Dijital oyunlar. A. Önder & H. Arslan Çiftçi (Ed.), *Oyun Nedir?* içinde (2. Baskı, s.261-277). Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.

- Boz, M., Uludağ, G. ve Tokuç, H. (2018). Aile katılımlı sosyal beceri oyunlarının okul öncesi dönemdeki çocukların sosyal becerilerine etkisi. *Gazi University Journal of Gazi Educational Faculty (GUJGEF)*, 38(1), 137-158.
- 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., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. ve Kılıç, E. (2013) *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- 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.
- Chang, C. H., Pan, W. W., Tseng, L. Y. & Stoffregen, T. A. (2012). Postural activity and motion sickness during video game play in children and adults. *Experimental Brain Research*, 217, 299-309.
- Çeliköz, N. ve Kol, S. (2016). Bilgisayar destekli öğretimin (BDÖ) altı yaş çocuklarına zaman ve mekân kavramlarını kazandırmaya etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(4), 1803-1820.
- Durualp, E. ve Aral, N. (2018). Çocukların ince ve kaba motor gelişimlerine oyun etkinliklerinin etkisinin incelenmesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20 (1), 243-258.
- Elsayed, W. (2021). Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to electronic games from a social work perspective, *Heliyon*, 7, (12), e08503.
- Erbay, F. ve Durmuşoğlu-Saltalı, N. (2012). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı. *Ahi Evran Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13 (2), 249-264.

- Ergüney, M. (2017). İnternetin okul öncesi dönemdeki çocuklar üzerindeki etkileri hakkında bir araştırma. *Ulak Bilge Dergisi*, 5(17), 1917-1938.
- EU Kids Online (2020). EU kids online 2020 survey results from 19 countries. [EU-Kids-Online-2020-10Feb2020.pdf \(lse.ac.uk\)](#) sitesinden erişim sağlanmıştır.
- Eyimaya, A.Ö., Uğur, S., Sezer, T.A. ve Tezel, A. (2020). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının uyku ve diğer bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Türk Uyku Tıbbı Dergisi*, 2, 83-90.
- Gaming in Turkey (2020). Türkiye oyun sektörü 2020 raporu. [turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf \(gaminginturkey.com\)](#) sitesinden erişim sağlanmıştır.
- Gentile, D.A., Swing, E.L., Lim, C.G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychol Pop Media Cult*, 1(1), 62-70.
- Gholamitooranposhti, M., Sabzaliani, H., & Aghaei, M. (2012). New attitude to computer games. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 69, 1302-1308.
- Goodwin, K. (2020). *Dijital dünyada çocuk büyütmek- teknolojiyi doğru kullanmanın yolları*. (çev. T. Er). İstanbul: Aganta Kitap Yayınevi. (Orijinal basım tarihi 2018).
- 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.
- Gray, P. (2009). Play as a foundation for hunter-gatherer social existence. *American Journal of Play*, 1 (4), 476-522.
- Güzen, M. (2021). *Covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Haktanır, G. (2010). Modern dünyada çocuk olmak. Geçmişten geleceğe okul öncesi eğitim, *MEB OÖE Gen. Md. Yayını*, Ankara, 170-177.

- Hazar, M., Altun, M., ve Hazar, Z. (2016). 6-14 yaş çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşleri (Nitel bir araştırma). *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 40–67.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. (çev. M.A. Kılıçbay & I. Ergiden). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal Basım Tarihi 1938).
- Işıkoğlu-Erdoğan, N., Bayraktaroğlu, E., ve Dülger, D. N. A. (2020). Çocukların Dijital veya dijital olmayan oyun tercihleri ve davranışları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1-24.
- Işıkoğlu-Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17.
- Karabulut, B. (2015). Bilgi toplumu çağında dijital yerliler, göçmenler ve melezler. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21, 11-23.
- Karasar, N. (1998). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kars, G.B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Keleş, S. ve Yurt, Ö. (2017). An investigation of playfulness of pre-school children in Turkey. *Early Child Development and Care*, 187(8), 1372-1387.
- Keskin, A. (2019). *Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerin düşüncelerine etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kjallander, S., & Moinian, F. (2014). Digital tablets and applications in preschool – preschoolers' creative transformation of didactic design. *Designs for Learning*, 7(1), 10–33.

- Koçyiğit, S. ve Başara-Baydilek, N. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12 (1), 1-26.
- Lemmens, Jeroen S., Valkenburg, Patti M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Macun, B. ve Güvendi, Ö. F. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının oynama eğilimlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ekev Akademi Dergisi*, 0(78), 79-98.
- Mahmoud, AM, Al-Tohamy, AM., & Abd-Elmonem, AM. (2021). Usage time of touch screens in relation to visual-motor integration and the quality of life in preschooler children. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 16(6), 819-825.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Newzoo. (2021). Global oyun pazarı raporu. [2021'de Oyun Pazarı ve Ötesi: Sayılarla Yıl | Newzoo](#) sitesinden erişim sağlanmıştır.
- Oğuz, B. N. ve Kutluca, A. Y. (2020). Okul öncesi dönemde çocukları olan ebeveynlerin teknoloji kullanımına yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*, 39 (2), 252-268.
- Özdemir, S. (2014). 5-6 yaş grubu çocukların serbest zaman etkinliklerindeki oyun ve oyuncak tercihlerinin incelenmesi. *Journal Of Educational Science*, 2(2), 1-15.
- Özkılıç-Kabul, N.D. (2019). *Üç yaş çocuklarda teknolojik alet kullanımının sosyal beceri, oyun becerisi ve dil gelişimi üzerindeki etkilerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Öztopçu, A. (2003). Okul öncesi ve ilköğretim sürecindeki eğitimde bilişim teknolojilerinin önemi. <http://inet-tr.org.tr/inetconf9/bildiri/97.doc> sitesinden erişim sağlanmıştır.
- Özyürek, A., Tezel-Şahin, F. ve Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27 (1), 1-12.

- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 21.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19 (1), 1122-1135.
- Sezgin, S., Binark, M., Yalçın, H. ve Bayraktutan, G. (2018). Türkiye’de dijital oyun çalışmalarının 10 Yılı: Bir TUBITAK-SOBAG araştırmasının boylamsal etki değerlendirmesi. *Kültür ve İletişim*, 21(42), 170-194.
- Sezici, E. ve Yiğit, D. (2019). Okul öncesi çocukların oyuncak tercihleri, oyun davranışları ve sosyal duygusal uyumu arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi. *Hemşirelik Akademik Araştırma Dergisi*, 5 (3), 178-187.
- Shapiro, J. (2020). *Yeni Çocukluk*. (çev.N. İdrisoğlu). İstanbul: Solo Unitas Yayınları. (Orijinal basım yılı 2018).
- Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126, 214-221.
- Toksoy, K. (2018). *Dijital medyanın 18 ay- 3 yaş arasındaki çocukların gelişimine etkisi. Uzmanlık tezi*. Gazi Üniversitesi Hastanesi, Ankara.
- Tuğrul, B. (2014). Her yönüyle okul öncesi eğitim 3. A.Köksal Aykol & A.Belgin Aksoy (Ed.), *Oyunun Gücü* içinde (1. Baskı, s.209-230).Ankara: Hedef CS Yayıncılık.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen, Ş., Altınkaynak, Ş., ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.
- Tuğrul, B. (2017). Dünya oyunun gücünde uzlaştı şimdi bu gücü çocukların yararına kullanma zamanı: Hadi Türkiye. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1(2), 259 – 266.
- Tuzcuoğlu, N., Azkeskin, K, Niran, Ş. ve Özkan, S. (2020). Okul öncesi dönemdeki çocukların öz düzenleme becerileri ile oyun tercihleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Karamanoğlu Mehmetbey Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2 (1), 1-7.

- Türkiye İstatistik Kurumu (TUİK, 2019). Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması. [Güvenli Web - 2021 TÜİK Hanehalkı Bilişim Teknolojileri \(BT\) Kullanım Araştırması Raporu \(Tablolar Halinde\) \(guvenliweb.org.tr\)](http://guvenliweb.org.tr) sitesinden erişim sağlanmıştır.
- Türkoğlu, B. ve Uslu, M. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, (6), 50-68.
- Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Vatandaş, S. (2020). Sokaktan ekrana: Oyunun mekânsal ve işlevsel değişimi. *Intermedia International E-journal*, 7 (12), 19-32.
- Vygotsky, L. (2016). Play and its role in the mental development of the child. *International Research in Early Childhood Education*, 7(2), 3-25.
- We are social digital (2021). Dünya internet, sosyal medya ve mobil istatistikleri. [Güvenli Web - We Are Social Temmuz 2021 Raporu \(guvenliweb.org.tr\)](http://guvenliweb.org.tr) sitesinden erişim sağlanmıştır.
- World Health Organization (WHO). (2018). Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11. [Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11 \(who.int\)](http://who.int) sayfasından erişim sağlanmıştır.
- Yabe, Y., Hagiwara, Y., Sekiguchi, T., Momma, H., Tsuchiya, M., Kuroki, K., Kanazawa, K., Koide, M., Itaya, N., Itoi, E., & Nagatom, R. (2018). Late bedtimes, short sleeping time, and longtime video-game playing are associated with low back pain in school-aged athletes. *European Spine Journal*, 27(5), 1112–1118.
- Yağan-Güder, S. ve Alabay, E. (2016). 3-6 yaş arasındaki çocukların oyuncak tercihlerinin toplumsal cinsiyet bağlamında incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (2), 91-111.
- Yalçınkaya, T. ve Çağlak, S. (1998). Oyun ve oyuncakların hareket gelişime katkıları. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 10, 319-326.

Yeşilay Danışmanlık Merkezi (2018). Teknoloji bağımlılığı. [Teknoloji Bağımlılığı - YEDAM - Yeşilay Danışmanlık Merkezi](#) sitesinden erişim sağlanmıştır.

Yılmaz, H. ve Zembat, R. (2020). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oynama Eğilimlerinin Öğretmenlerinin Eğlence Eğilimleri Açısından Değerlendirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22 (2), 431-446.

EKLER**EK-1: Etik Kurul İzni**

Evrak Tarih ve Sayısı: 31.12.2021-E.149039

T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLERİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
SAYI: 68282350/22021/G025

Toplantı Tarihi : 29.12.2021
Toplantı Sayısı : 25
Toplantı Saati : 15:00

78.190.188.163
898
18.01.2022

KARAR 2- Üniversitemiz Eğitim Bilimler Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Tezsiz Yüksek Lisans Programı 202106037 numaralı öğrencisi Özlem BAYSAN'ın "*Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ile Oyun Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*" konulu proje çalışmasına yönelik başvuru formu ile usul ve etik açıdan verdiği beyan ve ekler tetkik edilmiş olup; proje sahibinin, başvurusunda yer alan bilgi, belge ve taahhütnamelere uygun bilimsel davranışlar sergileyeceği kanaati oluşmuştur. İş bu karar oy birliği ile alınmıştır.

ASLI GİBİDİR
29.12.2021

Prof. Dr. Ertuğrul İŞLER
Başkan

ÖZGEÇMİŞ