

Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi İle Beden Algısı Arasındaki İlişki

The Relationship between Digital Game Addiction Tendency and Body Image in Preschool Children

Berfin Oğraş¹ , Mustafa Kale¹ , Nurgül Özpoyraz¹ 

1. Çağ Üniversitesi, Mersin

Abstract

Objective: This study aims to examine the relationship between body image and digital game addiction tendency in preschool children aged 4-6, as well as how this relationship varies according to demographic variables such as age, gender, and parental education and employment status.

Method: The study was conducted using a relational survey model based on the quantitative research method. The study included 116 preschool children living in Adana and Mersin. Children's body image was assessed using the Body Image Silhouette Test, while digital game addiction tendency was measured using the Digital Game Addiction Tendency Scale, which includes the subscales "disconnect from life," "conflict," "continuous play," and "reflection in life."

Results: The analysis results indicated a low-level positive and significant relationship between the total score of digital game addiction tendencies and children's body image. Specifically, the sub-dimensions of "reflection on life" and "continuous play" showed a low-level positive and significant relationship with body image. Additionally, it was determined that digital game addiction tendencies exhibited significant differences based on demographic variables.

Conclusion: The findings of the study demonstrate the presence of a relationship between digital game addiction tendencies and body image in children. It is recommended to increase awareness regarding the concepts of digital game use and body image and to replicate the study with larger sample groups and different variables.

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

Öz

Amaç: Bu araştırma, 4-6 yaş aralığındaki okul öncesi çocuklarda beden algısı ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişkileri ve bu ilişkinin çocukların yaş, cinsiyet, ebeveynlerin eğitim ve çalışma durumları gibi demografik değişkenlere göre nasıl farklılık gösterdiğini incelemeyi amaçlamaktadır.

Yöntem: Araştırma, ilişkisel tarama modelinde, nicel araştırma yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Adana ve Mersin illerinde yaşayan 116 okul öncesi çocuğun dahil edildiği çalışmada, çocukların beden algısı Beden Algısı Silüet Testleri ile değerlendirilmiş; dijital oyun bağımlılığı eğilimi ise "hayattan kopma," "çatışma," "sürekli oynama" ve "hayata yansıtma" alt boyutlarını kapsayan Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği kullanılarak ölçülmüştür.

Bulgular: Analiz sonuçları, dijital oyun bağımlılığı eğilimi toplam puanı ile çocukların beden algısı arasında düşük düzeyde pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğunu göstermiştir. Özellikle "hayata yansıtma" ve "sürekli oynama" alt boyutları beden algısı ile pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur; ayrıca dijital oyun bağımlılığı eğiliminin demografik değişkenlere göre anlamlı farklılıklar gösterdiği belirlenmiştir.

Sonuç: Araştırmanın bulguları, çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile beden algısı arasında bir ilişkinin varlığını göstermektedir. Dijital oyun kullanımı ve beden algısı kavramlarına yönelik bilgilendirmelerin artması ve daha geniş çalışma grupları ve farklı değişkenlerle tekrarlanması önerilmektedir.

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

Giriş

İnsanlığın doğuşuyla birlikte başlayan ve yaşamın her evresinde farklılaşarak devam eden oyun, çeşitli ilgilerin ve ihtiyaçların en tatmin edici kaynağı olarak daima önemini korumaktadır (1). Geçmişten bugüne, oyunlar farklı versiyonlarına dönüştüğü gibi; oyun aletleri de değişiklik göstermiştir. Teknolojik gelişmeler ilerledikçe oyunlar ve oyun aletleri de buna paralellik göstermektedir (2). Dijitalleşme, çocukların oyun alanı ve aracı haline gelerek teknolojiyi her an ve her yerde kullanmalarına olanak tanımış ve dijital oyun kavramını ortaya çıkarmıştır. (3) Dijital oyun; kullanıcı girişini kapsayan, görsel bir ortam sunan, oyun alanında kademeli bir manipülasyon içeren oyunlar olarak tanımlanmaktadır (4). Popüler kültür haline gelen dijital oyun, günümüzde küçük yaş gruplarında sıklıkla gözlemlenmektedir (5).

Dijital oyun oynamanın yaygınlaşması, çocukların günlük rutinlerinin bir parçası haline gelmesi, geleneksel oyun tarzı alanlarının azalması dolayısıyla, çocuklar üzerinde olumlu ve olumsuz sonuçlar görülmektedir (6). Dijital oyunların; el-göz koordinasyonu sağlamak, hayal gücünü genişletebilmek, aritmetik düşünebilmek, nesneleri zihninde canlandırabilmek konularında oldukça etkili olduğu görülmüştür (7). Buna karşılık, Medya ve Aile Ulusal Enstitüsü'nün 2005 (8) yılında yayınladığı raporda dijital oyun ile zaman geçiren bazı kişilerde; sosyal ilişkilerin zayıflaması, okul veya iş hayatının değişime uğraması, bu kişilerde bağımlılık gelişmesi olası sonuçlar olduğunu bildirmektedir. Dijital oyun bağımlılığı, bireyin dijital platformlarda aşırı ve denetimsiz bir şekilde oyun oynaması sonucunda oyun oynama isteğini kontrol edememesi durumunu ifade etmekte; çeşitli duygusal, bilişsel ve sosyal sorunlara yol açabilmektedir (9). Dijital oyunların çocuklarla beraber her yaştan kişilere ulaşması da yaygınlığını artırdığını göstermektedir (10).

Dijital oyun bağımlılığı kavramından, bireylerin bilgisayar veya video oyunlarını sosyal ve duygusal sorunlara yol açacak şekilde aşırı ve kompulsif olarak kullanması ve bu sorunlara rağmen bu davranışlarını kontrol edememesi şeklinde söz edilmektedir (11). . Dijital oyun bağımlısı bireylerde; duruş bozukluğu, boyun, omuz ve sırt ağrısı, kas ve tendonlarda gerginlik, iştahsızlık, kalitesiz uyku gibi fiziksel sorunlar da gözlemlenmektedir (12, 13). Aynı zamanda akademik başarıda azalma, uyku düzeninin bozulması, fiziksel hareketsizlik, obezite problemlerinin de ortaya çıktığı gözlemlenmiştir (14-21)

İnsanlar, doğuştan getirdiği özellikleri nedeniyle sürekli olarak hareket etme gerekliliği hissetmektedir (22). Hareketsizlik, ciddi sağlık sorunlarını beraberinde getirerek kalp-damar hastalıkları, diyabet, obezite gibi sağlığı önemli ölçüde tehdit etmektedir. Bu tehdit durumu azımsanacak ölçüde olmamakla birlikte, sorunun önüne geçmek ve hayat kalitesini daha yüksek seviyeye getirebilmek amacıyla, kişilere fiziksel aktiviteye yönelmeleri tavsiye edilmektedir (23). Hareketsizlik, fiziksel aktivitenin azlığı; yetişkinleri etkilediği kadar çocukların da bedensel gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir. Çocukların hareketli olması, beden ve ruh gelişimlerine katkı sağladığı gibi, duygu ve düşüncelerini de etkileyebilmektedir (24). Bu gelişim süreci, beden algısını da şekillendirmektedir. Beden algısı, kişinin kendi vücudu hakkında sahip olduğu düşünceler, duygular ve davranışları içeren, oldukça geniş bir spektrumu kapsayan bir terimdir ve bu nedenle çok boyutlu olarak değerlendirilmektedir (25). Aynı zamanda kendi bedenini, diğer bedenlerden ayırt etmeye başlamaktadır. Sonraki dönemlerde; aile ve akran ilişkisi, medya etkisiyle birlikte hem kendi bedenini hem başkasının bedenini değerlendirebilmektedir (26, 27).

Çocuklukta beden algısı kavramını etkileyen faktörlerden bir diğeri de oynanan oyuncaklar ve oyun alanlarıdır. Özellikle dijital destekli oyuncakların bu konu üzerindeki etkisi yadsınamaz bir haldedir (28). Bu çalışmada da okul öncesi çağındaki çocuklarda beden algısı kavramı, dijital oyun bağımlılığı ile birlikte incelenmiştir. Örneklemden alınan veriler doğrultusunda bu iki değişkenin ilişkisi, demografik özelliklerin bu ilişkide bir farklılaşmaya sebep olup olmadığını saptamak amaçlanmaktadır. Araştırmanın temel amacı, okul öncesi dönemdeki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile beden algısı arasındaki ilişkileri incelemektir. Bu bağlamda, çalışma kapsamında dört temel hipotez test edilmektedir. İlk olarak, dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile beden algısı arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığı araştırılmaktadır. İkinci olarak, dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin alt boyutları olan hayattan kopma, sürekli oynama, çatışma ve hayata yansıtma ile beden algısı arasındaki ilişkiler değerlendirilmektedir. Üçüncü olarak, demografik değişkenlerin (çocuğun yaşı ve cinsiyeti, anne-baba eğitim durumu, anne-baba çalışma durumu) dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile

ilişkili olup olmadığı incelenmektedir. Son olarak, demografik değişkenlerin beden algısı üzerindeki etkileri ele alınmaktadır. Bu hipotezler doğrultusunda gerçekleştirilen çalışma, çocukluk döneminde dijital oyun kullanımının beden algısı ile ilişkisini anlamaya yönelik literatüre katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Yöntem

Bu araştırma okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi ve beden algısı arasındaki ilişki, çeşitli demografik faktörler dikkate alınarak ilişkisel tarama modelinde, nicel araştırma yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Mevcut çalışma; Çağ Üniversitesi Psikoloji Tezli Yüksek Lisans programı kapsamında yürütülmüş olup, etik kurul izni Çağ Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu'ndan 06.05.2024 tarihli ve E-81570533-044-2400003674 sayılı onay ile alınmıştır. Araştırma, gönüllü katılımcılarla gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar, araştırmanın amacı ve süreci hakkında bilgilendirilmiş ve yazılı onamları alınarak çalışmaya dahil edilmiştir.

Örneklem

Araştırmaya Adana ve Mersin illinde ikamet eden 4, 5, 6 yaşlarındaki çocuğu olan ebeveynler ve çocukları dâhil edilmiştir. Okul öncesi dönemde gelişmeye başlayan beden algısı kavramı ve dijital oyunlarla etkileşimin artması sebebiyle bu yaş grubu örneklem olarak belirlenmiştir. Örneklem sayısını belirleyebilmek amacıyla araştırma öncesi G*Power uygulaması ile güç analizi yapılmış ve ortalama bir etki büyüklüğü ($r = 0.3$), %5 hata payı ($\alpha = 0.05$) ve %85 güç ($1 - \beta = 0.85$) parametreleri kullanılarak gerekli örneklem büyüklüğü 77 olarak hesaplanmıştır. Bu hesaplama doğrultusunda, araştırmaya 57'si kız, 59'u erkek olmak üzere 116 çocuk dahil edilmiştir.

Çalışmaya katılan çocukların araştırmaya katılımları için ailelerinden sözlü ve yazılı onam alınmıştır. Araştırmaya katılacak çocukların psikolojik ve fiziksel yeterlilik durumları, araştırma öncesinde yapılan bir ön değerlendirme ile belirlenmiştir. Bu değerlendirme sırasında, çocukların psikolojik ya da fiziksel sağlık durumları ile ilgili herhangi bir engel ya da sınırlama olup olmadığı, katılımcıların ebeveynlerinden alınan bilgiler ve araştırmayı yürüten psikolog tarafından gözlemler sonucu belirlenmiştir. Çocuklarla gerçekleştirilen birebir görüşmeler, çocuk psikologu tarafından uygun koşullar sağlanarak yürütülmüştür. Çocukların dış faktörlerden etkilenmemesi ve dikkat dağınıklığının önlenmesi amacıyla görüşmeler sessiz ve dikkat dağıtıcı uyaranlardan arındırılmış uygun bir ortamda gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya katılan çocukların demografik bilgileri, ebeveynlerinden alınan bilgiler doğrultusunda toplanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeği çocukların aileleri tarafından doldurulmuştur.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak; kişisel bilgi formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği (DOBE) ve Beden Algısı Değerlendirme Ölçeği kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Demografik bilgi formu araştırmacılara tarafından hazırlanmış olup, katılımcı çocukların (çocuğun yaşı, çocuğun cinsiyeti, anne çalışma durumu, baba çalışma durumu, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu) demografik bilgilerini toplamak amacıyla kullanılmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği (DOBE)

Dijital Oyun Bağımlılığı Envanteri (DOBE), Budak (29) tarafından geliştirilmiş, sonrasında Işıkoğlu ve Budak (30) tarafından geçerlik ve güvenirlik analizi tekrarlanmış ve güncel haline getirilmiştir. Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun bağımlılığını belirleyebilmek amacıyla oluşturulmuştur. Bu ölçek, beşli likert tipinde olup toplamda 20 maddeden oluşmaktadır. Hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma olmak üzere dört alt boyuttan oluşmaktadır. Hayattan kopma alt boyutu, çocukların dijital oyun oynarken sosyal çevrelerinden uzaklaşmalarını ifade ederken; çatışma boyutu, çocukların oyun oynamalarının kısıtlanması durumunda verdikleri tepkisel davranışları tanımlamaktadır. Sürekli oynama boyutu, çocukların

dijital oyunlarla geçirdikleri zamanın fazlalığını anlatmakta ve hayata yansıtma boyutu, dijital oyunların çocukların günlük yaşamları üzerindeki etkilerini değerlendirmektedir. Budak'ın (30) çalışmasında ölçeğin genel iç tutarlılık katsayısı, (Cronbach's Alpha) 0,93 olarak hesaplanmış ve ölçeğin yüksek düzeyde güvenilir olduğu belirlenmiştir. Bu çalışmada elde edilen güvenilirlik analizi sonuçlarına göre, ölçeğin genel iç tutarlılık katsayısı, 0,945 olarak bulunmuştur. Ölçeğin alt boyutları olan Hayattan Kopma ($\alpha = 0,894$), Çatışma ($\alpha = 0,901$), Sürekli Oynama ($\alpha = 0,914$) ve Hayata Yansıtma ($\alpha = 0,714$) alt ölçekleri de yüksek iç tutarlılık katsayılarına sahiptir. Bu bulgular, ölçeğin araştırma kapsamında güvenilir bir şekilde kullanılabileceğini desteklemektedir.

Beden Algısı Değerlendirme Ölçeği (Silüet Testleri)

Collins (1991) (31) tarafından geliştirilen silüet testleri, genellikle çocukların beden memnuniyetini veya memnuniyetsizliğini değerlendirmek amacıyla kullanılan bir yöntemdir (32). Bu testlerde, çocuklara farklı beden tiplerini temsil eden silüetler içeren görseller sunulmaktadır. Görseller, çok zayıf bedenlerden başlayarak, çok büyük bedenlere kadar değişen bir yelpazede yer almaktadır. Çocuklardan, kendilerini en iyi yansıtan veya tercih ettikleri beden tipini seçmeleri istenmektedir. Silüetler, iki satır halinde düzenlenmiştir. Her satırda, zayıftan büyük bedene doğru sıralanan silüetler, 1'den 7'ye kadar olan derecelendirme sistemine tabidir (33). Bu derecelendirme, 1. Resim en zayıf, 7. Resimde en kilolu olarak sıralanacak şekilde hazırlanmıştır. 1. resim çok zayıf, 2. Ve 3. resim zayıf, 4. resim normal, 5. Ve 6. resim fazla kilolu, 7. resim obez olarak tanımlanmıştır.

Veri Analizi

Toplanan veriler, SPSS 22 paket programına aktararak istatistiksel boyuta getirilmiş ve nicel araştırma yöntemleri kullanılarak analiz edilmiştir. Uygulanacak istatistiksel testi belirleyebilmek amacıyla verilerin normallik testi yapılmış ve betimsel istatistik kullanılarak incelenmiştir. Değerlerin -1,5 ile +1,5 aralığında olması verilerin normal dağıldığını göstermektedir (34). DOBE ölçeğinin toplam puan ve alt ölçeklerinin toplam puanları incelendiğinde; Hayattan Kopma Alt Ölçeği: çarpıklık (skewness) değeri, 0,344; basıklık (kurtosis) değeri, -0,622; Çatışma Alt Ölçeği: çarpıklık (skewness) değeri, 0,144; basıklık (kurtosis) değeri, -0,540; Sürekli Oynama Alt Ölçeği: çarpıklık (skewness) değeri, 0,296; basıklık (kurtosis) değeri, -0,818; Hayata Yansıtma Alt Ölçeği: çarpıklık (skewness) değeri, 0,198; basıklık (kurtosis) değeri: -0,653; DOBE Toplam Ölçek Puanı: çarpıklık (skewness) değeri, 0,192; basıklık (kurtosis) değeri, -0,489; olarak bulunmuştur.

Bu doğrultuda verilerin normal dağılım gösterdiği kabul edilerek parametrik testler uygulanmıştır. Parametrik testler, normal dağılım gösteren veriler üzerinde kullanılan ve ortalamalar arasındaki farklılıkları ve değişkenler arasındaki ilişkileri ölçmeye yönelik güçlü istatistiksel yöntemlerdir.

Bu çalışmada, değişkenler arasındaki doğrusal ilişkileri incelemek için basit doğrusal korelasyon analizi kullanılmıştır. Gruplar arasında ortalama farklarını belirlemek amacıyla İlişkisiz Örneklem t-Testi uygulanmış, birden fazla grubun ortalamaları arasındaki farkları değerlendirmek için ise Tek Faktörlü Varyans Analizi (ANOVA) gerçekleştirilmiştir.

Bulgular

Toplamda 116 katılımcıdan 57 tanesi (%49,1) kız çocuğu, 59 tanesi (%50,9) erkek çocuğudur. Katılımcılar okul öncesi dönemde olan 4 (%37,1), 5 (%31,0) ve 6 (%31,9) yaşlarındaki çocuklardan oluşmaktadır. Anne eğitim durumuna bakıldığında çoğunluğun 54 kişi ve %46,6 yüzdelik değeri ile önlisans, lisans, yüksek lisans, doktora aşamalarını içeren üniversite eğitim düzeyinde olduğu görülmektedir. Eğitim durumu ilköğretim olan anne sayısı 33, lise eğitim durumuna sahip olan anne sayısı 29'dur. Baba eğitim durumuna bakıldığında, 50 kişi üniversite eğitim düzeyinde, 35 kişi lise, 31 kişi ilköğretim eğitim düzeyindedir. Anne ve babaların çalışma durumları incelendiğinde; babaların çalışma durumu çok büyük bir çoğunlukla (%98,3) çalışıyor iken, annelerde bu dağılım %35,3 çalışıyor şeklinde görülmüştür (Tablo 1).

Tablo 1. Örneklem grubunun demografik bilgileri

Değişken	n	%
Cinsiyet		
Erkek	59	49,1
Kız	57	50,9
Yaş		
4	43	37,1
5	36	31,0
6	37	31,9
Anne Eğitim Durumu		
Ortaöğretim	33	28,4
Lise	29	25,0
Üniversite	54	46,6
Baba Eğitim Durumu		
Ortaöğretim	31	26,7
Lise	35	30,2
Üniversite	50	43,1
Anne Çalışma Durumu		
Çalışıyor	41	35,3
Çalışmıyor	75	64,7
Baba Çalışma Durumu		
Çalışıyor	114	98,3
Çalışmıyor	2	1,7

Tablo 2. DOBE ve alt ölçekleri ile beden algısı ve beden memnuniyeti arasındaki ilişki

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

**Korelasyon katsayısı 0,01 düzeyinde anlamlıdır (2-kuyruklu); *Korelasyon katsayısı 0,05 düzeyinde anlamlıdır (2-kuyruklu).

DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği

Tablo 2’de Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği alt ölçekleri ile beden algısı ve beden memnuniyeti arasındaki ilişkiler Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir. Dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeği toplam puanı ile mevcut beden algısı arasında pozitif yönlü ve düşük düzeyde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,194$, $p = 0,037 < 0,05$). "Sürekli Oynama" alt ölçeği ile mevcut beden algısı arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = 0,194$, $p = 0,037 < 0,05$). Bu sonuç, sürekli oyun oynama alışkanlığının mevcut beden algısıyla ilişkili olduğunu gösterebilmektedir. "Hayata Yansıtma" alt ölçeği ile mevcut beden algısı arasında anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur ($r = 0,223$, $p = 0,016 < 0,05$). Arzu edilen beden algısı ile beden memnuniyeti arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($r = 0,234$, $p = 0,011 < 0,05$). Bu sonuç, arzu edilen beden şeklinin beden memnuniyeti ile ilişkili olduğunu göstermektedir.

Tablo 3. DOBE ölçeği ve alt ölçekleri, beden algısı ve beden memnuniyeti durumlarının demografik değişkenlere göre farklılaşması

	Tanımlayıcı Değişken	DOBE Alt Ölçeği Hayattan Kopma			DOBE Alt Ölçeği Çatışma		DOBE Alt Ölçeği Sürekli Oynama		DOBE Alt Ölçeği Hayata Yansıtma		DOBE Toplam Ölçek Puanı		Mevcut Beden Algısı		Arzu Edilen Beden Algısı		Beden Memnuniyeti	
		n	ort.	p	ort.	p	ort.	p	ort.	p	ort.	p	ort.	p	ort.	p	ort.	p
Cinsiyet	Kız	57	16,84	,985	13,26	,322	12,68	,430	12,68	,170	50,26	,427	2,9649	,901	3,0175	,052	,8596	,980
	Erkek	59	16,86		14,17		13,44		13,44		52,71		2,9322		3,5254		,8644	
Yaş	4 yaş	43	15,56	,073	13,12	,396	12,0	,130	7,81	,991	48,49	,159	2,7442	,487	3,1395	,380	,9535	,157
	5 yaş	36	16,47		13,56		13,06		7,89		50,97		3,0556		3,4167		1,0278	
	6 yaş	37	8,73		14,59		14,32		7,89		55,54		3,0811		3,2973		,5946	
Anne Eğitim Durumu	İlköğretim	33	18,73	,127	16,15	,002	16,18	,000	7,88	,949	58,94	,007	3,1515	,253	3,3030	,367	,3939	,008
	Lise	29	16,34		12,59		12,59		8,00		50,10		2,5862		2,9655		1,00	
	Üniversite	54	15,98		11,43		11,43		7,78		47,72		3,0185		3,4259		1,0741	
Baba Eğitim Durumu	İlköğretim	31	17,45	,142	15,00	,000	4,57	,000	7,55	,069	55,32	,001	2,9355	,253	3,0645	,367	,4516	,033
	Lise	35	18,17		15,49		5,35		8,83		57,26		2,8571		3,3429		1,0571	
	Üniversite	50	15,56		11,70		4,13		7,38		45,12		3,0200		3,3600		,9800	
Anne Çalışma Durumu	Çalışıyor	41	15,59	,110	13,17	,371	12,15	,153	8,10	,532	49,0	,228	2,9512	,987	3,2439	,858	,8780	,903
	Çalışmıyor	75	17,55		14,03		13,57		7,73		52,88		2,9467		3,2933		,8533	
Baba Çalışma Durumu	Çalışıyor	114	16,90	,522	13,75	,618	13,08	,875	7,87	,864	51,61	,636	2,9737	,141	3,2982	,199	,8684	,621
	Çalışmıyor	2	14,00		12,00		12,50		7,50		46,00		1,5000		2,0000		,5000	

DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği

Tablo 3’te görüldüğü üzere, cinsiyete göre yapılan analizlerde, dijital oyun bağımlılığı eğilimi ölçeğinin alt boyutları ve toplam puanı ile mevcut beden algısı, arzu edilen beden algısı ve beden memnuniyeti arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p > 0,05$). Yaş gruplarına (4, 5 ve 6 yaş) göre yapılan analizlerde de değişkenler açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p > 0,05$). Anne ve baba eğitim durumu ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi alt boyutları ve toplam puanı arasında bazı değişkenler açısından anlamlı farklar bulunmuştur. Gruplar arasında anlamlı farklar bulunduğu durumlarda, farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için Tukey Post-Hoc testi uygulanmıştır.

Anne eğitim durumu incelendiğinde; Çatışma alt boyutunda ($p = 0,002$) lise ve üniversite mezunu annelere kıyasla ilköğretim mezunu annelerin çocuklarının puanlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Sürekli oynama alt boyutunda ($p < 0,001$) ilköğretim mezunu annelerin çocuklarının diğer gruplara göre daha yüksek puan aldığı görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı eğilimi toplam puanı ($p = 0,007$), anne eğitim düzeyi yükseldikçe azalma eğilimi göstermektedir. Ayrıca, beden memnuniyeti değişkeni açısından anlamlı bir fark

bulunmuş ($p = 0.008$), eğitim düzeyi düşük annelerin çocuklarının beden memnuniyet puanlarının daha düşük olduğu belirlenmiştir.

Baba eğitim durumu incelendiğinde; Çatışma alt boyutunda ($p < 0.001$) ve sürekli oynama alt boyutunda ($p < 0.001$) ilköğretim mezunu babaların çocuklarının puanlarının diğer gruplara göre daha yüksek olduğu saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı eğilimi toplam puanında ($p = 0.001$), eğitim düzeyi düşük babaların çocuklarının puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Beden memnuniyeti değişkeninde ($p = 0.033$), eğitim düzeyi yüksek babaların çocuklarının daha yüksek memnuniyet puanlarına sahip olduğu tespit edilmiştir. Anne ve baba çalışma durumu ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi alt boyutları, toplam puanı ve beden algısı değişkenleri arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p > 0.05$).

Tartışma

Okul öncesi dönemdeki çocukların beden algısı ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki detaylı bir şekilde incelendiğinde, iki değişken arasında anlamlı bir bağlantının var olduğu ve bazı demografik faktörlerin bu ilişkide farklılaşmaya neden olduğu ortaya konulmuştur. Dijital oyun bağımlılığı eğiliminin alt boyutlarından sürekli oynama ve hayata yansıtma ile mevcut beden algısı arasında anlamlı ilişkiler saptanmıştır. Benzer şekilde; Bingöl'ün (35) araştırması, çocukların dijital oyun oynarken ekran başında geçirdiği sürenin artmasının sağlıksız beslenme alışkanlıklarını ve obezite riskini artırdığını ortaya koymuştur. Özellikle düzensiz öğünler, porsiyon kontrolünün yapılmaması ve hazır gıda tüketimi bu riskleri daha da yükseltmektedir. Bu durum, dijital oyunların çocukların beden algısını şekillendirebileceğini ve beslenme alışkanlıklarıyla dolaylı yoldan ilişkili olabileceğini göstermektedir. Uzun süreli ekran kullanımı, hareketsizlik ve sağlıksız beslenme bir araya geldiğinde, çocukların beden algılarında değişimler meydana gelebilir. Özellikle uzun süreli dijital oyun kullanımının beden algısı kavramı ile olumsuz bir ilişkide olduğu görülmüştür (36, 37). Bunun yanında beden algısı değişkenleri ile hayattan kopma ve çatışma alt boyutları ile anlamlı bir ilişki saptanamamıştır. Bu sonuç, dijital oyun bağımlılığının tüm boyutlarının beden algısı ile doğrudan bir ilişkisi olmayabileceğini göstermektedir.

Bazı araştırmacılar, dijital oyunların daha çok eğlence amaçlı olduğunu ve oyuncuların beden algısı ile anlamlı bir ilişkide olmadığını savunmuştur (38). Bu sonuç, çalışmadaki "Hayattan Kopma" ve "Çatışma" alt ölçeklerinde anlamlı bir sonuç bulunmamasını destekler niteliktedir. Benzer şekilde, Przybylski ve Weinstein (39) de beden algısı ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulamamıştır. Tiggemann ve Slater (40) tarafından yapılan araştırma, dijital oyun bağımlılığı ile beden algısı arasındaki ilişkinin zayıf ve istatistiksel olarak anlamsız olduğunu ortaya koymuştur.

Anne ve baba eğitim durumu ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi ve beden memnuniyeti arasında anlamlı farklar bulunmuştur. İlköğretim düzeyinde eğitim almış ebeveynlerin çocuklarının, dijital oyun bağımlılığı alt ölçeklerinden çatışma ve sürekli oynamada daha yüksek puanlar aldığı tespit edilmiştir. Öte yandan, yüksek eğitim düzeyine sahip ebeveynlerin çocuklarının beden memnuniyeti puanlarının daha yüksek olması, ebeveynlerin eğitim seviyesinin çocukların beden algısını olumlu etkileyebileceğini ortaya koymaktadır. Tatangelo ve Ricciardelli'nin (41) çalışmasına bakıldığında benzer olarak, ebeveyn eğitim seviyesinin çocukların beden algısı ile anlamlı bir ilişkide olduğu fark edilmiştir. Bu çalışmada özellikle; yüksek eğitim seviyesine sahip ebeveynlerin, çocuklarına daha sağlıklı beden algısı geliştirmeleri konusunda bilinçli yaklaştıkları ve beden memnuniyetini destekledikleri görülmüştür. Eğitim seviyesi yüksek olan annelerin, beden algısı konusunda destekleyici rol üstlendiği saptanmıştır. Eğitim seviyesi yüksek olan ebeveynler, çocuklarına daha olumlu beden algısı geliştirmeleri konusunda yardım etme potansiyeline sahip olabilmektedir. Işıkoğlu Erdoğan (42), eğitim düzeyi yüksek ebeveynlerin çocukları için dijital oyunları daha az tercih ettiğini belirtmiştir. Aküzüm ve arkadaşları (43) ise annelerin eğitim düzeyi arttıkça çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğiliminin azaldığını, ancak babaların eğitim düzeyinin bu eğilim üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığını bulmuştur. Mevcut çalışmada ebeveynlerin eğitim düzeyi ile çocukların beden memnuniyeti ve dijital oyun bağımlılığı eğilimi alt boyutları ile ilişkili bulunması bulguları destekler niteliktedir.

Arzu edilen beden algısı ile beden memnuniyeti arasında pozitif yönlü bir ilişki bulunması, çocukların hayal ettikleri beden formuna ne kadar yakın hissederlerse, bedenlerinden o kadar memnun olduklarını göstermektedir. Ancak, beden memnuniyeti ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi toplam puanı arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmemiştir. Bu bulgu, dijital oyun bağımlılığı eğiliminin çocukların genel beden memnuniyeti üzerinde doğrudan bir etkisi olmayabileceğini düşündürmektedir. Öte yandan, Lauricella ve arkadaşlarının (44) çalışmaları, ebeveynlerin dijital içeriklere müdahale etmesinin çocukların beden algısını olumlu yönde etkileyebileceğini göstermektedir. Bu durum, dijital oyun bağımlılığı eğiliminin beden memnuniyeti üzerinde doğrudan bir etkisinin olmamasına rağmen, dijital içeriklerin beden algısını dolaylı yoldan etkileyebileceğini düşündürmektedir. Özellikle ebeveynlerin çocuklarının maruz kaldıkları dijital içerikleri düzenlemeleri, çocukların beden algısını medya etkilerinden daha az etkilenecek geliştirmelerine katkı sağlayabilir.

Cinsiyet ve yaş değişkenlerine göre yapılan analizler, dijital oyun bağımlılığı eğilimi, beden algısı ve beden memnuniyeti açısından anlamlı bir fark ortaya koymamıştır. Bu bulgu, dijital oyun bağımlılığının ve beden algısının okul öncesi dönemdeki çocuklar için daha çok bireysel ve çevresel faktörlerden etkilendiğini düşündürmektedir. Literatürde bu duruma benzer şekilde, küçük yaştaki çocuklarda cinsiyet ve yaş farklarının etkilerinin genellikle ergenlik dönemiyle daha belirgin hale geldiği belirtilmiştir (45). Baker ve Gringart'ın (46) çalışmasına göre, yaşlanma ile birlikte beden imajının hala önemli seviyede kalması, fiziksel görünümünden ziyade, beden yeterliliğinin ön plana çıkmasından kaynaklı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Mevcut araştırmada dijital oyun bağımlılığı eğiliminin yaş ve cinsiyet değişkenleri açısından anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur. Bu bulgu, Aydoğdu'nun (47) çalışmasıyla paralellik göstermektedir. Aydoğdu, çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet açısından anlamlı bir farklılık göstermediğini belirtmiştir. Ancak, Budak'ın (29) okul öncesi dönemde gerçekleştirdiği çalışmasında, yaş değişkeni açısından farklılık olduğu ve özellikle 61-72 ay grubundaki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin diğer yaş gruplarına göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Cinsiyet değişkenine ilişkin olarak Budak (29), Arslan (48) ve Gökçe Arslan ve Durakoğlu'nun (49) çalışmalarında erkek çocukların dijital bağımlılık düzeylerinin kız çocuklara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Ancak mevcut araştırmada bu yönde bir farklılaşma tespit edilmemiştir.

Sonuç olarak, dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile beden algısı arasında düşük düzeyde de olsa anlamlı bir ilişki bulunduğu, bu ilişkinin özellikle bazı demografik değişkenlere göre farklılaşabileceği belirlenmiştir. Bununla birlikte, desteklemeyen bulgular, dijital oyun bağımlılığının her boyutunun beden algısı ve beden memnuniyeti ile doğrudan ilişkili olmadığını ortaya koymaktadır. Çocukların sağlıklı bir beden algısı ve memnuniyeti geliştirmesi açısından dijital oyun içeriklerinin dikkatli yönetimi, uygun içerik seçimi ve ekran sürelerinin kontrolü kritik bir öneme sahiptir. Ayrıca, ailelerin çocuklarına rehberlik ederek oyun seçimlerinde daha bilinçli davranmaları gerektiği düşünülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı olan çocuk ve ergenlerde; oyun süresi ve içeriğinin düzenlenmesi, konu hakkında bilgilendirmeler için psikoeğitim programları geliştirilebilir. Sağlıklı beden algısını desteklemek için bireysel veya grup terapileri önerilebilir. Hareketsiz yaşam tarzına karşı oyun süresiyle dengeli fiziksel aktivite planları oluşturulabilir. Aileler, çocuklarının gelişimine uygun oyunlar seçme konusunda bilinçlendirilmeli, dijital içeriklerin olası sonuçları göz önüne alınacak şekilde hareket edilmesi sağlanabilir. Daha geniş ve çeşitli örneklerle yapılacak çalışmalar, dijital oyun bağımlılığı ve beden algısı arasındaki ilişkileri daha iyi anlamamıza yardımcı olabilir. Nitel araştırmalar, oyunların içerik özelliklerini ve sosyal bağlamlarını inceleyerek daha kapsamlı veriler sunabilir.

Kaynaklar

1. Tuğrul B. Oyun temelli öğrenme. In: Sezer T, editör. Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri. 3. baskı. Ankara: Anı Yayıncılık; 2010. p. 35–76.
2. Inan M, Dervent F. Making a digital game active: examining the responses of students to the adapted active version. Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi 2016; 6(1): 113–132.
3. Bird J, Edwards S. Children learning to use technologies through play: a digital play framework. Br J Educ Technol 2015; 46(6): 1149–1160.
4. Fleer M. The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. Learn Cult Soc Interact 2014; 3(3): 202–209.

5. Plowman L, Stevenson O, Stephen C, McPake J. Preschool children's learning with technology at home. *Comput Educ* 2012; 59(1):30–37.
6. Rosen LD, Lim AF, Felt J, Carrier LM, Cheever NA, Lara-Ruiz JM, et al. Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Comput Human Behav* 2014; 35(1): 364–375.
7. Horzum MB, Ayas T, Balta ÖÇ. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR Dergisi* 2008; 3(30): 76–88.
8. National Institute on Media and the Family. Computer and video game addiction. 2005.
9. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol* 2009; 12(1): 77–95.
10. Toh W, Lim FV. Using video games for learning: developing a metalanguage for digital play. *Games Cult* 2021; 16(5): 583–610.
11. Almourad MB, McAlaney J, Skinner T, Pleya M, Ali R. Defining digital addiction: key features from the literature. *Psihologija* 2020; 53(3): 237–253.
12. Cemiloğlu D, Almourad MB, McAlaney J, Ali R. Combatting digital addiction: current approaches and future directions. *Technol Soc* 2022; 68: 101832.
13. Şahin C. Sosyal medya bağımlılığı. In: Ayas T, editör. *Teknoloji bağımlılıkları*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık; 2020. p. 79–99.
14. Wack E, Tantleff-Dunn S. Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychol Behav* 2009; 12(2):241–244.
15. Mentzoni RA, Brunborg GS, Molde H, Myrseth H, Skouvrøe KJM, Hetland J, et al. Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2011; 14(10):591–596.
16. Bluemke M, Friedrich M, Zumbach J. The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggress Behav* 2010; 36(1): 1–13.
17. Gentile DA, Swing EL, Lim CG, Khoo A. Video game playing, attention problems, and impulsiveness: evidence of bidirectional causality. *Psychol Pop Media Cult* 2012; 1(2): 62–70.
18. Ballard M, Gray M, Reilly J, Noggle M. Correlates of video game screen time among males: body mass, physical activity, and other media use. *Eat Behav* 2009; 10(3): 161–167.
19. Anand V. A study of time management: the correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyberpsychol Behav* 2007; 10(4): 552–559.
20. King DL, Gradisar M, Drummond A, Lovato N, Wessel J, Micic G, et al. The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: an experimental study. *J Sleep Res* 2013; 22(2): 137–143.
21. Fullerton S, Taylor AW, Dal Grande E, Berry N. Measuring physical inactivity: do current measures provide an accurate view of “sedentary” video game time? *J Obes* 2014; 2014: 287013.
22. Yengin D. Dijital oyunlarda şiddet. In: Seferoğlu S, editör. *Yeni medya çalışmaları içinde*. İstanbul: Derin Yayınları; 2012. p. 106–112.
23. Marques A, Santos DA, Hillman CH, Sardinha LB. How does academic achievement relate to cardiorespiratory fitness, self-reported physical activity and objectively reported physical activity: a systematic review in children and adolescents aged 6–18 years. *Br J Sports Med* 2018; 52(16): 1039.
24. Çakır H. Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2013; 9(2): 138–150.
25. Thompson JK, Heinberg LJ, Altabe M, Tantleff-Dunn S. *Exacting beauty: theory, assessment, and treatment of body image disturbance*. Washington (DC): American Psychological Association; 1999.
26. Harrison K, Hefner V. Media exposure, current and future body ideals, and disordered eating among preadolescent girls: a longitudinal panel study. *J Youth Adolesc* 2006; 35(2): 146–156.
27. Tzampazi F, Kyridis A, Christodoulou A. What will I be when I grow up? Children's preferred future occupations and their stereotypical views. *Int J Soc Sci Res* 2013; 1(1): 19–38.
28. Anschutz D, Engels R, Leeuwe JV, Strien TV. Watching your weight? The relations between watching soaps and music television and body dissatisfaction and restrained eating in young girls. *Psychol Health* 2009; 24(8): 1035–1050.
29. Budak KS. Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin Ve Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeğinin Geliştirilmesi, Problem Davranışlarla İlişkisinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi)Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü; 2020.
30. Budak KS, Işıkoğlu N. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeklerinin geliştirilmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 2022; 55(3): 693–740.

31. Collins ME. Body figure perceptions and preferences among preadolescent children. *Int J Eat Disord*. 1991; 10(2): 199–208.
32. Grogan S. *Body Image: Understanding Body Dissatisfaction In Men, Women And Children*. New York (NY): Routledge; 2017.
33. Neves CM, Cipriani FM, Meireles J, Morgado F, Ferreira M. Body image in childhood: an integrative literature review. *Rev Paul Pediatr* 2017; 35(3): 331–339.
34. Tabachnick BG, Fidell LS. *Using Multivariate Statistics*. 6th ed. Boston (MA): Pearson; 2013.
35. Bingöl Ç. Pandemi Sürecinde Uzaktan Ders Alan Okul Çağı Çocuklarında Dijital Oyun Bağımlılığı Beslenme Tutum ve Davranışları [Yüksek Lisans Tezi]. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Çocuk Sağlığı Ve Hastalıkları Hemşireliği Anabilim Dalı; 2021.
36. Barlett CP, Harris RJ. The impact of body emphasizing video games on body image concerns in men and women. *Sex Roles* 2008; 59(7-8): 586–601.
37. Kim J, LaRose R, Peng W. Loneliness as the cause and the effect of problematic internet use: the relationship between internet use and psychological well-being. *Cyberpsychol Behav* 2009; 12(4): 451–457.
38. Olson CK. Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Rev Gen Psychol* 2010; 14(2): 180–187.
39. Przybylski AK, Weinstein N. A large-scale test of the goldilocks hypothesis: quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents. *Psychol Sci* 2017; 28(2): 204–215.
40. Tiggemann M, Slater A. NetGirls: the internet, Facebook, and body image concern in adolescent girls. *Int J Eat Disord* 2013; 46(6): 630–633.
41. Tatangelo G, Ricciardelli LA. A review of body image and parental influences on children's body image. *Body Image* 2013; 10(1): 141–148.
42. Işıkoğlu Erdoğan N. Dijital oyun popüler mi? ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2019; 46(1): 1–17.
43. Aküzüm C, Baran E, Çelebi S. Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Elektronik Türk Araştırmaları Dergisi* 2022; 17(2): 427–458.
44. Lauricella AR, Wartella E, Rideout VJ. Young children's screen time: the complex role of parent and child factors. *J Appl Dev Psychol* 2015; 36(1): 11–17.
45. Smolak L, Levine MP. Body image in children. In: Smolak L, Levine MP, editors. *Body Image, Eating Disorders, And Obesity In Youth: Assessment, Prevention, And Treatment*. New York (NY): Guilford Press; 2001. p. 41–66.
46. Baker L, Gringart E. Body image and self-esteem in older adulthood. *Ageing Soc* 2015; 29(6): 977–995.
47. Aydoğdu F. Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi* 2018; 6(30): 1–18.
48. Arslan A. Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas ili örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi* 2019; 5(2): 63–80.
49. Gökçearslan Ş, Durakoğlu A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* 2014; 23(1): 419–435.

Yazar Katkıları: Tüm yazarlar ICMJE'in bir yazarda bulunmasını önerdiği tüm ölçütleri karşılamışlardır

Etik Onay: Bu çalışma için ilgili Etik Kuruldan etik onay alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan etmişlerdir.

Finansal Destek: Yazarlar finansal destek beyan etmemişlerdir

Not: Bu çalışma, ilk yazarın Doç. Dr. Mustafa Kale Ve Prof.Dr. Nurgül Özpoyraz danışmanlığında yürüttüğü yüksek lisans tezinden üretilmiştir

Author Contributions: All authors met criteria recommended by ICMJE for being an author

Ethical Approval: Ethical approval was obtained for this study from relevant Ethics Committee.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The authors have declared that there is no conflict of interest.

Financial Disclosure: Authors declared no financial support.

Acknowledgment: This article is derived from first author's master's thesis supervised by Assoc. Prof. Mustafa Kale and Prof. Dr. Nurgül Özpoyraz.