

ERKEN ÇOCUKLUKTA DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK EĞİLİMİ: ÇOCUK VE EBEVEYN ÖZELLİKLERİNİN ETKİLERİ¹

DIGITAL PLAY ADDICTION TENDENCIES IN EARLY CHILDHOOD: EFFECTS OF CHILD AND PARENT CHARACTERISTICS

Kadriye Selin BUDAK²

Nesrin IŞIKOĞLU³

Başvuru Tarihi: 02.03.2022 Yayına Kabul Tarihi: 01.02.2023 DOI: 10.21764/mauefd.1081497

(Araştırma Makalesi)

Özet: Bu araştırma çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini saptamak ve eğilimlerine etki eden çocuk ve ebeveynlere dair faktörlerin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada çocukların dijital oyun bağımlılık eğilim düzeylerini ve ebeveynlerin uygulamayı tercih ettikleri stratejiler ile arasındaki ilişkiyi belirlemek, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve problem davranışları arasındaki ilişkiyi ortaya koymak için ilişkisel tarama deseni kullanılmıştır. Çalışma grubunu Denizli il merkezinde yaşayan, okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuğu olan 437 ebeveyn oluşturmaktadır. Araştırmada Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE), Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS), Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme Ölçeği-30 ve kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre bulgular çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğiliminin düşük düzeyde olduğunu göstermekte, tüm yaş gruplarında erkek çocuklarının bağımlılık eğilimlerinin kız çocuklarından daha yüksek olduğu görülmektedir. Ebeveynler çocuklarının dijital oyunlarına aracılık ederken “aktif” rehberlik stratejisini en fazla tercih ettiklerini ayrıca eğitim düzeyi yüksek olan annelerin “aktif” rehberlik stratejilerini, eğitim düzeyi düşük olan babaların “serbest” rehberlik stratejilerini daha fazla tercih ettikleri saptanmıştır. Son olarak araştırma sonuçları cinsiyet, öfke-agresyon düzeyi ve ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin anlamlı olarak yordadığını ortaya koymuştur.

Anahtar Sözcükler: *Dijital oyun, dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri, dijital oyun bağımlılığı, problem davranış*

Abstract: The purpose of this study is to examine children's digital play addiction tendencies and the factors that may affect them. A correlational survey model was used to reveal the relationship between children's digital play addiction tendency levels and the strategies that parents prefer to implement, and children's problem behaviors. The participants of the study were 437 parents who had children attending public preschools in Denizli. Data were collected through the Digital Play Addiction Tendency Scale (DPAT), Digital Play Parental Mediation Scale (DPPM), Social Competency and Behavior Evaluation Scale-30 and demographic information form. Research results showed digital play addiction tendencies of children to be low, whereas boys had higher addiction tendencies than girls across all age groups. Furthermore, parents preferred active parental mediation when mediating their children's digital play, and mothers with a high level of education preferred active mediation more, and fathers with a low level of education preferred permissive mediation more. In conclusion, the findings of the study revealed that gender, anger-aggression levels, and parental mediation attributed to an increase in children's addiction to digital play.

Keywords: *Digital play, parental mediation, digital play addiction, problem behavior*

¹ Bu çalışma, sorumlu yazarın, Prof. Dr. Nesrin Işıkoğlu danışmanlığında, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünde 2020 yılında tamamlanan yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

² Sorumlu Yazar: Öğr. Gör., Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü, e-posta: kadriyeselin@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-8161-7074>

³ Prof. Dr., Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, e-posta: nisikoglu@pau.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-7010-302X>

Giriş

Dijital araçların ev ve okullarda kullanımlarının yaygınlaşması ve küçük çocukların bu araçlarda dijital oyun oynamaları günümüzde kaçınılmaz bir gerçektir (Rideout ve Robb, 2020). Toplumda neredeyse her evde televizyon, tablet, akıllı telefon gibi dijital araçlar bulunmakta ve bebekliklerinden itibaren çocuklar ekranlarla etkileşim halindedirler (Lauricella ve diğ., 2015; Işıkoğlu ve Ergenekon, 2021). Ayrıca nasıl kullandıklarına bağlı olarak bu dijital araçlar çocuklarda olumlu ya da olumsuz etkiler yaratabilmektedir (Yalçın Irmak ve Ardıç, 2018). Dijital araçların önemli bir kullanım kriteri olan ekran süresinin incelendiği araştırmalarda, küçük çocukların yaşlarına göre önerilen sürenin üzerinde ekrana maruz kaldıkları sonucuna ulaşılmıştır (Lauricella ve diğ., 2015; Işıkoğlu Erdoğan ve diğ., 2019). Özellikle uzun süreli ekran maruziyeti, dijital araçların aşırı ve uygunsuz kullanımı çocuklarda ve ergenlerde bağımlılığa neden olabileceği üzerinde durulmaktadır (Bektaş, 2018; Griffiths, 1995; Lemmens ve diğ., 2009).

Erken çocukluk dönemi olarak adlandırılan 0-8 yaş arası çocukların dijital araçları kullanmaları ve bu kullanımdan kaynaklanan artan ekran süresi ile ilgili toplumsal bilinçlenmeyi sağlamak amacıyla farklı kurumlar tavsiyelerde bulunmaktadır. Ülkemizde Yeşilay 3 ila 5 yaş arasındaki çocuklar için günde 30 dakikadan fazla ekran süresi tavsiye etmezken, Amerikan Pediatri Akademisi 2-5 yaş arasındaki çocuklara gün içinde sadece bir saat kaliteli içeriklere sahip uygulamaları önermektedir (American Psychiatric Association [APA], 2018; Yeşilay, 2021). Öte yandan güncel araştırmalar 3-6 yaş çocukların ortalama günde üç saatten fazla, ebeveynleri yanlarında olmadan tek başlarına ekran karşısında zaman geçirdiklerini göstermektedir (Işıkoğlu Erdoğan ve diğ., 2019; Karahan, 2021). Bu yaş grubu çocukların dijital oyunlarla artan etkileşimi davranışsal bağımlılık olarak ifade edilen dijital oyun bağımlılığının görülmesine sebep olabilmektedir. Alan yazında bu davranışsal bağımlılık; teknoloji bağımlılığı, internet bağımlılığı, telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı gibi farklı şekillerde incelenmektedir. “Dijital oyun bağımlılığı” üzerine tam olarak standartlaştırılmış bir tanım olmamasına karşın (Schulz van Endert, 2021), Lemmens ve arkadaşları (2009) oyun bağımlılığını dijital araç kullanımının insanların yaşantılarında sosyal ve duygusal sıkıntılara yol açması, gün içinde rutinlerinde yapılması gerekenlerin aksatarak, devamlı ve kontrolsüz bir şekilde gerçekleştirmeleri olarak tanımlamışlardır. Öte yandan, “teknoloji bağımlılığı” ifadesini kullanan Yeşilay (2021) kişinin aşırı internet kullanma isteğinin önüne geçememesi, internetten yoksun kaldığında gergin

davranışlarının olması ve tüm bunların günlük yaşantısını olumsuz etkilemesi olarak ifade etmektedir. Erken çocukluk döneminde başlayan ve giderek artan dijital oyun etkileşimlerinin kontrolsüz bir şekilde gerçekleşmesi çocuklarda bağımlılık riskini ortaya çıkarmaktadır (Budak, 2020; Ebbeck ve diğ., 2016; Ünsal, 2019; Yıldırım, 2018).

Aşırı teknoloji maruziyetinden kaynaklanan dijital oyun bağımlılığı kişinin yaşantısını birçok farklı yönde olumsuz etkilemektedir. Erken çocukluk döneminde gerçekleştirilen araştırmalarda yalnızlık, düşük sosyal yetkinlik, obezite, uyku problemleri, dikkat süresinde kısalma, fiziksel rahatsızlıklar, düşük akademik başarı, şiddet, akran zorbalığı, davranış problemleri gibi durumların dijital araçların uygunsuz kullanımından kaynaklı olduğu belirtilmektedir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Songur, 2019; Şahin ve Gözün Kahraman, 2021). Özellikle oluşan dijital oyun bağımlılığı, davranış problemlerinin görülme sıklığını arttırmaktadır (Aktaş, 2018; Budak, 2020; Sallayıcı ve Yöndem, 2020). Bu durum sadece sosyal bağlamda davranış problemlerinin ortaya çıkmasını tetiklemele kalmayıp olumlu sosyal davranışların gözlemlendiği sosyal yetkinlik becerilerini de olumsuz etkilediği görülmektedir (Auxier ve diğ., 2020; Gentile ve diğ., 2011; Zamani ve diğ., 2010). Sosyal yetkinliğe ilişkin özellikler erken çocuklukta gelişmeye başlayıp çocuğun yaşantısındaki tutum ve davranışlarını etkilemektedir. Sosyal becerileri daha kapsamlı olarak ele alan sosyal yetkinlik kavramında çocukların davranışlarının çevresini nasıl etkilediğinin farkında olması ve başkalarının ihtiyaçlarına karşı duyarlık göstermesi olarak ifade edilmektedir (Trentacosta ve Fine, 2010). Çok boyutlu bir kavram olarak tanımlanan sosyal yetkinlik; öfke-agresyon, anksiyete- içe dönüklük, kızgınlık- saldırganlık gibi davranış problemleri ile negatif yönde ilişkilendirilmektedir (Çorapçı ve diğ., 2010). Bu doğrultuda düşük sosyal yetkinlik ve davranış problemlerinin birlikte ortaya çıktığını, aralarında nedensel bir ilişki olduğunu söylemek mümkündür (Vahedi ve diğ., 2012).

Problem davranışlar ve sosyal yetkinlik belirlenirken çocukların yaşantılarındaki çevresel etmenlerin göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Çocukların teknolojiden kaynaklı çevresel koşulları değişmekte ve bu değişim sürecinden davranışları olumlu ya da olumsuz yönde etkilenebilmektedir (Herodot, 2017; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Özellikle erken çocukluk döneminde çocukların yaşlarının küçük olmasından kaynaklı olarak çevresel koşulları belirleyenlerin ebeveynler olduğu ifade edilmektedir (Beyens ve Beullens, 2017; Ebbeck ve diğ., 2016).

Erken çocukluk dönemindeki çocukların ebeveynleri dijital oyun etkileşim sürecinde önemli rollere sahiptirler. Ebeveynler çocuklarına tablet, telefon gibi dijital cihazları satın almakta, kendi cihazlarını kullanmalarına izin vermekte, dijital oyunları kullanmalarına aracılık etmekte, süre ve içeriklerle ilgili kısıtlamalar getirmektedirler (Alter, 2018; Chaudron ve diğ., 2018; Zehir ve diğ., 2019). Alan yazında “medya aracılığı” olarak ifade edilen bu kavram, ebeveynlerin çocukları ile medya arasındaki ilişkiyi yönetme stratejileri olarak tanımlanmakta ve aynı zamanda dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri olarak ifade edilmektedir (Budak, 2020; Clark, 2011; Livingstone ve Helsper, 2008). Çocukların yaşamları üzerindeki medyanın olumsuz etkilerini azaltmaya ve çocukların ekranı bilinçli ve uygun kullanmalarını sağlamaya yönelik girişimler olarak da tanımlanmaktadır (Brito ve diğ., 2017; Clark, 2011). Ebeveynler çocukların dijital oyunlarına farklı şekillerde rehberlik etmektedirler. Alan yazında sıklıkla kullanılan ebeveyn rehberlik stratejileri aktif, sınırlandırıcı ve teknik aracılık olarak tanımlanmaktadır (Livingstone ve diğ., 2015; Nikken ve Schols, 2015). Çocuklar dijital oyun oynarken ebeveynin yanında oturması ve oyun deneyimlerini paylaşmaları aktif, oyunlarla ilgili kurallar ve süre sınırlaması getirmesi kısıtlayıcı ve filtre programları gibi araçlar yardımıyla çocukların dijital oyunlarına aracılık etmeleri teknik aracılık olarak açıklanmaktadır (Livingstone ve diğ., 2015).

Ebeveynlerin dijital etkileşim sürecinden çocuklarının en iyi şekilde faydalanmalarını sağlamak için dijital araç kullanımını kolaylaştıran, öğreten ve gözetleyen rollerini üstlenerek onlara yardımcı olmaları gerekmektedir (Chiong ve Shuler, 2010). Her ne kadar alan yazında dijital etkileşim sürecine ebeveynlerin aracılık etmeleri önerilse de araştırmalar ebeveynlerin çoğunun çocuklarının dijital süreçlerini aktif olarak süre ve içerik konusunda kontrol edemediklerini, çocuklarının tek başlarına dijital araçları kullanmalarına müsaade ettikleri ifade edilmektedir (Ateş ve Durmuşoğlu Saltalı, 2019; Keya ve diğ., 2020). Bu durum çocukların dijital etkileşim süreçlerini olumsuz etkilemekte ve çocukların dijital bağımlılık eğilimi göstermelerine neden olabilmektedir. Ülkemizde yapılan araştırmalar incelendiğinde ilk çocukluk dönemi ve ergenlik döneminde yer alan çocukların dijital etkileşim süreçlerini ele alan araştırmalar (Ataman- Yengin, 2019; Bilgi, 2005; Ergür, 2015; Gözüm ve Kandır, 2020; Horzum, 2011; Güvendi ve diğ., 2019; Kars, 2010; Küçük ve Çakır, 2020; Sallayıcı ve Yöndem, 2019) ve erken çocukluk dönemi çocukları için geliştirilen ölçek çalışmaları yer almaktadır (Budak ve Işıkoğlu, 2022; Gözüm ve Kandır, 2020; Şen ve diğ., 2020; Ünsal, 2019). Ancak erken çocukluk döneminde dijital oyun bağımlılığı ve ebeveynlerin dijital oyun rehberlikleri ile ilgili çalışmaların sayısı sınırlıdır. Dijital oyun bağımlılığı

bu yaş grubu çocukları için yeni ve önemli bir olgudur (Işıkoğlu ve diğ., 2021). Dijital oyun bağımlılığını etkileyen çocuk ve ebeveynlere ait faktörlerin ilişkilerinin incelenmesi alan yazına katkılar sağlayacaktır. Bu nedenlerle bu araştırmanın amacı çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve buna etki eden çocuk ve ebeveynlere dair faktörlerin incelenmesidir. Bu temel amaç doğrultusunda aşağıdaki alt problemlere cevap aranmıştır; (1) Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri, problem davranışları, ebeveyn dijital oyun rehberlik stratejileri ne düzeydedir, (2) Çocukların yaş, cinsiyet gibi değişkenleri dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişki var mıdır, (3) Ebeveynlerin cinsiyet ve eğitim düzeyleri ile dijital oyun rehberlik stratejileri arasında ilişki var mıdır, (4) Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini çocukla ve ebeveynlerle ilgili faktörler yordamakta mıdır?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu çalışma erken çocukluk dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilim düzeyleri ve ebeveynlerin uygulamayı tercih ettikleri stratejiler ile çocukların problem davranışları arasındaki ilişkiyi ortaya koymak için ilişkisel tarama deseni ile yapılandırılmıştır (Karasar, 2012).

Çalışma Grubu

Araştırmanın örneklemini 2018 – 2019 eğitim öğretim yılında Denizli il merkezinde yer alan okul öncesi eğitim kurumları arasından amaçlı-uygun örnekleme yöntemi (Karasar, 2012) ile seçilmiştir. Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı anasınıflarına ve anaokullarına devam eden çocukların 437 ebeveyni araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Çalışma grubunun demografik özellikleri incelendiğinde araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin %80'i annelerden, %20'si babalardan oluşturmaktadır. Üniversite mezunu ve üstü mezun annelerin oranı %48.5, lise ve altı mezun annelerin oranı ise %49.2'dir. Üniversite ve üstü mezun babaların oranı %45.1, lise ve altı mezun babaların oranı %44.6'dır. Araştırmadaki çocukların %47.6'sı(n= 208) kız, %52.4'ü (n=229) erkektir. Çocukların yaşları %35.4'ü 48- 60 ay, %47.1'i 61- 72 ay ve %17.5'i 73 ay ve üstüdür.

Veri Toplama Araçları

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

Budak (2022) tarafından geliştirilen DOBE, erken çocukluk dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılıklarını saptayabilmek amacıyla beşli likert (5:Her zaman, 4:Çoğu zaman, 3:Bazen, 2:Nadiren, 1:Hiçbir zaman) yapıda oluşturulmuş olup 20 madde içermekte ve hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutlarından oluşmuştur. Ölçekten 20 ile 100 arasında puan alınabilmekte ve bu doğrultuda alınan toplam puan arttıkça çocuğun dijital oyun bağımlılık eğilimi arttığı düşünülmektedir. Ölçekten alınan puanlar bağımlılık eğilimi en az (20-35 puan), az (36-51 puan arası), orta (52-67 puan arası), fazla (68-83 puan arası), ve çok fazla (83-100 puan) şeklinde gruplandırılmıştır. Ölçeğin geçerlilik çalışmalarında kapsam geçerliği için uzman görüşüne, güvenilirlik çalışmalarında yapı geçerliği için açımlayıcı faktör analizi ile doğrulayıcı faktör analizi gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin güvenilirliği Cronbach's Alpha katsayısı ile incelenmiş ve toplam iç tutarlılık katsayısı .93 olduğu görülmektedir (Budak, 2022). Bu araştırmada tekrarlanan güvenilirlik analizi ile toplam iç tutarlılık katsayısı .93 bulunmuştur.

Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS).

Budak (2022) tarafından geliştirilen DOERS, erken çocukluk dönemindeki çocukların ebeveynlerinin çocuklarının dijital oyun araçlarında sürdürdükleri etkileşim süreçlerinde benimsedikleri stratejileri saptayabilmek adına oluşturulmuştur. Ölçek beşli likert tipi (5: Her zaman, 4: Çoğu zaman, 3: Bazen, 2: Nadiren, 1: Hiçbir zaman) olup 21 maddeden oluşmakta ve aktif, dijitalle yönlendiren, serbest ve teknik ebeveyn rehberlik stratejileri adlandırılan dört alt boyut içermektedir. Ölçeğin geçerlilik çalışmalarında kapsam geçerliği için uzman görüşüne, güvenilirlik çalışmalarında yapı geçerliği için açımlayıcı faktör analizi ile doğrulayıcı faktör analizi gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin alt boyutların güvenilirlik katsayıları .57 ile .79 arasında olduğu görülmektedir. Ölçekte boyutlar arası ilişki bulunmamasından kaynaklı ölçeğin toplamına dair güvenilirlik katsayısı incelenmemiştir. Bu araştırmada tekrarlanan güvenilirlik analizi ile ölçeğin alt boyutları .57 ile .79 arasında olduğu saptanmıştır.

Sosyal Yetkinlik ve Davranış Değerlendirme Ölçeği.

Çorapçı, Aksan, Arslan Yalçın ve Yağmurlu (2010) tarafından Türkçe uyarlamasının yapıldığı ölçekte okul öncesi dönem çocuklarının duygusal ve davranış sorunlarını saptayabilmesi

amaçlanmıştır. Ölçek sosyal yetkinlik, öfke-agresyon, kaygı-geri çekilme olarak adlandırılan üç alt boyuttan oluşmaktadır. 30 maddeden oluşturulmuş olup, her bir alt boyutta 10 madde yer almaktadır. Ölçeğin Sosyal Yetkinlik, Öfke- Agresyon ve Kaygı- Geri Çekilme alt boyutları için Cronbach's Alfa iç tutarlılık katsayıları sırasıyla .88, .87 ve .84 olduğu görülmektedir. Bu araştırmada tekrarlanan güvenirlik analizi ile ölçeğin alt boyutları Cronbach's Alfa katsayıları sırasıyla; .76, .70 ve .66 olduğu saptanmıştır.

Kişisel Bilgi Formu.

Ebeveynlerin kendisine ait bilgiler ve çocuğuna ait bilgileri edinmek amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Anne- babanın; öğrenim durumu ve çocuğun yaşı, cinsiyeti gibi çeşitli değişkenler yer almaktadır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Verilerin toplanması sürecinde ölçekler Denizli il merkezindeki okul öncesi eğitime devam eden çocukların, 1160 ebeveynine iletilmiştir. Toplanan ölçeklerden 483 geri dönüş sağlanmış olmakla beraber eksik dolduranlar çıkarıldıktan sonra 437 ebeveynin verisi değerlendirmeye alınarak analizleri yapılmıştır. Verilerin analiz sürecinde SPSS 23 programı kullanılmıştır. Gerekli analizlere başlamadan önce normallik varsayımını karşılamak amacıyla çarpıklık basıklık katsayıları incelenmiştir. Faktörlere ilişkin çarpıklık -1.39 ile 1.13 değerleri, basıklık -.73 ile 2.70 değerleri arası olduğu saptanmıştır. Çarpıklık ve basıklık değerlerinin -3 ile +3 kabul edebilir değerler olduğu referans alınarak (Kalaycı, 2006) normallik varsayımı karşılanmış olup verilerin analizi sürecinde parametrik testler kullanılmıştır. Araştırmada dijital oyun bağımlılık eğilim, sosyal yetkinlik ve ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinden aldıkları puanların tanımlayıcı istatistikleri ve korelasyon katsayıları incelenmiş, çocukların bağımlılık eğilimlerinin yaşları ve cinsiyetlerine göre birlikte anlamlı farklılık gösterip göstermediğini incelemek için faktöriyel ANOVA(2x3) analizi gerçekleştirilmiştir. Ebeveynlerin DOERS'in alt boyutlarından aldıkları puanlar ile ebeveynlerin cinsiyetleri ve eğitim düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi için bağımsız örneklem t testi analizi gerçekleştirilmiş olup, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini araştırmaya konu olan ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri, çocukların sosyal yetkinlik ve davranış değerlendirme puanları ve çocuğun cinsiyeti değişkenleri ile çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır.

Bulgular

Değişkenlerle İlgili Tanımlayıcı Bulgular

İlk olarak dijital oyun bağımlılık eğilim, sosyal yetkinlik ve ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinden aldıkları puanların tanımlayıcı istatistikleri ve korelasyon katsayıları hesaplanmış ve Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1

Araştırma Değişkenleri ile İlgili Tanımlayıcı İstatistikler ve Korelasyon Katsayıları

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	N	En Düşük	En Büyük	\bar{x}	ss	r
DOBE Toplam Puan	436	20.00	84.00	39.93	14.49	1
Hayattan Kopma	436	4.30	33.00	14.41	5.99	
Çatışma	436	5.00	25.00	10.14	4.45	
Sürekli Oynama	436	5.00	25.00	9.04	3.79	
Hayata Yansıtma	436	3.00	14.00	6.33	2.70	
Sosyal Yetkinlik ve Davranış						
Değerlendirme	N	En Düşük	En Büyük	\bar{x}	ss	r
Sosyal Yetkinlik	436	1.02	4.00	3.07	.50	-.24**
Öfke- Agresyon	436	1.00	3.10	1.62	.41	.14**
Kaygı- Geri çekilme	436	.96	4.08	1.86	.44	.37**
Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri						
Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri	N	En Düşük	En Büyük	\bar{x}	ss	r
Aktif	421	1	5	4.13	.77	-.01
Dijitale yönlendiren	421	1	4.33	1.94	.67	.59**
Serbest	421	1	4.25	1.87	.69	.41**
Teknik	421	1	5	3.44	1.12	-.09*

(p<0.01**, p≤0.05*)

Tablo 1’deki çocukların bağımlılık eğilim puanlarının 20 ile 84 arasında değiştiği ve puan ortalamasının 39.93 olduğu saptanmıştır. Elde edilen puanlar detaylı incelendiğinde sadece araştırmaya katılan çocukların %5’inin (24 çocuk) bağımlılık eğilimlerinin fazla ve çok fazla (68 puan üzeri) olduğu saptanmıştır. Ayrıca çocukların sosyal yetkinlik ve davranış puanları incelendiğinde sosyal yetkinlik (\bar{x} = 3.07) en yüksek, öfke agresyon (\bar{x} = 1.62) en düşük ortalamalara sahiptir. Ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ölçeğinden aldıkları puanlar incelendiğinde, aktif stratejiler (\bar{x} = 4.13) en yüksek, serbest stratejiler (\bar{x} =1.87) en düşük ortalamalara sahiptir.

Diğer bir ifadeyle ebeveynler aktif stratejileri diğer stratejilere göre daha fazla tercih etmekle beraber en az tercih ettikleri strateji ise serbest stratejilerdir.

Araştırma değişkenleri arasındaki korelasyonlar incelendiğinde çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile çocukların “kaygı- geri çekilme” ($r = .37$; $p < .01$) ve “öfke-agresyon” ($r = .14$; $p < .01$) puanları arasında pozitif yönlü istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki saptanırken, “sosyal yetkinlik” ($r = -.24$; $p < .01$) arasında negatif yönlü anlamlı ilişkiler saptanmıştır. Diğer bir ifadeyle çocukların kaygı ve öfkeleri arttıkça dijital oyun bağımlılıkları yükselirken, sosyal yetkinlikleri arttıkça bağımlılık eğilimleri azalmıştır. Ebeveyn rehberlik stratejilerinden “dijitale yönlendirme” ($r = .590$; $p < .01$), “serbest” ($r = .410$; $p < .01$) alt boyutları ile çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasında pozitif yönlü orta düzey anlamlı bir ilişki ve “teknik” ($r = -.095$; $p < .05$) negatif yönlü düşük düzeyde anlamlı ilişki saptanmıştır. Yani, dijitale yönlendirme ve serbest stratejileri benimseyen ebeveynlerin, çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri artmaktadır. Öte yandan teknik strateji benimseyen ebeveynlerin çocuklarının DOBE puanları azaldığı görülmektedir.

Çocukların Özellikleri ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişkiler

Çalışma grubunda bulunan çocuklarının bağımlılık eğilimlerinin yaşları ve cinsiyetlerine göre birlikte anlamlı farklılık gösterip göstermediğini incelemek için faktöriyel ANOVA(2x3) analizi gerçekleştirilmiştir. Cinsiyet (2) ve yaş (3) faktörlerine ait bağımlılık eğilim puanlarına ait betimsel istatistikler Tablo 2’de ve iki faktörlü ANOVA sonuçları Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 2

Cinsiyet ve Yaş Değişkenlerine İlişkin Betimsel İstatistikler

Yaş Grupları	Kız			Erkek			Toplam		
	<i>N</i>	\bar{x}	<i>ss</i>	<i>N</i>	\bar{x}	<i>ss</i>	<i>N</i>	\bar{x}	<i>ss</i>
48-60 ay	75	33.10	1.63	77	40.71	1.60	152	36.90	1.14
61-72 ay	99	41.39	1.41	102	43.88	1.39	201	42.64	.99
73 ay üstü	33	36.92	2.45	42	39.43	2.17	75	38.17	1.64

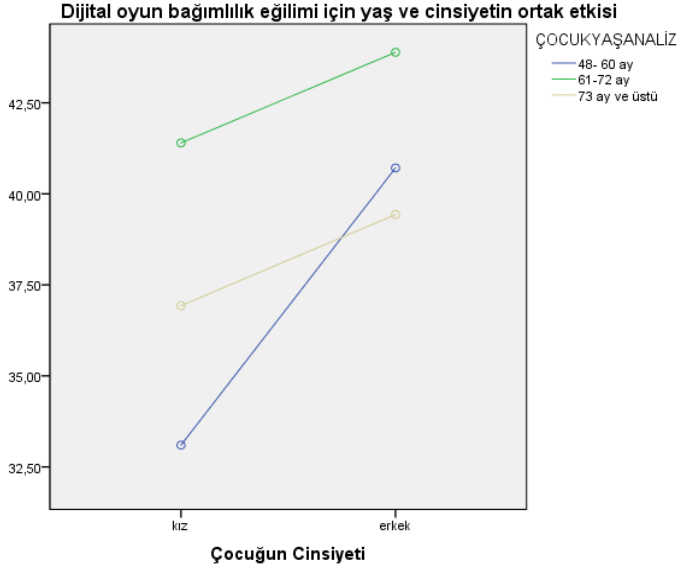
Tablo 3

Cinsiyet ve Yaşa İlişkin DOBE Puanlarının Faktöriyel ANOVA(2x3) Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	n ²
Cinsiyet	1583.67	1	1583.67	7.95	.005*	.803
Yaş	3091.32	2	1545.66	7.75	.000**	.950
Cinsiyet*Yaş	641.02	2	320.51	1.60	.20	.340
Hata	84060.92	422	199.19			
Toplam	770288.55	428				

(p<0.01**, p≤0.05*)

Tablo 3'teki sonuçlar 48-60 aylık çocukların bağımlılık eğilim puanlarının ortalama \bar{x} =36.90, 61-72 aylık çocukların \bar{x} =42.64 ve 73 aydan büyüklerin ise \bar{x} =38.17 olduğunu göstermektedir. Bu sonuçlar 61-72 aylık çocuklarının bağımlılık eğilim puanlarının diğer yaş gruplarındaki çocuklardan daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu farklar detaylı incelendiğinde ise üç farklı yaş grubundaki çocukların bağımlılık eğilim puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklar ($F_{(2,422)} = 7.75, p < .01$) olduğu görülmektedir. Diğer bir ifadeyle, çocukların yaşları DOBE puanlarında anlamlı bir farklılığa yol açmaktadır. Çocukların yaşından kaynaklı bu farkları belirlemek amacıyla yapılan Post Hoc Tukey testine göre; 61-72 ay çocukların diğer yaş grubundaki çocuklara göre istatistiksel olarak anlamlı oranda yüksek bağımlılık eğilimleri olduğunu göstermektedir. Yine cinsiyet değişkeninin bağımlılık eğilimindeki etkisinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($F_{(1,422)} = 7.95, p \leq .05$). Bu sonuca göre ise erkek çocuklarının DOBE puanlarının tüm yaş gruplarındaki kız çocuklarına göre yüksek olduğu görülmektedir. Yaş ve cinsiyetin beraber etkisi incelendiğindeyse istatistiksel açıdan anlamlı etkiye rastlanmamıştır ($F_{(2,422)} = 1.60, p > .05$). Çocukların bağımlılık eğilimi puanlarında cinsiyet ve yaşın birlikte istatistiksel açıdan anlamlı ortak etkisi olmadığı görülmektedir. Yaş ve cinsiyetin bağımlılık eğilimine olan etkilerini gösteren grafik Şekil 1'de gösterilmektedir.



Şekil 1. Faktöriyel ANOVA(2x3) grafiği

Şekil 1’de görüldüğü üzere tüm yaş gruplarında erkek çocukların DOBE puanları kız çocukların DOBE puanlarından yüksektir. Yaş değişkenine göre incelendiğinde hem erkek hem kız çocuklarında 61-72 ay grubunda DOBE puanlarının diğer yaş gruplarına göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Ebeveyn Özellikleri ve Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Arasındaki İlişkiler

Ebeveynlerin DOERS’in alt boyutlarından aldıkları puanlar ile ebeveynlerin cinsiyetleri ve eğitim düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi için bağımsız örneklem t testi analizi yapılmıştır. Sonuçlara göre sadece ölçeğin “aktif” alt boyutunda anne ve babalar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark olduğu görülmektedir ($t_{426} = 2.50$; $p < 0.013$). Bu sonuç annelerin babalara göre aktif ebeveynlik stratejileri boyutunda daha yüksek puanlar aldıklarını göstermektedir. Diğer bir ifadeyle, annelerin babalara göre çocuklarının oynadıkları dijital oyun uygulamaları daha fazla takip etikleri, onları yaş ve gelişimlerine uygun uygulama seçme ile ilgili yönlendirdikleri ve oyun süresi ile ilgili bilinçlendirdiklerini belirttikleri görülmektedir. Dijitale yönlendiren ($t_{426} = -.517$; $p > .05$), serbest ($t_{426} = -.064$; $p > .05$) ve teknik ($t_{426} = .518$; $p > .05$) boyutlarda anne ve babalar arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklar saptanmamıştır.

Katılımcı anne ve babalar eğitim düzeyleri iki kategori (lise ve altı, üniversite ve üstü) olarak gruplandırılmıştır. Bağımsız örneklem t-testi sonuçları annelerin öğrenim durumlarına göre

sadece ölçeğin “aktif” boyutunda istatistiksel olarak anlamlı fark ortaya çıkmıştır ($t_{349}=-2.24$; $p<.05$). Dijitale yönlendiren ($t_{349}=.427$; $p>.05$), serbest ($t_{349}=1.406$; $p>.161$) ve teknik ($t_{349}= 1.492$; $p>.05$) stratejilerde ise annelerin eğitim durumları arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark olmadığı görülmektedir. Babalar ile ilgili sonuçlar incelendiğinde ise DOERS’in sadece “serbest” alt boyutunda öğrenim durumlarına göre anlamlı fark olduğu bulunmuştur ($t_{72}=2.306$; $p<.05$). Aktif ($t_{72}=-1.249$; $p>.05$), dijitale yönlendiren ($t_{72}=-.906$; $p>.161$) ve teknik ($t_{72}= 1.099$; $p>.05$) stratejileri ile babaların eğitim durumu arasında anlamlı fark saptanmamıştır.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimini Yordayan Faktörler

Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini araştırmaya konu olan ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri, çocukların sosyal yetkinlik ve davranış değerlendirme puanları ve çocuğun cinsiyeti değişkenleri ile çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Öncelikli olarak verilerin çoklu regresyon varsayımlarını sağlamalarına bakılmıştır. Örneklem büyüklüğü varsayımında $N>50+8m$ (m bağımsız değişken sayısı) formülü doğrultusunda araştırma örneklem büyüklüğü ($n=437$) bu varsayımı karşılamaktadır. Ayrıca verilerin normal dağıldığı ve çoklu ortak doğrusallık olmadığı görülmüştür (Pallant, 2020). Çoklu doğrusal regresyon sonuçları Tablo 4’te gösterilmiştir.

Tablo 4.
DOBE Toplam Puanlarının Yordayıcı Değişkenlerine İlişkin Regresyon Analizi Sonuçları

Yordayıcı değişkenler	Beta	Standart Hata	β	t	p
Sabit	-.56	6.44		-.08	.93
Aktif	.12	.09	.05	1.33	.18
Dijitale Yönlendiren	1.60	.15	.44	10.11	.00*
Serbest	.77	.22	.15	3.48	.00*
Teknik	-.23	.17	-.05	-1.31	.18
Sosyal Yetkinlik	-1.01	1.24	-.03	-.81	.41
Kaygı-Geri çekilme	-.10	1.39	-.00	-.07	.94
Öfke-Agresyon	7.34	1.40	.22	5.21	.00*
Çocuğun Cinsiyeti	2.56	1.07	.08	2.39	.01*

($R=.65$, $F= 40,632$, $R^2 =.42$, $p<.05$)

Tablo 4’te yer alan çoklu doğrusal regresyon modelinde regresyon katsayılarının anlamlılığına ilişkin sonuçlara göre, ebeveynlerin dijital yönlendirme stratejileri ($\beta = .44$, $p<.05$), serbest stratejiler ($\beta= .15$, $p<.05$), öfke-agresyon ($\beta=.22$, $p<.05$) ve çocuğun cinsiyeti ($\beta=.08$, $p<.05$), çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini istatistiksel açıdan anlamlı düzeyde yordamaktadır. DOBE toplam puanının yordayıcısı olarak modele alınan dört bağımsız değişkenin dijital oyun

bağımlılık eğilimi toplam puanının %43'lük kısmını açıklamaktadır. Standardize edilmiş regresyon katsayısına (β) göre, yordayan değişkenlerin dijital oyun bağımlılık eğilimi üzerindeki görece önem sırası; dijital yönlendiren ($\beta = .44$), öfke-agresyon ($\beta = .22$), serbest ($\beta = .15$) ve çocuğun cinsiyet ($\beta = .08$) şeklindedir. Cinsiyet değişkeninde kız= 1, erkek= 2 olarak kodlanmıştır ve bu durum doğrultusunda beta değerinin $\beta = .08$ olması erkek çocuklarında bağımlılık eğilim düzeylerinin kız çocuklarının bağımlılık eğilim düzeylerinden anlamlı bir şekilde yüksek olduğunu ortaya koymaktadır. Özetle çocukların cinsiyetleri ve öfke agresyon davranış puanları ile ebeveynlerin dijital yönlendiren ve serbest strateji puanları çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini anlamlı bir şekilde yordamaktadır. Bu bulgu çocukların cinsiyetlerinin değişikliği ve öfke agresyon davranış puanları daha yüksek olan çocukların bağımlılık eğilim düzeylerinin daha yüksek olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca dijital yönlendiren ve serbest stratejileri uygulayan ebeveynlerin çocuklarının bağımlılık eğilimlerinin daha yüksek olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Sonuç ve Tartışma

Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri, problem davranışları, ebeveyn dijital oyun rehberlik stratejileri ve bu faktörler arasındaki ilişkilerin incelendiği bu çalışmada önemli sonuçlar elde edilmiştir. İlk olarak, bulgular çocukların dijital oyun bağımlılık eğiliminin düşük düzeyde olduğunu göstermiştir. Sonuçlar çalışmaya dahil edilen her yüz çocuktan sadece beşinin bağımlılık eğilimi gösterdiğini ortaya koymuştur. Benzer araştırmalar, çocuklarda bağımlılıkla ilgili farklı ve çelişen sonuçları işaret etmektedir. Örneğin Ünsal (2019), 5-6 yaş grubu çocuklarla yaptığı çalışmada, çocukların bağımlılıklarının yüksek olduğunu bulmuştur. Yine farklı yaş gruplarından çocukların bağımlılık düzeyini inceleyen Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim kademesinde yer alan çocukların bilgisayar oyunu bağımlılıklarının düşük düzeyde olduğunu ifade etmişlerdir. Benzer bir çalışmada, 6-13 yaş çocukların bağımlılık eğilimlerinin incelenmesi doğrultusunda çocukların bağımlılık eğilimlerinin orta düzeyde olduğu saptanmıştır (Ulum, 2016). Araştırma sonuçlarında ortaya çıkan bu farkların kullanılan ölçme araçlarının yapısından, çalışmaya katılan çocukların farklı yaş ve sosyo demografik özelliklerinden kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Erken çocukluk döneminde dijital oyun bağımlılığını inceleyen çalışmalarda alan yazında sınırlı çalışma olması, bu konuda çelişkili sonuçların ortaya çıkmasını açıklayabilir.

İkinci olarak bu çalışmanın sonuçları yaş ve cinsiyetin oyun bağımlılık eğilimleri ile ilişkili olduğunu göstermiştir. Sonuçlar tüm yaş gruplarında erkek çocukların bağımlılık eğilimlerinin kız

çocuklarından daha yüksek olduğunu ortaya koymaktadır. Benzer araştırma bulguları erkek çocukların kız çocuklarından daha fazla dijital araçlarla vakit geçirdiklerini ve tercih ettiklerini göstermektedir (Brito, 2016; Gentile, 2009; Işıkoğlu ve diğ., 2021; Kars, 2010; Küçük ve Çakır, 2020; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Şahin ve Tuğrul, 2012; Ünsal, 2019). Bunun gerekçeleri arasında ebeveynlerin çocuklara dijital araçlarla olan etkileşimlerinde cinsiyete göre farklı davranmaları ve özellikle kız çocuklarının dijital oyun etkileşimlerini daha fazla kısıtlamaları yer almaktadır (Çetinkaya ve Sütçü, 2016; Taş ve Güneş, 2019). Bu sonuç kız çocuklarının bağımlılık eğilimlerinin erkek çocuklarına nazaran daha az olmasını destekler niteliktedir.

Üçüncü olarak, araştırma sonuçları ebeveynlerin, çocukların dijital oyunlarına aracılık ederken aktif rehberlik stratejisini en fazla tercih ettiklerini göstermektedir. Ayrıca sonuçlar eğitim düzeyi yüksek olan annelerin aktif rehberlik stratejilerini, eğitim düzeyi düşük olan babaların serbest rehberlik stratejilerini daha fazla tercih ettiklerini göstermiştir. Aktif stratejiyi tercih eden ebeveynler, çocuklarının dijital oyunlarında onlarla etkileşim içerisinde olduklarını, oyunlarını takip ettiklerini ve yönlendirmelerde bulduklarını ifade ettikleri görülmüştür. Ebeveynlerin farklı aracılık stratejilerini bir arada kullanarak çocuklarının dijital oyunlarını yönlendirdikleri bilinmektedir (Beyens ve Beullens, 2017; Nevski ve Siibak, 2016). Erken çocukluk dönemi çocukların, dijital araçlarla olan etkileşimlerini ebeveynlerinin yönlendirmesi, izlemesi ve rehberlik etmesi önemlidir (Brito ve diğ., 2017; Nikken ve Schols, 2015; Işıkoğlu Erdoğan, 2019). Ebeveynlerin aktif rehberlik stratejilerini daha fazla benimsemesi çocukların uygun medya kullanımları için olumlu destek ve çevrimiçi risklerden korunmasını sağlamaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012; Gözüm ve Kandır, 2020; Livingstone ve diğ., 2015). Öte yandan, eğitim düzeyi düşük babaların serbest rehberlik stratejilerini daha fazla benimsemesi, bu babalar için uygun rehberlik stratejilerini kullanmaları doğrultusunda desteklenmeleri gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Dördüncü olarak, araştırma sonuçları cinsiyet, öfke-agresyon düzeyi ve ebeveyn rehberlik stratejilerinin çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin anlamlı olarak yordadığını ortaya koymuştur. Özellikle erkek, öfke-agresyon düzeyi yüksek, ebeveynleri dijital yönlendiren ve serbest rehberlik stratejilerini benimseyen çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yüksek olduğu saptanmıştır. Benzer araştırma sonuçları çocukların cinsiyetlerinin bağımlılık eğilim düzeylerini anlamlı yordadığını ortaya koymaktadır (Güzen, 2021; İçen, 2018; Kurtbeyoğlu, 2018;

Şahin ve Gözün Kahraman, 2021; Taş ve Güneş, 2019). Aynı zamanda, öfke-agresyon düzeyinin oyun bağımlılığını yordadığı alan yazındaki araştırma sonuçlarıyla da desteklenmektedir. Araştırmalar uygunsuz ve aşırı teknolojik araçları kullanan çocukların, fiziksel şiddet içeren sosyal ilişkiler ve okul yaşantıları olduğu (Ostrov ve diğ., 2006), saldırganlıklarında artış (Anderson ve diğ., 2010; Deyreh, 2011), şiddete yönelik duyarsızlaşma (Yumrukuz, 2017; Staude-Müller ve diğ., 2008), düşük sosyal yetkinlik (Hygen ve diğ., 2019) ve daha fazla dürtüsellik (Gentile ve diğ., 2011) gösterdiklerini ortaya koymuştur.

Çocukların özellikleriyle birlikte ebeveyn rehberlik stratejileri de dijital oyun bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordamıştır. Dijital oyuna yönlendirme ve serbest strateji olarak tanımlanan çocuğu doğrudan dijital oyun oynaması için yönlendiren ve dijital oyunlara hemen hemen hiç müdahale etmeyen ebeveyn rehberliği çocukların bağımlılık eğilimini artırmıştır. Sürpriz olmayan bu sonuç, ebeveyn rehberliğinin çok az veya uygun olmadığı durumlarda çocuklarının ekran sürelerinin arttığı ve buna bağlı olarak ekran bağımlılığı, oyun bağımlılığı gibi sorunlara yol açabileceğini göstermektedir (Ateş ve Durmuşoğlu Saltalı, 2019; Beyens ve Beullens, 2017; Brito ve diğ., 2017; Güzen, 2021; Keya ve diğ., 2020). Bu sonuçlar doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığı ve olumlu rehberlik stratejileri hakkında farkındalıklarının artırılması ve çocukların dijital oyunlarını etkili rehberlik edebilecekleri beceriler kazanmaları önemlidir (Işıkoğlu Erdoğan ve diğ., 2019). Ayrıca çocuklara dijital yetkinlik kazandırılması düşük dijital oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilmektedir. Ebeveynlerin ve eğitimciler, çocuklarda dijital kullanımın faydalarını en üst düzeye çıkarmak ve dijital cihazların uygunsuz kullanımından kaynaklanan olası olumsuz etkilerini azaltmak için gelecek nesilleri daha iyi dijital yeterlilikle donatmalıdırlar (Tso ve diğ., 2022).

Öneriler ve Sınırlıklar

Bebeklikten itibaren çocukların ilgisini çeken ve oyunlarının bir parçası haline gelen dijital oyunların hem olumlu hem de olumsuz etkilerinin ortaya çıkmasında ebeveynlerin özellikleri ve rehberliklerinin niteliğinin önemi bu araştırmanın sonuçları ile desteklenmiştir. Özellikle annelerin ve eğitim düzeyi yüksek olan annelerin daha olumlu olarak kabul edilen “aktif” rehberlik stratejileri benimsemeleri, babaların ve eğitim düzeyi düşük annelerin dijital oyun rehberliği ile ilgili desteklenmeleri gerektiğini göstermektedir. Bu doğrultuda özellikle babalara çocuklarda oyun bağımlılığı ve dijital oyuna rehberlik etmeleriyle ilgili öncelikle farkındalık kazandırılmalıdır. Bu

farkındalık çalışmalarında dijital oyun bağımlılığının erken yaşlarda başlayabileceği ve ileriki yaşlarda önlem alınmasının zorlaşacağı açıklanmalıdır. Erken çocukluk döneminde başlayan bağımlılığın uzun süreli etkileri henüz bilinmemekle beraber bu etkilerin çocukların gelişim ve öğrenmelerini olumsuz etkileyebileceği muhtemel kabul edilmektedir (Yeşilay, 2021). Bu konuda özellikle eğitim düzeyi düşük ebeveynlerin özellikle babaların hedeflenmesi yararlı olacaktır. Farkındalık çalışmalarından sonra ebeveynlerin dijital oyunlara nasıl olumlu ve bilinçli rehberlik edebilecekleriyle ilgili beceri kazanmaları önerilmektedir. Bu beceriler arasında süre ve içerik sınırlarının nasıl getirilebileceği, oyun seçme kriterleri, çocuk oyunu bırakmak istemediğinde oluşan tartışmaları çözümü becerileri, ekransız aile zamanı planlama gibi konulara değinilebilir. Ek olarak, araştırmanın sonuçları erkek ve öfke agresyon düzeyi yüksek olan çocukların oyun bağımlılık eğilimlerinin daha yüksek olduğunu göstermiştir. Bu nedenle, bu gruplarda yer alan çocukların ebeveynlerinin dijital oyun rehberliğinde daha özenli olmaları konusunda farkındalık kazandırılmaları yararlı olacaktır.

Bu noktadan hareketle ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığı ve rehberliği ile ilgili farkındalık çalışmalarında politika yapıcılarına önemli görevler düşmektedir. Özellikle teknoloji bağımlılığı ile ilgili çalışmaları olan Yeşilay gibi sivil toplum kuruluşları, ebeveynleri bilinçlendiren halk eğitim merkezleri, devlet ve özel okullar ebeveyn farkındalığını artırıcı seminer ve eğitimler düzenleyebilirler. Daha erken yaşlardan itibaren bir sorun haline gelen dijital oyun bağımlılığı ile ilgili kreş ve anaokulları eğitim programlarında çocuklara doğrudan bilinçlendirme çalışmaları yapabilirler.

Önemli sonuçlar ortaya koyan bu araştırmanın bazı sınırlılıkları da bulunmaktadır. Bu çalışmada verilerin sadece ebeveyn beyanına dayalı olması ve ebeveynlerin çocukları lehine yanlı davranmış olmaları ihtimali ile çocukların bağımlılık düzeyleri düşük olarak saptanmış olabilir. Bu nedenle dijital oyun bağımlılığını ölçerken doğrudan çocuğun davranışlarının gözlenmesi ve çocukla görüşme gibi alternatif yöntemlerin bir arada kullanıldığı araçların geliştirilmesi yararlı olacaktır. Ayrıca, nitel görüşmelerle ebeveynlerin çocukların dijital oyunlarına nasıl rehberlik ettikleri ve evde çocukların ne kadar süre dijital oyun oynadıkları ortaya çıkarılarak ölçeklerden elde edilen veriler desteklenebilir.

Kaynakça

- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Alter, A. (2018). *Karşı konulmaz- bağımlılık yapıcı teknolojinin yükselişi ve bizim ona esir edilişimiz*. (D. İrengün, Çev.). Paloma Yayınevi. (Orijinal eserin basım yılı 2017).
- American Academy of Pediatrics [AAP] Council of Communications and Media. Policy statement (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), 1-6. doi:10.1542/peds.2016-2591
- American Psychiatric Association (APA) (2018). *Internet gaming*. https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming_sayfasından 11.08. 2020 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151..
- Ataman-Yengin, D. (2019). Dijital oyun bağımlılığı. G.H. Karadağ (Ed.), *Dijital hastalıklar içinde* (117-135).Der Yayınları.
- Ateş, M. & Durmuşoğlu Saltalı, N. (2019). KKTC’de Yaşayan 5-6 Yaş Çocukların Tablet ve Cep Telefonu Kullanımına İlişkin Ebeveyn Görüşlerinin İncelenmesi . *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(1), 62-90.
- Auxier, B., Anderson, M., Perrin, A. & Turner, E. (2020). 4. Parents’ attitudes and experiences – related to digital technology. Parenting Children in the age of screens. Pew Research Center Internet & Technology. Parents’ attitudes and experiences related to digital technology, Pew Research Center.
- Bektaş, M. (2018). Davranışsal Bağımlılık: Tanımı, Türleri ve Sınıflandırılması. H. Ateş ve A. Koçak (Ed.), *Bir kamu politikası olarak- bağımlılıkla mücadele içinde* (147-159). Nobel Akademi Yayıncılık.
- Beyens, I., & Beullens, K. (2017). Parent-child conflict about children’s tablet use: The role of parental mediation. *New Media & Society*, 1-42. <https://doi.org/10.1177/1461444816655099>
- Bilgi, A. (2005). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi [An investigation an the levels of aggression, depression and loneliness of computer game playing and non-playing primary school students] (Tez No. 188716). [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>

- Brito, R. (2016). “Who taught you how to play?”, “I did!” Digital practices and skills of children under 6. *Media Education*, 7(2), 281-302. doi: 10.14605/MED721607
- Brito, R., Francisco, R., Dias, P., & Chaudron, S. (2017). Family dynamics in digital homes: the role played by parental mediation in young children’s digital practices around 14 european countries. *Contemporary Family Therapy*, 39, 271–280. doi: 10.1007/s10591-017-9431-0
- 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 [Development of digital game addiction tendency scale and digital game parental mediation scale for preschool children, investigation of their relationship with problem behaviors] (Tez No. 630581). [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Budak, K.S. ve Işıkoğlu, N. (2022). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeklerinin Geliştirilmesi . Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES) , 55 (3) , 693-740 . <http://dx.doi.org/10.30964/auebfd.939653>
- Chaudron, S., Di Gioia, R., & Gemo, M. (2018). Young Children (0-8) and Digital Technology - A qualitative study across Europe. *Jrc Science for Policy Report*. doi: 10.2760/294383
- Chiong, C., & Shuler, C. (2010). Learning: Is there an app for that? Investigations of young children’s usage and learning with mobile devices and apps. *The Joan Ganz Cooney Center*, 34, 13-20.
- Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory*, 21(4), 323 343. doi: 10.1111/j.1468-2885.2011.01391.x
- Çetinkaya, L., & Sütçü, S. S. (2016). Çocukların gözüyle ebeveynlerinin bilişim teknolojileri kullanımlarına yönelik kısıtlamaları ve nedenleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 7(1), 79-116.
- Çorapçı, F., Aksan, N., Arslan-Yalçın, D., & Yağmurlu, B. (2010). Okul öncesi dönemde duygusal, davranışsal ve sosyal uyum taraması: Sosyal yetkinlik ve davranış değerlendirme-30 ölçeği. *Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı Dergisi*, 17, 3-14.
- Deyreh, E. (2011). Psychological pathology of computer and video games among elementary students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 3095-3097.
- Ebbeck, M., Yim, H. Y. B., Chan, Y. & Goh, M. (2016). Singaporean Parents’ Views of Their Young Children’s Access and Use of Technological Devices. 44, 127-134. doi: 10.1007/s10643-015-0695-4

- Ergür, G. (2015). Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimlerinin ve benlik saygı düzeylerinin incelenmesi [The search about the level of self esteem and the tendency to agression of the secondary school students who play computer games containing violence] (Tez No. 424946). [Yüksek lisans tezi, İstanbul Arel Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340>
- Gentile, D., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319- 329. doi: 10.1542/peds.2010-1353
- Gözüm, A.İ.C., & Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 82-100. doi: 10.33418/ataunikkefd.777424
- Güvendi, B. , Tekkurşun Demir, G., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık . *OPUS International Journal of Society Researches* , 11(18) , 1194-1217 . DOI: 10.26466/opus.547092
- 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 [Examination of digital play addiction tendencies and differences in parental mediation of 4-6 years old children during pre-Covid-19 and pandemic period] (Tez No. 677915). [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi (Niğde İli Örneği). *Sporometre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1), 225-234.
- Herodot, C. (2017). Young children and tablets: A systematic review of effects on learning and development. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(1), 1-9. <https://doi.org/10.1111/jcal.12220>
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56- 68.
- Hygen, B. W., Zahl-Thanem, T., Wichstrøm, L., Belsky, J., Stenseng, F., Kvande, M. N. & Skalicka, V. (2019). Time spent gaming and social competence in children: Reciprocal effects across childhood. *Child Development*. <https://doi.org/10.1111/cdev.13243>

- Işıkoğlu, N., & Ergenekon, E. (2021). Bebeklerin teknolojik araçları kullanmalarıyla ilgili anne görüşleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 54(1), 117-140. doi: 10.30964/auebfd.767338
- Işıkoğlu, N., Bayraktaroğlu, E., & Aytekin-Dülger, D. N. (2021). Children's play preferences and behaviors in digital or non-digital play. *Pamukkale University Journal of Education*, 1-24. doi: 10.9779/pauefd.758529.
- Işıkoğlu, N., Erol, A., Atan, A., & Aytekin, S. (2021). A qualitative case study about overuse of digital play at home. *Current Psychology*, 1-11.
- Işıkoğlu-Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi ? ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17. doi:10.9779/pauefd.446654
- Işıkoğlu-Erdoğan, N., Johnson, J.E., Dong, P.I., & Qiu, Z. (2019). Do parents prefer digital play? examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal*, 47, 131-142. doi: 10.1007/s10643-018-0901-2
- İçen, B. (2018). İlköğretim birinci kademe öğrencilerin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi[The specification of online game addictions in elementary first grade students] (Tez No. 513681) [Yüksek lisans tezi, Okan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Kalaycı, Ş. (2006). *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri*. Asil Yayın.
- Karahan, B. (2021). Ebeveyn rehberliğinde ekran kullanımının okul öncesi çocuklarına etkisi[The effects of parental guided screen use on preschool children](Tez No. 678231)[Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi [The effect of violent video games on children's aggressive behavior](Tez No. 267092) [Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031.
- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi[Demographic characteristics relationship between game addiction of middle school

- students*] (Tez No. 524019) [Yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>
- Küçük, Y.& Çakır, . (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Turkish Journal of Primary Education*, 5(2), 133-154.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11–17.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2008). Parental mediation and children's internet use. *Journal Of Broadcasting & Electronic Media*, 52 (4), 581-599.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., & Lagae, K. (2015). How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style. London: EU Kids Online, LSE.
- Lwin, M. O., Stanaland, A.J.S., & Miyazaki, A.D. (2008). Protecting children's privacy online: how parental mediation strategies affect website safeguard effectiveness. *Journal of Retailing*, 84(2), 205–217.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-53.
- Nevski, E., & Siibak, A. (2016). The role of parents and parental mediation on 0–3-year olds' digital play with smart devices: Estonian parents' attitudes and practices. *Early Years*, 36(3), 227–241. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1161601>.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 3423–3435. doi: 10.1007/s10826-015-0144-4.
- Ostrov J.M., Gentile D.A., & Crick N.R. (2006). Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: a longitudinal study. *Social Development*, 15(4), 612-27.
- Pallant, J. (2020). *SPSS Kullanma kılavuzu: SPSS ile adım adım veri analizi* (S. Balcı ve B. Ahi, çev.). Anı Yayıncılık. (orijinal eserin yayın tarihi 2002)
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). The Common sense census: media use by kids age zero to eight. Common Sense Media. <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2020> 08.09.2021 tarihinde sayfasından erişim sağlanmıştır.

- Sallayıcı Z., & Yöndem Z. (2020). Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 21(1), 13-23.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Değişen Oyun Tercihleri. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.
- Schulz van Endert, T. (2021). Addictive use of digital devices in young children: Associations with delay discounting, self-control and academic performance. *PloS one*, 16(6), e0253058. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0253058>
- Songur, A. (2019). Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı (Tüketim Kültürü, Dijital Kültür ve Dijital Ebeveynlik), (Aygül, H. H. & Eke, E. Ed.). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Stauder-Muller, F., Bliesener, T., & Luthman, S. (2008). Hostile and Hardened? An Experimental Study on (De-)Sensitization to Violence and Suffering through Playing Video Games. *Swiss Journal of Psychology*, 67, 41-50. <http://dx.doi.org/10.1024/1421-0185.67.1.41>
- Şahin, D., & Kahraman, Ö. G. (2021). Okul dönemi çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(230), 13-28. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.682086>
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şen, M., Demir, E., Teke, N., & Yılmaz, A. (2020). Erken çocukluk ebeveyn medya aracılık ölçeği geliştirme çalışması. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 53, 228-265. <http://dx.doi.org/10.21764/maeuefd.646852>
- Taş, İ., & Güneş, Z. (2019). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22, 83- 92.
- Trentacosta, C. J., & Fine, S. E. (2010). Emotion Knowledge, Social Competence, and Behavior Problems in Childhood and Adolescence: A Meta-Analytic Review. *Soc Dev.*, 19(1), 1-29. doi: 10.1111/j.1467-9507.2009.00543.x.
- Tso, W. W., Reichert, F., Law, N., Fu, K. W., de la Torre, J., Rao, N., ... & Ip, P. (2022). Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: A cross-sectional study in Hong Kong. *The Lancet Regional Health-Western Pacific*, 20, 100382.
- Ulum, H. (2016). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi [Investigating the relationship between the addiction to computer games

among children and emotion regulation] (Tez No.443047). [Yüksek lisans tezi, Çağ Üniversitesi].Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>

Ünsal, A. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi.[Emotional intelligence and computer game addiction in preschool children] (Tez No. 565814)[Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>

Vahedi, S., Farrokhi, F., & Farajian, F. (2012). Okul öncesi çocuklarda sosyal yeterlilik ve davranış sorunları. *İran Psikiyatri Dergisi*, 7(3), 126-134.

Yalçın Irmak, A., & Ardıç, A. (2018). Dijital Oyunların Çocuk ve Ergenler Üzerindeki Etkileri: Literatür İnceleme. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 6(16), 71-84.

Yeşilay (2021). *Teknoloji bağımlılığı*. <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği>

Yıldırım, Y. (2018). *Dijital kültürde çocuk yetiştirmek*. Nisan Kitabevi

Yumrukuz, Ö. (2017). Şiddete karşı duyarsızlaşma ve sosyal medya ilişkisi üzerine bir inceleme. *Marmara İletişim Dergisi*, 28, 89-106.

Zamani, E., Kheradmand, A., Cheshmi, M., Abedi, A., & Hedayati, N. (2010). Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students. *Addiction & health*, 2(3-4), 59-65.

Zehir, H., Zehir, K., Yalçın, F. A., & Yalçın, M. (2019). Okul öncesi dönemde çocukların teknolojik araç kullanımı ve ailelerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada kullandığı stratejiler. *Current Research in Education*, 5(2), 88-103.

Extended Abstract

Introduction

The widespread use of digital tools in homes and schools and the fact that young children play digital games in these tools is a reality today (Rideout & Robb, 2020). There are digital devices such as televisions, tablets, and smart phones in almost every home in the society, and children interact with screens from infancy (Lauricella et al., 2015; Işıkoğlu & Ergenekon, 2020). Considering the screen time, it is known that young children are exposed to screens beyond the recommended times for their age (Lauricella et al., 2015; Işıkoğlu Erdoğan et al., 2019). It is emphasized that the use of digital tools, especially for long periods, can cause excessive use and

addiction in children (Bektaş, 2018; Lemmens et al., 2009). In addition, depending on how they are used, digital tools can have positive or negative effects on children (Yalçın Irmak & Ardiç, 2018). The purpose of this study is to examine children's digital play addiction tendencies and the factors that may affect them.

Examining the relationships between the factors of children and parents that affect digital play addiction will contribute to the literature. For these reasons, the aim of this research is to examine children's digital play addiction tendencies and the factors affecting children and parents. In line with this main purpose answers to the following sub-problems were sought; (1) What is the level of children's digital play addiction tendencies, problem behaviors, digital play parental mediation, (2) Is there a relationship between children's variables such as age and gender, and their digital play addiction tendencies, (3) Is there a relationship between gender and education levels of parents and digital play parental mediation? (4) Do child and parent-related factors predict children's digital play addiction tendencies?

Method

A correlational survey model was used to reveal the relationship between children's digital play addiction tendency levels and the strategies that parents prefer to implement, and children's problem behaviors. The participants of the study were 437 parents who had children attending public preschools in Denizli. Data were collected through the Digital Play Addiction Tendency Scale (DPAT), Digital Play Parental Mediation Scale (DPPM), Social Competency and Behavior Evaluation Scale-30 and demographic information form.

Discussion and Results

According to the results obtained, firstly, the findings showed that children's digital play addiction tendency was low. The results revealed that only five out of every hundred children included in the study showed a tendency towards addiction. Similar studies point to different and conflicting results regarding addiction in children. It is thought that these differences in the results of the research may be due to the structure of the measurement tools used, the different ages and socio-demographic characteristics of the children participating in the research. Secondly, the results of this study showed that age and gender were associated with play addiction tendencies. The results reveal that the addiction tendencies of boys are higher than girls in all age groups. Third, the

research results show that parents most prefer the active parental mediation when mediating children's digital play. In addition, the results showed that mothers with a high level of education preferred active parental mediation, and fathers with a lower level of education preferred permissive parental mediation more. Fourth, the research results revealed that gender, anger-aggression level, and parental mediation significantly predicted children's digital play addiction tendencies. It has been determined that the tendency of digital play addiction is high, especially among boys, who have a high level of anger-aggression, whose parents encouraging and apply permissive parental mediation.

Recommendation

The importance of the characteristics of parents and the quality of their guidance in the emergence of both positive and negative effects of digital play, which attract children's attention from infancy and become a part of their play, is supported by the results of this research. The fact that mothers and mothers with higher education levels adopt more positive active parental mediation shows that fathers and mothers with low education levels should be supported regarding digital play parental mediation. In this direction, awareness should be raised, especially for fathers, about play addiction and guiding digital play in children. In these awareness studies, it should be explained that digital play addiction can start at an early age and it will be difficult to take precautions in later ages.

ETİK BEYAN: “Erken Çocuklukta Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi: Çocuk ve Ebeveyn Özelliklerinin Etkileri” başlıklı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıştır ve veriler toplanmadan önce Pamukkale Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Başkanlığı Girişimsel Olmayan Klinik araştırmalar Etik Kurulu’ndan 03/06/2020 tarih ve 04-16 toplantı/karar sayılı etik izin alınmıştır. Karşılaşılacak tüm etik ihlallerde “Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Yayın Kurulunun” hiçbir sorumluluğunun olmadığı, tüm sorumluluğun Sorumlu Yazara ait olduğu ve bu çalışmanın herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiş olduğunu taahhüt ederim.