

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

Arařtırma Makalesi

Makale GeliŐ Tarihi: 18.03.2023

Makale Kabul Tarihi: 05.07.2023

DİJİTAL OYUNUN SOSYAL DUYGUSAL GELİŐİMİNE ETKİLERİNİN EŐİTLİ DEĐİŐKENLER AISINDAN İNCELENMESİ

Emine Gölriz AKAROĐLU*

Ulya TEKBAŐ**

Hümeyra Nur ŐEN***

Öz

Oyunlar, ocukların sosyal duygusal geliŐimleri üzerinde önemli etkilere sahiptir. Günümüzde teknolojinin hızla geliŐmesi dijital oyunları öne ıkarmaktadır. Sokak oyunlarının yerini alan dijital oyunlarında sosyal duygusal geliŐime etkisi merak konusudur. Bu arařtırmada, okul öncesi dönem ocuklarında dijital oyunların sosyal-duygusal geliŐime etkisinin incelenmesi amaçlanmıŐtır. Arařtırmanın alıŐma grubunu 2021-2022 eđitim öđretim yılında Konya'nın merkez ilçelerinden 2 devlet ve 2 özel anaokuluna devam eden 12 farklı öđretmenin sınıfından 250 öđrenciye ulaŐılmasına rađmen gönüllülük esasına dayandıđından 190 öđrenciye ulaŐılmıŐtır. Bunlardan 50 öđrencinin verileri, ebeveyn ve öđretmenlerin anket sorularını tam doldurmaması nedeniyle dahil edilmediđinden, 140 öđrenci alıŐma grubunu oluŐtırmaktadır. alıŐmaya katılan 140 kiŐinin 71'ini (%50,7) erkek, 69'unu (%49,3) kız öđrenci oluŐtırmaktadır. YaŐları incelendiđinde 50'sinin (%35,7) 5 yaŐında, 90'nın (%64,3) 6 yaŐında olduđu görölmektedir. Okul türü incelendiđinde, 70'i (%50,0) özel, 70'i (%50,0) devlet kurumunda eđitim almaktadır. Okullar seilirken, sosyoekonomik durumunun denk olan kurumlar olmasına dikkat edilmiŐtir.

* Do. Dr., KTO Karatay Üniversitesi, Sađlık Bilimleri Yüksekokulu, ocuk GeliŐimi Bölümü, gulriz.akarođlu@karatay.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9940-9142.

** Yüksek Lisans Öđr., KTO Karatay Üniversitesi, Lisansüstü Eđitim Enstitüsü, ocuk GeliŐimi Tezli Yüksek Bölümü, ulyatekbas01@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2729-2459.

*** Yüksek Lisans Öđr., KTO Karatay Üniversitesi, Lisansüstü Eđitim Enstitüsü, ocuk GeliŐimi Tezli Yüksek Bölümü, humeyranursenn@gmail.com, ORCID: 0000-0001-7398-1979.

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

alıŐmada, “Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri leđi”, “Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđi” olmak zere iki veri toplama aracı kullanılmıŐtır. alıŐmada araŐtırma yntemlerinden, iliŐkisel tarama modeli kullanılmıŐtır. Veriler SPSS 26 paket programı kullanılarak Mann Whitney U testi yapılmıŐtır. AraŐtırmanın sonucunda, “Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri leđi” alt boyutlarında cinsiyet, kurum ve yaŐ deđiŐkenlerine gre anlamlı farklılık tespit edilmemiŐtir. “Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđi” alt boyutlarında cinsiyete gre anlamlı farklılık tespit edilmezken, kurum ve yaŐ deđiŐkenlerinde anlamlı farklılık tespit edilmiŐtir. Kurumlar aısından incelendiđinde, tm alt boyutlarda zel okul ortalamasının fazla olduđu grlmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Okul ncesi, Sosyal-Duygusal GeliŐim, Devlet Okul-zel Okul.

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

Analysing the Effects of Digital Games on Social Emotional Development in Terms of Various Variables

Abstract

Games have important effects on children's social and emotional development. Today, the rapid development of technology makes digital games stand out. The effect of digital games replacing outdoor games on social and emotional development is a matter of curiosity. In this study, it was aimed to examine the effect of digital games on social-emotional development in preschool children. Although 250 students from 12 different teachers' classes attending 2 state and 2 private kindergartens in Konya's central districts were reached in the 2021-2022 academic year, 190 students were reached because it was based on volunteerism. Since the data of 50 students were not included because the parents and teachers did not fill in the survey questions completely, 140 students constitute the study group. Of the 140 people participating in the study, 71 of them (50.7%) were male and 69 (49.3%) of them were female students. When their ages were analysed, 50 (35.7%) were 5 years old and 90 (64.3%) were 6 years old. When the type of school is analysed, 70 (50.0%) of them receive education in private institutions and 70 (50.0%) are in public institutions. While selecting the schools, attention was paid to ensure that the socioeconomic status was equivalent. In the study, two data collection tools were used, namely the "Effects of Digital Games in Early Years Scale" and the "Preschool Social-Emotional Skills and Resilience Scale". In the study, relational screening model was used as one of the research methods. The Mann Whitney U test was performed using the SPSS 26 package program. As a result of the research, no significant difference was found in the sub-dimensions of "The Scale of Effects of Digital Games in Early Ages" according to the variables of gender, institution, and age. While no significant difference was found in the sub-dimensions of "Pre-School Social-Emotional Skills and Resilience Scale" according to gender, a significant difference was found in institution and age variables. When analysed in terms of institutions, it is seen that the average of the private school is higher in all sub-dimensions.

Keywords: Digital Game, Preschool, Social-Emotional Development, Public School-Private School.

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

GiriŐ

Okul ncesi dnemde Őekillenen sosyal duygusal geliŐim (Kandır ve Alpan, 2008, s. 34), kiŐinin kendisi (zdemir, Eruzun, ve Kuru, 2019, s. 316), baŐkalarının duygularını tanımlaması, empati kurması (zbey, 2019, s. 758; Esen Aygn, 2019, s. 83; Yıldız ve Kahraman, 2021, s. 26), davranıŐlarını dzenlemesi, duygularını kontrol edebilmesi, kendisi ve evresindeki kiŐilerle uyum ierisinde olması olarak tanımlanmaktadır (Kandır ve Alpan, 2008, s. 42). Bu dnemde, sosyal ve duygusal geliŐimin alanı olduka mhim ve kritik bir sre olduđu kabul edilmektedir (Arslan ifti ve Uyanık Balat, 2018, s. 78). Sosyal kuralları đrenmesi (Yıldız ve etin, 2018, s. 56), akademik baŐarıyı desteklemesi (Candan ve Yalın, 2018, s. 322; Gl Kapı, Artar, AvŐar, elik, ve DaŐcı, 2015, s. 190), okula uyum sađlaması, diđer bireyler ile daha kolay etkileŐim kurması (Őahin ve Őahin, 2020, s. 244), zihinsel ve fiziksel sađlıklarının ise daha iyi olduđu bilindiđinden (UlutaŐ, 2016, s. 832), sosyal duygusal geliŐimini etkileyebilecek etmenlerle ocuđun geliŐimi desteklenmelidir (Dalkılı, 2014, s. 29).

Toplum ierisinde uyumlu olmayı kapsayan (Durualp, 2014, s. 14), bebeđin ilk aylardaki glmsmesine bakım verenin karŐılık vermesiyle baŐlayan sosyal duygusal geliŐimin temelleri atılmaktadır. Maslow'un oluŐturduđu ihtiyalar hiyerarŐisinde yer alan temel prensiplerden bakım, beslenme, sevgi grme ve gvende hissetme gereksinimleri (Karaođlu, 2020, s. 281), aile ierisinde karŐılanarak geliŐmektedir (zdemir, 2019, s. 558). Okul dneminde ise taklit ve model alarak đrenen ocuđun desteklenmesi noktasında Bandura'nın sosyal đrenme teorisi bađlamında (UŐaklı, 2017, s. 3), ebeveynlere ve đretmenlere byk sorumluluklar dŐmektedir (PektaŐ, 2022, s. 9). Bireyin; aile, toplum, okul vb. ortamlarda olumlu iliŐkiler kurması, sorumluluk alması, yerine getirmesi ve kabulnde, sosyal geliŐiminin etkisi byktr (Ahmetođlu, 2004, s. 1). Aile ii kuralları đrenen ocuk, okul/toplum kurallarına daha rahat uyum sađlarken, okul hayatında sosyal beceriler nem kazanmaktadır (nsal, 2010, s. 33). Bu nedenle okul ncesi dnemdeki eđitim, sosyal geliŐimin sađlıklı bir Őekilde desteklenmesi aısından olduka kritiktir (Kay ve Sađlam, 2020, s. 19; Ergden, Dođan, ve Ően Hastaođlu, 2020, s. 306; Glay Ogelman, Erten Sarıkaya ve Gngr, 2022, s. 61). Sosyal, duygusal geliŐim alanlarını desteklemekte ailenin (Kandır ve Alpan, 2008, s. 34; ztrk Samur ve Deniz, 2014, s. 466; Őahin, Ocak Karabay, Demir, 2017,

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

s. 10) ve sosyal evrenin etkisi yadsınamaz dzeydedir. Bunun yanı sıra ocuđun cinsiyetine gre farklılıklar (Gou ve Perceval, 2022, s. 7), yaŐıyla beraber yaŐantısal deneyimlerinin artması, kurumda aldıđı eđitimin tm geliŐim alanlarını destekleyen, dŐnmeye ve araŐtırmaya teŐvik eden, becerilerini geliŐtiren nitelikte olması da sosyal duygusal geliŐim becerilerine nemli dzeyde katkı sađlamaktadır. Ayrıca ocuk edebiyatı (Sildir ve Tfekci Akcan, 2018, s. 267), resim, mzik ve drama gibi ok kapsamlı sanat eđitiminin de temel amacı sosyal duygusal geliŐimi desteklemektir. Okul ncesi eđitimden yoksun veya yeterli dzeyde eđitim almayanların (abuk, Gnay ve İlhan, 2020, s. 500), yetiŐtirme yurdunda yaŐayarak aile sevgisinden yoksun olanların (Bıyıklı, 198, s. 87) ve ayrıca ileriki yaŐlarda grlen dijital bađımlılıklar ocukların sosyal duygusal geliŐimlerinde sorunlar yaŐamalarına neden olmaktadır.

GeliŐen ađda meydana gelen hızlı deđiŐimler, ocukların sosyal duygusal geliŐimlerini, olumlu olduđu kadar olumsuz da etkileyebilmektedir. Bunun baŐında iinde bulunduđumuz dijital ortam gelmektedir. Teknolojinin geliŐimi, internetin icat edilerek yaygınlaŐmasıyla oyunlar, dijital ortamlarda oynanmaya baŐlamıŐtır. Bu geliŐme sonrasında, sokaklar ebeveynler tarafından gvensiz grlerek evde oyun oynama kltrnn dođmasına neden olmuŐtur (Uzunođlu, 2021, s. 116). Covid-19 dneminde, teknolojiyle birlikte tablet ve telefon kullanımının artıŐ gstermesi (AktaŐ ve Bostancı DaŐtan, 2021, s. 136), yetiŐkinlerin yaŐamında deđiŐiklikler yarattıđı gibi okul ncesindeki ocukların yaŐamında da deđiŐiklikler yaratırken olumsuz davranıŐlar model alınmaktadır. Tsiad (2019) raporuna gre, sosyal duygusal đrenmeye dnyada ilginin arttıđı, eđitim alanında yapılan alıŐma ve uygulamaların yaygınlaŐmasına ynelik araŐtırmaların hız kazandıđı belirtilmektedir. Ancak pandemi srecinde ocukların zamanlarının ođunluđunu evde geirmeleri sebebiyle, sosyal duygusal geliŐimlerinde azalma olduđu dŐnlmektedir.

Dijital ortamın usuz bucaksızlıđı sebebiyle, evrimii ortamlar ierisinde olumlu ya da olumsuz birok durumla karŐılaŐılabilmektedir (Yay, 2017, s. 16). Yapılan alıŐmalar incelendiđinde dijital oyunların olumlu ynde geliŐtireceđini belirten alıŐmaların (Parkash, 2022, s. 54; Fang, Tapalova, Zhiyenbayeva, Kozlovskaya, 2022, s. 3074; Shoshani, Nelke, Girtler, 2022, s. 1; Aksoy, 2021, s. 30; Kolovou, Koutsolabrou, Lavidas, Komis, Voulgari, 2021, s. 30) olduđu gibi, olumsuz etkilediđini

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

belirten (Zheng, sun, 2022, s. 893; Akyar, sungur, 2022, s. 126; Sgt, 2020, s. 93; Akay, 2020, s. 67; Hinkley T, Kahverengi H, Carson V, Teychenne M 2018, s. 7; Ergney, 2017, s. 1930; Yıldız, 2018, s. 557; Budak K. S., 2020, s. 8;) alıŐmalar da bulunmaktadır. PricewaterhouseCoopers (Pwc) tarafından sunulan rapora gre, 2021-2026 yılları arasında Trkiye'deki oyun sektrnn diđer lkelere kıyasla %24,1 ortalama ile byyerek en hızlı geniŐleyen lke olacađı tahmin edilmektedir (Samur, 2022, s. 821). Bilgi ve iletiŐim teknoloji kullananların birođu, oluŐabilecek riskler ve tehditlerin farkında olmamaktadırlar (Yılmaz, Őahin, ve Akbulut, 2016, s. 27). Teknolojideki deđiŐim ve geliŐimi kapsamakta olan dijital dnya, insan yaŐamını etkileyerek sosyal, siyasal, ekonomik ve kltrel yapılar da olduka nemli bir rol oynamaktadır (Aral, 2022, s. 1135). Ailelerin bir kısmı, dijital teknoloji kullanımında endiŐe etseler de bir kısmı kk yaŐtan itibaren ocukların teknoloji ile tanışmasına fırsat tanımaktadır (Erden ve Uslupehlivan, 2021, s. 448). ocukların bilgi ve beceri geliŐimini engelleyen, iliŐkilerini sanallaŐtıran, telefon, tablet gibi aralara bađlayan, sahte bir zgven kazanmalarına neden olan (Uak, 2021, s. 21) teknoloji kullanımında ailelere nemli sorumluluklar dŐmektedir (Bulut, 2018, s. 54). Teknolojik aletlerin ebeveyn denetimde olmasına, ocuđun saatlerce ekrana maruz kalmamasına dikkat edilmesi ve ocuklarında oluŐabilecek etkilerinin durumları hakkında bilgilendirilmeleri gerekmektedir (Yengil, Gner, & Topakkaya, 2019, s. 18). Ailelerin bu konuda yetersiz kalması durumunda ruh sađlıđı uzmanları, ailelere ve ocuklara rehberlik edebilir (Akarođlu, 2022, s. 13).

Dijital oyunlar, ocuklarda serbest zaman etkinliđi ve eđlence aracı olarak grlmenin dıŐında oyun ieriklerinde Őiddetin de olması, nemli bir tartıŐma yaratmaktadır (Sgt, 2020, s. 80). Teknoloji kullanımının fazla olması, giderek artıŐ gsteren davranıŐ ve saldırganlık problemleri (Uzunoglu, 2021, s. 117; Kanter, 2020, s. 212; Gvendi, TekkurŐun Demir, & Keskin, 2019, s. 1209), zihinsel, bedensel, dil, sosyal (Őalcı, vd., 2018, s. 262), biliŐsel, duyuŐsal ve psiko motor alanlarında olumsuzluklar (nal, 2022, s. 72), yemek yeme alışkanlıkları (Seki ve Kurnaz, 2022, s. 25), uyku dzeninde bozulma (Kanter, 2020, s. 212; yabancılaŐma, yalnız kalma, uyumsuz davranma ve iletiŐim sıkıntısı (Fidan, 2022, s. 24) yarattıđı gibi, birok sađlık sorunları da oluŐurmaktadır.

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

Bu bađlamda arařtırmanın amacı, okul ncesi eđitim kurumuna devam eden ocukların, dijital oyunlarla sosyal-duygusal geliŐimine etkilerini saptamaktır. alıŐmanın temel sorusu, “Dijital oyunların, okul ncesi kurumunda eđitim gren ocukların, sosyal-duygusal geliŐimine eŐitli deđiŐkenler aısından etkileri nedir?” olarak belirtilebilir. Temel soruya ynelik oluŐturulan alt amalar;

1. Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđi alt boyutlarıyla, cinsiyet deđiŐeni arasında iliŐki var mıdır?
2. Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđi alt boyutlarıyla, kurum deđiŐeni arasında iliŐki var mıdır?
3. Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđi alt boyutlarıyla yaŐ deđiŐeni arasında iliŐki var mıdır?
4. Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri leđi alt boyutlarıyla cinsiyet deđiŐeni arasında iliŐki var mıdır?
5. Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri leđi alt boyutları ile kurum deđiŐeni arasında iliŐki var mıdır?
6. Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri leđi alt boyutlarıyla yaŐ deđiŐeni arasında iliŐki var mıdır?

Gere ve Yntemler

alıŐmada, 5-6 yaŐ grubundaki ocukların dijital oyun kullanımlarını sosyal duygusal aıdan olduđu Őekliyle betimlemeyi amalayan bir yaklaŐım benimsenmiŐtir. Bu alıŐmanın yrtlmesinde arařtırma yntemleri ierisinden iliŐkisel tarama modeli kullanılmıŐtır. İliŐkisel tarama modeli; iki ya da daha fazla deđiŐken arasındaki var olan veya dŐnlen iliŐki derecelerini, aynı zamanda deđiŐkenlerin birbirlerini etkileme durumlarını ve deđiŐimlerini incelemektir (Bekman, 2022, s. 238).

alıŐma Grubu

Arařtırmanın evreni, Konya ili merkez ilelerindeki okul ncesi đrencileri oluŐturmaktadır. Arařtırmanın rneklemi seilirken geliŐiđzel rnekleme yntemi ile Konya'nın merkez ilelerinden 2 devlet ve 2 zel

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

anaokuluna devam eden 12 farklı retmenin sınıfından 250 renci seilmiŐtir. Bunlara ulaŐılmasına rađmen gnlllk esasına dayandıđından 190 renci katılmıŐtır. Bunun yanı sıra 50 rencinin verilerinde ebeveyn ve retmenlerin anket sorularını tam doldurmaması nedeniyle dahil edilmeyerek araŐtırmanın alıŐma grubunu, 140 renci oluŐturmaktadır.

Tablo 1: ocuklara Ait Demografik Bilgiler

		N	%
Cinsiyet	Erkek	71	50.7
	Kız	69	49.3
YaŐ	5 yaŐ	50	35.7
	6 yaŐ	90	64.3
Okul Tr	zel	70	50.0
	Devlet	70	50.0
	Toplam	140	100.0

alıŐmaya katılan 140 kiŐinin 71'ini (%50,7) erkek, 69'unu (%49,3) kız renci oluŐturmaktadır. YaŐları incelendiđinde 50'sinin (%35,7) 5 yaŐında, 90'ının (%64,3) 6 yaŐında olduđu grlmektedir. Okul tr incelendiđinde 70'i (%50,0) zel, 70'i (%50,0) devlet kurumunda eđitim almaktadır.

Veri Toplama Araları

AraŐtırmada, “Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık lđi Trke Formu” ve “Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri lđi” olmak zere 2 veri toplama aracı kullanılmıŐtır. Veri toplama aralarına ynelik bilgiler aŐađıda belirtilmiŐtir.

Erken yaŐlarda dijital oyunların etkileri lđi, Dađal ve Bayındır (2019) tarafından okul ncesi ocuklar iin geliŐtirilen 5'li likert tipi lek 25 maddeden oluŐmuŐtur. Faktr deđeri .87 ile .54 arasındadır. Gvenirlik analizi i tutarlılık katsayısının .91 (alt boyutları; đrenme .90, sosyal .87,

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

fiziksel .86, duygusal .84, eđlenme .82)'dir. lek ebeveynler tarafından doldurulmuŐtur.

Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđi Trke Formu, Trke geerlik ve gvenirliklik alıŐmasını Glay Ogelman vd. (2021) 5 yaŐ ocukları iin geekleŐirmiŐtir. Yapılan analizlerle Amerika'da 3-5 yaŐ arası ocukları iin geliŐtirilmiŐ olan 27 madde ieren Okul ncesi ocukları iin Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđinin 4 boyut ile 22 madde ieren Trke Formunun geerli, gvenilir bir lme aracı olduđu sonucuna ulaŐılmıŐtır. Gvenirlik i tutarlık kat sayısının .96 (alt boyutları; empati .92, duygu tanıma duygu ifadesi .92, sosyal yetkinlik .86, z dzenleme .85) 'dir. lek, đretmenler tarafından doldurulmuŐtur.

Verilerin Analizi

Kullanılan leklerin geerliliđini test etmek amacıyla SPSS 26 paket programı kullanılmıŐ, verilerin yapılan normality plots testinde normal dađılım gstermemesiyle; ikili olan grupların karŐılaŐtırılması iin kullanılan Mann Whitney U testi yapılarak analiz edilmiŐtir.

Bulgular

Tablo 2: "Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđi alt boyutlarının cinsiyet deđiŐkeni arasında iliŐki var mıdır?" araŐtırma sorusuna iliŐkin Mann Whitney U Testi Bulguları

Alt Boyutları	Cinsiyet	N	Ort.	t	Z	p
Duygu Tanıma/ Duygu İfadesi	Erkek	71	74.15	5.265	-.490	.624
	Kız	69	66.74	4.605		
Empati	Erkek	71	72.13	5.121	-1.107	.268
	Kız	69	68.82	4.748		
z dzenleme	Erkek	71	70.89	5.033	-.118	.906
	Kız	69	70.09	4.836		
Sosyal Yetkinlik	Erkek	71	75.99	5.395	-1.653	.098
	Kız	69	64.85	4.474		

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

Tablo 2’de, ‘‘Okul ncesi sosyal-duygusal beceriler ve psikolojik dayanıklılık leđi’’ alt boyutlarının cinsiyet deđiŐkenine gre karŐılaŐtırılmasına iliŐkin Mann Whitney U testi bulguları verilmiŐtir. Bu sonulara gre, duygu tanıma duygu ifadesi, empati, z dzenleme, sosyal yetkinlik alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiŐtir ($p>0,05$).

Tablo 3: ‘‘Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđi alt boyutlarının kurum deđiŐkeni arasında iliŐki var mıdır?’’ araŐtırma sorusuna iliŐkin Mann Whitney U Testi Bulguları

Alt Boyutları	Kurum	N	Ort.	t	Z	p
Duygu Tanıma/ Duygu İfadesi	zel	70	85.59	5.991	-2.877	.004
	Devlet	70	55.41	3.879		
Empati	zel	70	80.24	5.616	-4.504	.000
	Devlet	70	60.76	4.253		
z dzenleme	zel	70	83.78	5.864	-3.916	.000
	Devlet	70	57.22	4.005		
Sosyal Yetkinlik	zel	70	79.36	5.555	-2.630	.009
	Devlet	70	61.64	4.314		

Tablo 3’te, ‘‘Okul ncesi sosyal-duygusal beceriler ve psikolojik dayanıklılık leđi’’ alt boyutlarının kurum tr deđiŐkenine gre karŐılaŐtırılmasına iliŐkin Mann Whitney U testi bulguları verilmiŐtir. Bu sonulara gre, duygu tanıma duygu ifadesi, empati, z dzenleme, sosyal yetkinlik alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmiŐtir ($p<0,05$). Kurumlar incelendiđinde tm alt boyutlarda zel okulun ortalamasının fazla olduđu grlmektedir.

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

Tablo 4: “Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđi” alt boyutlarıyla yaŐ deđiŐkeni arasında iliŐki var mıdır?” araŐtırma sorusuna iliŐkin Mann Whitney U Testi Bulguları

Alt Boyutları	YaŐ	N	Ort.	t	Z	p
Duygu Tanıma/ Duygu İfadesi	5 YaŐ	50	46.58	2.684	-5.323	.000
	6 YaŐ	90	83.79	7.185		
Empati	5 YaŐ	50	46.58	2.329	-3.703	.000
	6 YaŐ	90	83.79	7.541		
zdzenleme	5 YaŐ	50	44.98	2.249	-5.610	.000
	6 YaŐ	90	84.68	7.621		
Sosyal Yetkinlik	5 YaŐ	50	57.06	2.853	-2.973	.003
	6 YaŐ	90	77.97	7.017		

Tablo 4’te, “Okul ncesi sosyal-duygusal beceriler ve psikolojik dayanıklılık leđi” alt boyutlarının yaŐ deđiŐkenine gre karŐılaŐtırılmasına iliŐkin Mann Whitney U testi bulguları verilmiŐtir. Bu sonulara gre, duygu tanıma duygu ifadesi, empati, z dzenleme, sosyal yetkinlik alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmiŐtir ($p<0,05$). YaŐlar incelendiđinde alt boyutların tmnde 6 yaŐın ortalamasının daha fazla olduđu grlmektedir.

Tablo 5: “Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri leđi alt boyutların cinsiyet deđiŐkeni arasında iliŐki var mıdır?” araŐtırma sorusuna iliŐkin Mann Whitney U Testi Bulguları

Alt Boyutları	Cinsiyet	N	Ort.	t	Z	p
Eđlence	Erkek	71	72.15	5.122	-.495	.621
	Kız	69	68.80	4.747		

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

Őrenme	Erkek	71	71.04	5.044	-.161	.872
	Kız	69	69.94	4.826		
Fiziksel	Erkek	71	73.75	5.236	-.965	.334
	Kız	69	67.15	4.633		
Sosyal	Erkek	71	76.61	5.439	-1.813	.070
	Kız	69	64.21	4.430		
Duygusal	Erkek	71	74.95	5.321	-1.358	.174
	Kız	69	65.92	4.548		

Tablo 5’te “Erken yaŐlarda dijital oyunların etkileri ۆleđi” alt boyutlarının cinsiyet deđiŐkenine gۆre karŐılaŐtırılmasına iliŐkin Mann Whitney U testi bulguları verilmiŐtir. Bu sonulara g�re, alt boyutlardan eđlence, ۆrenme, fiziksel, sosyal ve duygusal anlamlı bir farklılık tespit edilmemiŐtir ($p>0,05$).

Tablo 6: “Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri ۆleđi alt boyutlarıyla kurum deđiŐkeni arasında iliŐki var mıdır?” araŐtırma sorusuna iliŐkin Mann Whitney U Testi Bulguları

Alt Boyutları	Kurum	N	Ort.	t	Z	p
Eđlence	Őzel	70	71.36	4.995	-.256	.798
	Devlet	70	69.64	4.874		
Őrenme	Őzel	70	65.07	4.555	-1.587	.113
	Devlet	70	75.93	5.315		
Fiziksel	Őzel	70	69.16	4.841	-.393	.694
	Devlet	70	71.84	5.029		
Sosyal	Őzel	70	68.76	4.813	-.508	.618
	Devlet	70	72.24	5.056		
Duygusal	Őzel	70	70.29	4.920	-.062	.950
	Devlet	70	70.71	4.949		

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

Tablo 6’da ‘‘Erken yaŐlarda dijital oyunların etkileri leđi’’ alt boyutlarının okul tr deđiŐkenine gre karŐılaŐtırılmasına iliŐkin Mann Whitney U testi bulguları verilmiŐtir. Bu sonulara gre eđlenme, đrenme, fiziksel, sosyal ve duygusal alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiŐtir ($p>0,05$).

Tablo 7: ‘‘Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri leđi alt boyutlarıyla yaŐ deđiŐkeni arasında iliŐki var mıdır?’’ araŐtırma sorusuna iliŐkin Mann Whitney U Testi Bulguları

Alt Boyutları	Kurum	N	Ort.	t	Z	p
Eđlenme	5 YaŐ	50	71.23	3.561	-.161	.872
	6 YaŐ	90	70.09	6.308		
đrenme	5 YaŐ	50	78.84	3.942	-1.817	.069
	6 YaŐ	90	65.87	5.928		
Fiziksel	5 YaŐ	50	68.53	3.426	-.430	.668
	6 YaŐ	90	71.59	6.443		
Sosyal	5 YaŐ	50	70.36	3.518	-.031	.976
	6 YaŐ	90	70.58	6.352		
Duygusal	5 YaŐ	50	67.76	3.388	-.614	.539
	6 YaŐ	90	72.02	6.482		

Tablo 7’de, ‘‘Erken yaŐlarda dijital oyunların etkileri leđi’’ alt boyutlarının yaŐ deđiŐkenine gre karŐılaŐtırılmasına iliŐkin Mann Whitney U testi bulguları verilmiŐtir. Bu sonulara gre; eđlenme, đrenme, fiziksel, sosyal ve duygusal alt boyutlarında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiŐtir ($p>0,05$).

TartıŐma, Sonu ve neriler

AraŐtırma sonularına gre, elde edilen verilerden ‘‘Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđinin’’ alt boyutları, cinsiyete deđiŐkenine gre anlamlı farklılık oluŐturmazken,

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

kurum ve yaŐ deđiŐenine gre anlamlı farklılık saptanmıŐtır. ‘‘Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri leđi’’ alt boyutlarının cinsiyet, kurum ve yaŐ deđiŐkenlerine gre anlamlı farklılık tespit edilmemiŐtir. 1952’den bu yana Trkiye’de gerekleŐtirilen okul ncesi eđitiminde sosyal-duygusal geliŐimin yıllara gre giderek artıŐ gsterdiđi, ancak glendirilmesi gerektiđi tespit edilmiŐtir (zdemir, Eruzun & Kuru, 2021, s. 317). Bencik Kangal ve zkızıklı (2017) Y kuŐađının teknolojik aralar bakımından toplumun n safhasında yer aldıklarını vurgularken, Akkaya, Tutgun nal ve Tarhan’nın (2021) yaptıkları alıŐmada, dijital oyun bađımlılıđını nleyici alıŐmaların Y kuŐađına yapılması gerektiđi tespit edilmiŐtir. Aksoy (2021), okul ncesi dnemde, eđitimde teknoloji kullanımı konusunda đretmen grŐleri ile yapılan alıŐmada, ođu đretmenin đrenmede ilgiyi artırmanın gerekli olduđunu sylese de bazı đretmenlerin đrencilerin sosyal ve duygusal aıdan problemlere de neden olabileceđini belirtmiŐtir.

AraŐtırma bulgularımızdan zel okullardaki ocukların sosyal duygusal geliŐimlerinin devlet okulundaki ocuklara gre daha iyi olması zel okuldaki ocuklarla daha fazla ilgilenildiđini dŐndrmektedir. Bunun nedeni branŐ ve sınıf đretmenlerinin ocuklarla tm gn beraber olarak daha olumlu bir bađ kurduđundan kaynaklanabilir. Yapılan araŐtırmalara gre, ocuklarla olumlu bir bađa sahip olmak, internet kullanımının azalmasına yol amaktadır. Her ne kadar alıŐmamızda kullanılan lek ieriđinde sre maddesi bulunmasa da dijital oyunlar ile ocukların sosyal duygusal geliŐimi ynnde srenin kontrol belirlenip ocuklar zerinde olumlu sonular olduđu kadar dijital ekrana maruz kalma, dijital oyunları oynama ve sresinin artması da ocuklar zerinde olumsuz etkiler oluŐturabileceđi dŐnlmektedir. Bunun yanı sıra dijital oyun ile sosyal duygusal alanı inceleyen alıŐmalara bakıldıđında, dijital oyun bađımlılıđın, sosyal duygusal geliŐimi olumsuz etkilediđini tespit eden alıŐmalar bulunmaktadır (Őenol, Őenol, Can YaŐar, 2023, s. 1; zdemir, Karabođa, 2021, s. 22). Ayrıca yapılan bazı alıŐmalar sre bazlı tespitlerde bulunurken (Fang, Tapalova, Zhiyenbayeva, Kozlovskaya, 2021, s. 3073; Hinkley, Kahverengi, Carson, Teychenne, 2018, s. 7; Kenanođlu, Kahyaođlu, 2011, s. 22) bizim alıŐmamızda kullanılan leklerde sre bazlı bir madde bulunmadıđından tespit edilememiŐtir.

AraŐtırmamızın elde edilen ilk sonucuna gre, ‘‘Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđinin’’ alt

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

boyutlarının, cinsiyet deđiŐkenine gre anlamlı farklılık oluŐturmadıđı saptanmıŐtır. 42-72 aylık ocuklarla gerekleŐtirilen baŐka bir alıŐmada ise, erkeklerin kızlara gre sosyal duygusal gecikme riskinin 1.889 kat daha fazla olduđu saptanmıŐtır (Gou ve Perceval, 2022, s. 7). Bu sonucun, alıŐmanın in’de gerekleŐtirilmesiyle alıŐmamıza gre pek ok farklılıktan kaynaklandıđı dŐnlmektedir. Bizim bulgularımızı destekler nitelikte olan 2006 yılında zglk tarafından yapılan okul ncesi eđitim kurumlarına devam etmekte olan 5-6 yaŐ grubunun aldıkları eđitimlerin srelerinin, devam ettikleri eđitim programlarının sosyal ve duygusal geliŐimlerine etkisini araŐtırdıđı alıŐmasında cinsiyete gre anlamlı farklılık tespit edilmemiŐtır.

AraŐtırmamızda elde edilen ikinci sonuca gre, “Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđinin” alt boyutlarının kurum deđiŐkenine iliŐkin anlamlı farklılık saptanmıŐtır. Literatr incelendiđinde sosyal ve duygusal becerileri kurum trne gre inceleyen bir alıŐmaya rastlanmamıŐtır. Sosyoekonomik olarak birbirine denk olan zel ve devlet okullarının seilmesine rađmen tm alt boyutlarda (duygu bilgisi, empati, z dzenleme ve sosyal yetkinlik), zel okulda devlet okuluna gre daha anlamlı ıkmasının sebebinin ocukların okulda kalma srelerinin uzunluđu, mekanların geniŐliđi, atlye alıŐmalarının okluđu, oyun alanlarının okluđu, yabancı dil eđitiminin verilmesi, yardımcı kaynak kullanılması, ocukların kendilerini ifade edebilmeleri iin fırsat ve zaman tanınmasından kaynaklandıđı dŐnlmektedir. San Francisco’da iki devlet anaokulu đrencilerinin, okula hazır bulunuŐluk dzeylerine bakıldıđı alıŐma da ađdaŐ okul ncesi programlarının rekabeti zel anaokullarına karŐı olgusal programın okula hazır bulunuŐluk zerinde olumlu etkiler gsterdiđi saptamıŐtır (Sulik, Flores Townley ve Obradovic, 2023). Gl ve Kale (2020), yaptıđı alıŐmada devlet okullarının sınıf mevcutlarının fazla olduđu, sanat derslerinden mziđin bir saat olmasının yanı sıra zel okullarda mzik derslerinin ek derslerle desteklendiđini belirtmektedir. Bu durum alıŐmamız bazında incelendiđinde sanat dersleri, ocukların sosyal duygusal geliŐimlerini etkileyeceđinden zel okullarda daha fazla yapıldıđı, devlet okullarında ise yetersiz olmasından kaynaklandıđını dŐndrmektedir.

AraŐtırmamızın elde edilen nc sonucuna gre, “Okul ncesi Sosyal-Duygusal Beceriler ve Psikolojik Dayanıklılık leđinin” alt boyutlarında yaŐ deđiŐkenine ynelik anlamlı farklılık saptanmıŐtır. Bu

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

geliŐimin srekli olması nedeniyle beklenen bir sonutur. Bu nedenle yaŐın artmasıyla sosyal duygusal geliŐimin artması beklenmektedir. Balıkesir oyun evlerinde yapılan bir alıŐmada, artan teknolojik geliŐmelerin oyun alanlarını daralttıđı gzlemlenirken teknolojik aletlerin ailelere ilk yıllarda kurtarıcı olarak grnse de zamanla ocukların geliŐimlerini zedelediđi sonucuna ulaŐılmıŐtır (Bykokutan Tret, 2017, s. 28). Bu sonu, alıŐmamız kapsamında deđerlendirildiđinde yaŐ seviyesi arttıa dijital oyunların zararının artacađı sylenebilir.

AraŐtırmamızın elde edilen drdnc sonucuna gre, “Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri leđi” alt boyutlarında cinsiyet deđiŐkenine ynelik anlamlı farklılık saptanmamıŐtır. Yang ve Tung’un (2007), Tayvan lisesinde internet bađımlılıđı konusunda yaptıđı alıŐmada cinsiyet aısından anlamlı farklılık tespit edilmemiŐtır. Cinsiyet etmeninde okul ncesi dnemde teknoloji kullanımına ynelik aile grŐleri incelendiđinde, anlamlı bir farklılıđın bulunmadıđı tespit edilmiŐtır (Yazar, 2021). Ekici (2016), tarafından ebeveynlerin grŐlerinin incelendiđi alıŐmada teknoloji kullanımında ocuđun cinsiyet deđiŐkenine gre anlamlı farklılıkların olduđu grlmŐtr. Aynı Őekilde Hinkley vd. (2014), erken ocukluk dneminde elektronik medya kullanımına ynelik gerekleŐtirmiŐ oldukları alıŐmada, kız/erkek ocuklar arasında farklılıklar grlmŐtr. BaŐka gncel bir araŐtırmada da kızların dijital oyun materyallerini erkeklere gre daha az tercih ettiđi bulunmuŐtur (IŐıkođlu, Bayraktarođlu, Ayekin-Dlger, 2021, s. 163). nsal (2019) yaptıđı alıŐmada, dijital oyun kapsamında kız ocukların erkek ocuklara oranla daha bađımlı olduđunu tespit etmiŐtır. Gzen (2021) yaptıđı alıŐmada, cinsiyet bazında erkek ocuklarının bađımlılık eđilimine ynelik anlamlı farklılık saptamıŐtır. Budak (2020), okul ncesi dnemdeki ocuklarda cinsiyet bazında erkek ocukların bađımlılık eđilimlerine gre anlamlı bir farklılık tespit etmiŐtır. Sonuların alıŐmamıza gre farklılık gstermesinin kullanılan lekte sre bazlı bir soru bulunmamasına rađmen bazı ebeveynlerin hi kullanmıyorum, ifadelerine dayanarak rneklemin bilinli ailelerden oluŐtuđu dŐnlmektedir.

AraŐtırmamızın elde edilen beŐinci sonucuna gre, “Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri leđi” alt boyutlarında kurum deđiŐkenine gre anlamlı farklılık tespit edilmemiŐtır. TaŐ, Eker ve Anlı (2014) yaptııkları alıŐmada, lise đrencilerinin dijital bađımlılıđında, okul

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

türüne yönelik anlamlı farklılıđın olduđunu saptamıŐtır. Ekici (2016) tarafından ebeveynlerin görüŐlerinin incelendiđi alıŐmada, teknoloji kullanımında ocuđun kurum türüne göre anlamlı farklılıkların olduđu görülmüŐtür. Delikanlı (2019), teknolojik alet kullanımını 48-60 aylık ocukların sosyal davranıŐlarını incelediđi alıŐmada, kurum türüne göre anlamlı sonuçlar bulmuŐtur. Sonuçların alıŐmamıza göre farklılık göstermesinin sebebi, seilen özel ve devlet kurumunun birbirine yakın sosyoekonomik düzeyde olmasından kaynaklandıđı düşünölmektedir.

Arařtırmamızın elde edilen altıncı sonucuna göre, “Erken YaŐlarda Dijital Oyunların Etkileri Öleđi” alt boyutlarında, yaŐ deđiŐkenine yönelik anlamlı farklılık saptanmamıŐtır. Bu sonucun ebeveynlerin tutumlarından kaynaklandıđı düşünölmektedir. Aile ocuk 5 yaŐında iken koyduđu sınırı 6 yaŐında da aynı Őekilde devam ettirir. Ayrıca eŐler arasında tutarlılık da söz konusu sonucu etkileyebilir. Literatürde arařtırmamızı destekler nitelikte Ünsal (2019) yaptıđı alıŐmada, yaŐ bazına göre ocukların dijital oyun bađımlılıđı ortalamalarına göre anlamlı fark tespit etmemiŐtir. Dijital oyunlarında, yaŐ deđiŐkenine göre incelenen baŐka bir alıŐmaya rastlanılmamıŐtır.

İncelenen arařtırmalarda, dijital oyun ve bađımlılıktaki ailenin etkisini (Yiđit ve Günö, 2020, s. 144), ortaokullardaki etkisini (Yaman, ubukcu, Küükali, Kabakı Yurdakul, 2020, s. 160; Özdemir ve Karabođa, 2021, s. 20; Güvendi, TekkurŐun Demir, Keskin, 2019, s. 1194; Yıldız ve Kahraman, 2021, s. 23), meslek liselerindeki etkisini (Temiz, Korkmaz, akır, 2020, s. 117), üniversite öđrencileri üzerindeki etkisini (Orak, Üzüm, Yılmaz , 2021, s. 279), ergenler üzerindeki etkisini inceleyen (TaŐ, 2019, s. 351) ve özel yetenekli öđrencilerle gerekleŐtirilmiŐ (Bozok, GeniŐ, Avcu, 2020, s. 36) alıŐmalar bulunmaktadır. Ancak okul öncesi dönemde dijital oyunların, sosyal duygusal geliŐimlerinin etkisini inceleyen bir alıŐma bulunmamaktadır.

Elde edilen sonuçların okulda geirilen sürenin sosyal duygusal geliŐimi etkilemesiyle katkı sađlayacađı düşünölmektedir. Sonuçların örnekleme grubunu, dijital oyun süresinin bir saatten az olması nedeniyle etkilediđi düşünölmektedir. Aynı zamanda alıŐmanın gerekleŐtirildiđi 140 ocuđun aileleri ierisinde formlara dijital oyun oynatmadıklarına dair not yazarlar görülmüŐtür.

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

Gelecek alıŐmalara neriler:

- GeniŐ rneklem sayısı ve farklı demografik deđiŐkenler aısından ele alınabilir.
- Dijital oyun oynama sreleri tespit edilerek araŐtırma geliŐtirilebilir.
- Devlet kurumlarında; atlye, kulp vb. alıŐmalara katılan ocukların sosyalleŐmesi incelenebilir.
- Devlet kurumlarında, branŐ đretmenlerinin de derse girdiđi okullarla araŐtırma tekrarlanabilir.
- Bu alıŐma st sosyoekonomik dzey okullarda gerekleŐtirilmiŐtir. Farklı sosyoekonomik seviyelerde de alıŐma tekrarlanabilir.

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

Kaynaka

- Ahmetođlu, E. (2004). *Zihinsel engelli ocukların kardeŐ iliŐkilerinin anne ve kardeŐ algılarına gore deđerlendirilmesi*. Doktora Tezi, Ankara niversitesi, Fen Bilimleri Enstits, Ankara.
- Akarođlu, G. (2022). Parental Attitudes and Social Emotional Well-Being Predict Digital Game Addiction in Turkish Children. *The American Journal of Family Therapy*, 1-19. <https://doi.org/10.1080/01926187.2022.2117249>
- Akay, D. (2020). Ebeveynlerin ocukların dijital video oyunları bađımlılıđı karŐısında tutum ve davranıŐları. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, 5(2), 65-71.
- Akkaya, F., Tutgun nal, A., ve Tarhan, N. (2021). Y kuŐađının dijital oyun bađımlılıđının incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction ve Cyberbullying*, 8(1), 1-22.
- Aksoy, T. (2021). Okul ncesi dnemdeki ocukların eđitiminde teknoloji kullanımına iliŐkin đretmen grŐleri. *Temel Eđitim Dergisi*, 11, 30-38. <https://doi.org/10.52105/temelegitim.11.3>
- AktaŐ, B., ve Bostancı DaŐtan, N. (2021). Covid-19 pandemisinde niversite đrencilerindeki oyun bađımlılıđı dzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bađımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Aral, N. (2022). Dijital Dnyada ocuk Olmak. *TRT Akademi*, 7(16), 1134-1153. <https://doi.org/10.37679/trta.1181774>
- Arslan ifti, H., ve Uyanık Balat, G. (2018). Sosyal-duygusal geliŐim deđerlendirme leđi: 48-66 aylık ocuklar iin uyarlama alıŐması. *İnn niversitesi Eđitim Fakltesi Dergisi*, 19(3), 74-87. <https://doi.org/10.17679/inuefd.310000>
- AteŐ, M., ve DurmuŐođlu Saltalı, N. (2019). KKTC'de yaŐayan 5-6 yaŐ ocukların tablet ve cep telefonu kullanımına iliŐkin ebeveyn grŐlerinin incelenmesi. *Gazi Eđitim Bilimleri Dergisi*, 5(1), 62-90. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gebd/issue/44078/502705>
- Bekman, M. (2022). Halkla iliŐkiler uygulamalarında nicel araŐtırma yntemi: İliŐkisel Tarama Modeli. *Meri Uluslararası Sosyal ve Stratejik AraŐtırmalar Dergisi*, 6(16), 238-258. <https://doi.org/10.54707/meric.1143322>

- Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380
- Büyükokutan Töret, A. (2017). Balıkesir oyun evlerinde oynanan geleneksel ocuk oyunlarının iŐlevleri üzerine bir deđerlendirme. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(28), 19-30.
- Bıyıklı, L. (1987). YetiŐtirme yurdundaki ocuklarının zihinsel ve psiko-sosyal geliŐimlerinin incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 20(1), 87-98. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000001079
- Bencik Kangal, S., ve Özkızıklı, S. (2017). Teknoloji ve Eğitim. P. Bayhan iinde, *Okul Öncesi Eğitimde Teknolojinin Rolü* (s. 17). Ankara: Hedef Cs Yayıncılık.
- Bozok, Z., GeniŐ, E., ve Avcu, Y. (2020). Özel yetenekli öđrencilerde biliŐim etiđi öđretimine yönelik bir dijital oyun geliŐtirilmesi e uygulanması. *Uluslararası Eğitim Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 6(1), 36-54.
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem ocukları iin dijital oyun bađımlılık eđilimi öleđinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri öleđinin geliŐtirilmesi, problem davranıŐlarla iliŐkisinin incelenmesi*. Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Bulut, A. (2018). Okul öncesi öđrencilerinin teknoloji kullanımlarına iliŐkin alışkanlıklarının geliŐim özellikleri üzerindeki etkisi. *Eğitimde Yeni YaklaŐımlar Dergisi*, 1(1), 52-69.
- Candan, K., ve Yalın, A. (2018). Ergenlerin sosyal duygusal öđrenme becerilerinin sosyal iliŐki unsurları ve umut düzeyi ile iliŐkisinin incelenmesi. *OPUS Uluslararası Toplum Arařtırmaları Dergisi*, 9(16), 319-348. <https://doi.org/10.26466/opus.468698>
- Canaslan Akyar, B., ve Sungur, S. (2021). Preschool children's digital media usage and self-regulation skill. *Turkish Journal of Education*, 2(11), 126-142. <https://doi.org/10.19128/turje.889549>
- Cordes, C., ve Miller, E. (2000). Fool's gold: A cricial look at computers in childhood. *College Park, MD: Alliance for Childhood*.
- abuk, B., Günay, A., ve İlhan, E. (2020). Okul öncesi dönem ocuklarının geliŐiminin desteklenmesi: sosyal sorumluluk projelerinin rolü.

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

Seluk niversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yksekokulu Dergisi, 23(2), 497-512. <https://doi.org/10.29249/selcuksbmyd.663005>

Dalkılı, N. (2014). *Okul ncesi eđitime devam eden ocukların kiŐiler arası problem özme becerileri ile sosyal duygusal uyumlarının karŐılaŐtırılması*. Yksek Lisans Tezi, Gazi niversitesi, Eđitim bilimleri Enstits.

Delikanlı, B. (2019). *48-60 aylık ocukların teknolojik alet kullanım durumuna gre sosyal davranıŐlarının incelenmesi*. Burdur: Mehmet Akif Ersoy niversitesi Eđitim Bilimleri Enstits. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/240977>

Dhhan, W., Rana, S., ve Midi, H. (2016). A high breakdown, high efficiency and bounded influence modified GM estimator based on support vector regression. *Journal of Applied Statistics*, 44(4), 700-714. <https://doi.org/10.1080/02664763.2016.1182133>

Durualp, E. (2014). Ergenlerin sosyal duygusal đrenme becerilerinin cinsiyet ve sınıfa gre incelenmesi. *International Journal of Social Studies*(26), 13-25.

Ekici, F. (2016). Parents views on the use of technology in the early childhood period. *Journal of Education and Training Studies*, 4(12), 58-70. <https://doi.org/10.11114/jets.v4i12.1925>
<https://doi.org/10.11114/jets.v4i12.1925>

Ergden, N., Dođan, A., ve Ően Hastaođlu, Z. (2020). Aile katılımının okul ncesi dnem ocuklarının benlik saygısı ve sosyal duygusal uyumu zerindeki etkileri. *Nesne*, 8(17), 297-309.

Ergney, M. (2017). İnternetin okul ncesi dnemdeki ocuklar zerindeki etkileri hakkında bir araŐtırma. *Ulak Bilge Dergisi*, 5(17), 1917-1938. DOI: 10.7816/ulakbilge-05-17-10

Erkman, F., Gl-Gven, M., Erten, B., Grsel Bilgin, G., Kabakı, N., Pınar, M., ve Kırmacı, M. (2019). *Sosyal ve Duygusal đrenme Becerileri*. İstanbul: TSİAD.

Esen Aygn, H. (2019). Sosyal bilgiler đretim programının sosyal duygusal đrenme becerileri aısından incelenmesi. *Eđitim ve Teknoloji*, 1(1), 82-99.

Fang, M., Tapalova, O., Zhiyenbayeva, N., ve Kozlovskaya, S. (2021). Impact of digital game- based learning on the social competence

Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380

and behavior of preschoolers. *Education and information technologes*, 27, 3065-3078. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-707659/v1>

Fidan, İ. (2022). *Okul ncesi dnemindeki đrencilerin dijital bađımlılıklarına iliŐkin đretmen grŐleri*. Yksek Lisans Tezi, Pamukkale niversitesi, Eđitim Bilimleri EnstitŐs, Denizli.

Gl, G. & Kale, M. N. (2020). Devlet okulları ve zel okullardaki mzik eđitimi uygulamalarına iliŐkin bir deđerlendirme. *Eurasian Journal of Music and Dance*, (17), 214-228. DOI: 10.31722/ejmd.844798.

Gl Kapı, E., Artar, M., AvŐar, V., elik, & E., DaŐcı, E. (2015). İlkokula beŐ ve altı yaŐında baŐlayan ocukların sosyal geliŐim, duygusal ve davranıŐsal sorunlar ile akademik benlik saygısı aısından karŐılaŐtırılması. *Ankara niversitesi Eđitim Bilimleri Fakltesi Dergisi*, 48(2), 185-202.

Glay Ogelman, H., Erten Sarıkaya, H., ve Gngr, H. (2022). Okul ncesi ocukların sosyal ve duygusal yeterliliklerinin deđerlendirilmesi. *İZ Eđitim Dergisi*, 4(8), 57-71. <https://doi.org/10.46423/izujed.1087563>

Glay Ogelman, H., Gngr, H., Krk, H., ve Erten Sarkaya, H. (2018). Examination of the relationship between technology use 5-6 year-old children and their social skills and social status. *Early Child Development and Care*, 188(2), 168-182. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1208190>

Gvendi, B., TekkurŐun Demir, G., ve Keskin, B. (2019). Ortaokul đrencilerinde dijital oyun bađımlılıđı ve saldırganlık. *Uluslararası Toplum Arařtırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>

Gzen, M. (2021). *Covid-19 pandemi srecinde 4-6 yaŐ ocuklarının dijital oyun bađımlılık eđilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde grlen farklılıkların incelenmesi*. Denizli: Pamukkale niversitesi Eđitim Bilimleri EnstitŐs.

Gou, H., ve Perceval, G. (2022). Does digitals media use increase risk of social-emotional delay for chinese preschoolers? *Journal of Children and Media*. <https://doi.org/10.1123/jpah.2015-0700>

- Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380
- Hinkley, T., Kahverengi, H., Carson, V., & Teychenne, M. (2018). Cross sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children. *Plos One*, 13(4). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0193700>
- Hinkley, T., Verbestel, V., Ahrens, W., Lissner, L., Molnar, ve D., Moreno, L. (2014). Early childhood electronic media use as a predictor of poorer well-being: A prospective cohort study. *Jama Pediatrics*, 168(5), 485-492.
- IŐikođlu, N., Bayraktarođlu, E., ve Ayekin-Dölger, D. (2021). Children's play preferences and behaaviors in digital or non-digital play. *Pamukkale University Journal of Education*, 1-24. <https://doi.org/10.9779/pauefd.758529>
- Ünal, F. (2022). Erken ocukluk döneminde dijital bađımlılıđın alanyazın deđerlendirilmesi. *Uygulamada Eđitim ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 2(1), 62-77.
- Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem ocuklarının duygusal zekası ve dijital bađımlılıklarının incelenmesi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Eđitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ünsal, F. (2010). *Okul öncesi eđitim kurumuna devam eden 60-72 aylık ocukların sosyal duygusal uyumları ile davranıŐ sorunları arasındaki iliŐkinin incelenmesi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Eđitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kılıncı, E., ve Can, B. (2020). Resimli ocuk kitaplarındaki karakterlerin sosyal ve duygusal beceriler yönünden incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eđitim Fakóltesi Dergisi*, 21(3), 1216-1234. <https://doi.org/10.17679/inuefd.719309>
- Kandır, A., ve Alpan, Y. (2008). Okul öncesi dönemde sosyal duygusal geliŐime anne-baba davranıŐlarının etkisi. *Sosyal Politika alıŐmaları Dergisi*, 14(14), 33-38.
- Kandır, A., ve Alpan, Y. (2008). Sosyal duygusal deđerlendirme aracının (ITSEA) farklı sosyo-ekonomik düzeylerde uygulanması. *Türk Eđitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 41-61.
- Kanter, A. (2020). Dijital bađımlılıđın okul öncesi dönemdeki ocuklarda problem davranıŐlarına etkisi. *Researcher: Social Science Studies*, 8(2), 207-221. DOI:10.29228/rssstudies.43864

- Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380
- Karaođlu, S. (2020). Erken ocukluk dneminde velayet srelerinin ocuđun sosyal duygusal geliŐimine etkisinin incelenmesi. *Mustafa Kemal niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Dergisi*, 17(46), 279-290.
- Kay, M., & Sađlam, M. (2020). ocuklarda sosyal ve duygusal geliŐimi lmek iin kullanılan leklerin incelenmesi. *Batman niversitesi YaŐam Bilimleri Dergisi*, 10(2), 18-33.
- Kenanođlu, R., ve Kahyaođlu, M. (2011). *Okul ncesi đrencilerinin internet kullanımı ile biliŐsel, duyuŐsal ve sosyal davranıŐları arasındaki iliŐki*. Elazıđ-rkiye: Fırat University, 5th International Computer&Instructional Technologies Symposium.
- Kolovou, S., Koutsolabrou, I., Lavıdas, V., ve Voulgarı, I. (2021). Digital games in early childhood education: greek preschool teacher's views. *Mediterranean Journal of Education*, 1(2), 30-36.
- Kurtođlu Erden, M., ve Uslupehlivan, E. (2021). Dijital ađda deđiŐen ebeveynlik rolleri: teknoloji kullanımında anne babalar rehber mi engel mi olmalı? *Sosyal Politika alıŐmaları Dergisi*, (51), 447-474. <https://doi.org/10.21560/spcd.vi.671929>
- Kutner, L., Olson, C., Warner, D., ve Hertzog, S. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *J Adolesc Res.*, 23(1), 76-96. DOI: 10.1177/0743558407310721
- Orak, M., zm, H., ve Yılmaz , E. (2021). niversite đrencilerinin dijital oyun bađımlılıđı dzeylerinin belirlenmesi. *Spor Bilimleri Arařtırmaları Dergisi*, 6(2), 279-293. <https://doi.org/10.25307/jssr.961293>
- Oral, A., ve Arabacıođlu, T. (2019). İlkokul 4. sınıf đrencilerinin dijital oyun bađımlılıklarının eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Trakya Eđitim Dergisi*, 9(1), 44-60. <https://doi.org/10.24315/tred.450656>
- ner, D. (2020). The using technology and digitals games in ealry childhood: An investigation of preschool teachers opinions. *Inonu University Journal of the Graduate School of Education*, 7(14). <https://doi.org/10.29129/inujse.715044>
- zbey, S. (2019). Okul ncesi ocuklar iin sosyal duygusal iyi oluŐ ve psikolojik sađlamlık leđinin (PERİK) geerlik ve gvenirlik

- Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380
- alıŐması. *Uluslararası Toplum Arařtırmaları Dergisi*, 10(17), 756-786. DOI: 10.26466/opus.518062
- Őzdemir, D., Erurun, H., ve Kuru, N. (2021). 1952'den 2021'e Trkiye'deki okul ncesi eđitim programlarında sosyal-duygusal geliŐim. *Eđitim ve Toplum Arařtırmaları Dergisi*, 8(2), 314-335. <https://doi.org/10.51725/etad.944339>
- Őzdemir, M., ve Karabođa, M. (2021). Ortaokul đrencilerinin dijital oyun bađımlılıkları ve sosyal eđilimleri. *e-Uluslararası Eđitim Arařtırmaları Dergisi*, 12(5), 17-35. DOI: 10.19160/e-ijer.994099
- Őzdemir, S. (2019). 60-72 aylık ocukların biliŐsel, sosyal-duygusal ve z bakım yeterliklerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi: Kuzey Kıbrıs rneđi. *Folklor/Edebiyat*, 25(97), 536-553. <https://doi.org/10.22559/folklor.967>
- Őzglk, G. (2006). *Okul ncesi eđitim kurumlarında uygulanan tam ve yarım gnlk eđitim programlarına gre 5-6 yaŐ grubu ocukların sosyal ve duygusal geliŐiminin incelenmesi*. İstanbul: Marmara niversitesi Eđitim Bilimleri Enstits.
- Őztrk Samur, A., ve Deniz, M. (2014). Deđerler eđitimi programının 6 yaŐ ocuklarının sosyal ve duygusal geliŐimlerine etkisi. *Kuramsal Eđitimbilim Dergisi*, 7(4), 463-481.
- Parkash, K. (2022). Utilizing digital games to improve cognitive, social, and learning skills in children. *Reserch and Development Journal of Education*, 8(1), 46-57.
- PektaŐ, D. (2022). *Őyk Temelli ve Aile Katılımlı Sosyal Duygusal GeliŐim Destek Programının ocukların Farklılıklara Saygı Dzeyi ve Benlik Algısı zerindeki Etkisinin İncelenmesi*. Ankara: Hacettepe niversitesi Sađlık Bilimleri Enstits.
- Samur, Y. (2022). Dijital Oyunlar. *TRT Akademi*, 7(16), 821-823.
- Shoshani, A., Nelke, S., & Girtler, I. (2022). Tablet applications as socializing platforms: The effects of prosocial touch screen applications on young children's prosocial behavior. *Computers in human behavior*, 127, 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107077>
- Sđt, F. (2020). Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve Őiddet iliŐkisine ynelik algıları. *İletiŐim Kuram ve Arařtırma Dergisi*(51), 79-100.

- Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380
- Seki, T., ve Kurnaz, M. (2022). Bireylerin dijital bađımlılıkları ile yalnızlık dzeyleri arasındaki iliŐkinin incelenmesi: bir meta-analiz alıŐması. *Educaitonal Academic Research*(45), 24-34.
- Sildir, E., ve Tfekci Akcan, A. (2018). Hikaye kitaplarının sosyal duygusal alan kazanımlarını desteklemeleri ynnden incelenmesi. *Eđitim ve Toplum Arařtırmaları Dergisi*, 5(1), 265-286.
- Sulik, M. J., Flores Townley, C., Steyer, L. ve Obradovic, J. (2023). Impacts of two public preschool programs on school readiness in San Francisco. *Early Childhood Research Quartely*, (62), 194-205. doi: 10.1016/j.ecresq.2022.07.016
- Őahin, A., ve Őahin, F. (2020). Erken ocukluk dneminde spora katılımın sosyal geliŐim zerindeki etkileri. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 243-248. <https://doi.org/10.38021/asbid.764262>
- Őahin, D., Ocağ Karabay, Ő., ve Demir, T. (2017). 5 yaŐ ocuklarının sosyal duygusal uyumları ile ebeveynlerinin tutumları arasındaki iliŐki. *Disiplenlerarası Eđitim Arařtırmaları Dergisi*, 1(2), 1-14.
- Őalcı, O., Karakaya, K., ve TatlıŐme, S. (2018). Akıllı cihaz kullanımının 3-6 yaŐ ocukların geliŐimine etkisinin okul ncesi đretmenleri grŐleri aısından deđerlendirilmesi. *Sosyal Bilimler EnstitŐ Dergisi*, 4, 53-63. DOI: 10.14230/joiss574
- Őenol, Y., Őenol, F. B., ve Can YaŐar, M. (2023). Digital game addiction of preschool children in the covid-19 pandemic: social emotional development and parental guidance. *Current Psychology*, 1-9.
- TaŐ, İ. (2019). Ergenlerde internette amasız gezinme ile dijital oyun bađımlılıđı arasındaki iliŐki: anksiyetenin aracı etkisi. *Iđdır niversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(20), 351-370.
- TaŐ, İ., Eker, H., ve Anlı, G. (2014). Orta đretim đrencilerinin internet ve oyun bađımlılık dzeylerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 1(2), 37-57.
- Temiz, E., Korkmaz, ., ve akır, R. (2020). Meslek lisesi đrencilerinin dijital oyun bađımlılıklarının, akıllı telefon ve bilgisayar bađımlılıkları erevesinde incelenmesi. *Trkiye Bilimsel Arařtırmalar Dergisi*, 5(2), 117-133.

- Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., ve Akbulut, A. (2016). ocukların dijital oyun kullanımına iliŐkin annelerin grŐŐlerinin deđerlendirilmesi. *Kastamonu Eđitim Dergisi*, 24(5), 22-63.
- UŐaklı, H. (2017). Sosyal duygusal đrenme nedir neden nemlidir (insan iliŐkilerinde beŐ duyu alanı). *Sinop niversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), 1-16. <https://doi.org/10.30561/sinopusd.314566>
- Uak, E. (2021). *5-6 yaŐ ocuklarının tablet/telefon kullanımlarının sosyal duygusal geliŐimleri zerine etkisinin incelenmesi*. Yksek Lisans Tezi, Kırklareli niversitesi, Sađlık Bilimleri EnstitŐs, Kırklareli.
- UlutaŐ, A. (2016). Ergenlerde sosyal z-yeterlik algısı ve duygusal z-yeterlik arasındaki iliŐkinin yapısal eŐitlik modeli ile incelenmesi: bir model nerisi. *Bartın niversitesi Eđitim Fakltesi Dergisi*, 5(3), 831-841.
- Uzunođlu, A. (2021). Dijital oyun ve bađımlılık. *Yeni Medya*(11), 116-131. DOI: 1 0.34189/ymd.2021.11.007
- Yıldız, A., ve Kahraman, S. (2021). Ortaokul đrencilerinde psikolojik dayanıklılık, sosyal duygusal đrenme becerileri ve yaŐam doyumunu arasındaki iliŐki. *Okul Psikolojik DanıŐmanlıđı Dergisi*, 4(2), 23-60.
- Yıldız, E., ve etin, Z. (2018). Sporun psiko-motor geliŐim ve sosyal geliŐimine etkisi. *H. . Sađlık Bilimleri Fakltesi Dergisi*, 5(2), 54-66. <https://doi.org/10.21020/husbfd.427140>
- Yıldız, F. (2018). lmcl mavi balina oyununun basında temsiline dair eleŐtirel bir deđerlendirme. *Erciyes İletiŐim Dergisi*, 5(4), 557-570. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.426067>
- Yılmaz, E., Őahin, Y., ve Akbulut, Y. (2016). đretmenlerin dijital veri gvenliđi farkındalıđı. *Sakarya University Journal of Education*, 6(2), 26-45. <https://doi.org/10.19126/suje.29650>
- Yalın, H. (2010). *ocuk GeliŐimi*. Ankara: Nobel Yayın Dađıtım.
- Yaman, F., ubukcu, A., Kkcali, M., ve Kabak Yurdakul, I. (2020). Ortaokul ve lise đrencilerinin sosyal medya kullanımı ve dijital oyun oynama durumları. *Sakarya niversitesi Eđitim Fakltesi Dergisi*, 20(2), 160-174.

- Ően, H. N., Akarođlu, E. G. ve TekbaŐ, U. (2023). Dijital oyunun sosyal duygusal geliŐimine etkilerinin eŐitli deđiŐkenler aısından incelenmesi. *Karatay Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, (11), 255-282. DOI: 10.54557/karataysad.1267380
- Yang, S. C., ve Tung, C. J. (2007). Comparison of internet addicts and non-addicts in taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23, 79-96. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.03.037>
- Yay, M. (2017). Anne babaların sahip olması gereken dijital ebeveynlik rolleri nelerdir? M. avdar, ve F. avuŐođlu iinde, *Dijital Ebeveynlik*. İstanbul: YeŐilay Yayınları.
- Yazar, İ. (2021). *Ebeveynlerin, 4-6 yaŐ grubu ocuklarının teknoloji kullanımına dair grŐŐleri ile teknoloji kullanma alıŐkanlıklarının arasındaki iliŐkinin incelenmesi*. İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Sađlık Bilimleri Enstitüsü.
- Yengil, E., Güner, D., ve Topakkaya, Ö. (2019). Okul öncesini ocuklarda ve ebeveynlerde teknolojik cihaz kullanımı. *MKÜ Tıp Dergisi*, 10(36), 14-19. <https://doi.org/10.17944/mkutfd.496531>
- Yiđit, E., ve Günü, S. (2020). ocukları dijital oyun bađımlılıđına gre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eđitim Fakóltesi Dergisi*, 17(1), 144-174. <https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498>
- Zheng, P., ve Sun, J. (2022). Preschool children's use of digital devices and early development in hong kong: The role of family socioeconomic status. *Early Education and Development*, 33(5), 893-911. DOI: 10.1080/10409289.2021.1920767