

COVID-19 Pandemi Öncesi ve Pandemi Sürecinde 4-6 Yaş Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ve Ebeveyn Rehberlik Stratejilerinde Görülen Farklılıkların İncelenmesi¹

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

Müzeyyen GÜZEN

Bilim Uzmanı ◆ muzeyyenguzen@gmail.com ◆ ORCID: 0000-0002-9689-2079

Nesrin IŞIKOĞLU

Prof. Dr. ◆ Pamukkale Üniversitesi, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı ◆ nisikoglu@pau.edu.tr ◆
ORCID: 0000-0001-7010-302X

Özet

Bu çalışmanın amacı, COVID-19 pandemisi öncesi ve sürecinde 4-6 yaş arası çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile ebeveyn rehberlik stratejilerindeki farklılıkları incelemektir. İlişkisel tarama modeliyle gerçekleştirilen bu çalışmada Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2 olarak adlandırılan iki çalışma grubu kullanılmıştır. Basit seçkisiz örnekleme yöntemiyle belirlenen örneklem, Denizli il merkezindeki okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 4-6 yaş arasındaki çocukların ebeveynlerinden oluşmaktadır. Pandemi Öncesi-Çalışma 1'e 437 ebeveyn, Pandemi Süreci-Çalışma 2'ye ise 496 ebeveyn katılmıştır. Araştırmanın verileri "Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)", "Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS)" ve "Kişisel Bilgi Formu" adlı üç farklı veri toplama aracı kullanılarak elde edilmiştir. Verilerin analizinde bağımsız örneklem t testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testleri, hiyerarşik regresyon analizi kullanılmıştır. Yapılan analizler neticesinde pandemi öncesine kıyasla pandemi sürecinde 4-6 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılık eğiliminin arttığı gözlenmiştir. Ebeveynlerin pandemi sürecinde aktif, serbest ve dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisi puanları yükselmiştir. Ayrıca çocukların erkek olması ve ekran başında daha uzun süre kalması durumunda dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin arttığı görülmüştür. Dijital yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerinin yanı sıra annenin çalışma durumunun da, çocukların bağımlılık eğilimlerini anlamlı bir şekilde yordadığı bulunmuştur. Bulgular alan yazın ile ilişkilendirilerek tartışılmış; bu doğrultuda ebeveyn, öğretmen ve araştırmacılara öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: COVID-19, Pandemi, Erken çocukluk, Dijital oyun bağımlılık eğilimi, Ebeveyn rehberlik stratejileri

Abstract

This study aims to explore the variations in digital game addiction tendencies among children aged 4-6 years and the parental mediation strategies employed before and during the COVID-19 pandemic. This study, conducted using a relational screening model, employed two different study groups: Pre-Pandemic-Study 1 and Pandemic-Study 2. The participants selected through a simple random sampling method comprised of parents of children aged 4-6 years who attend preschool education institutions in the city center of Denizli. Study 1 included 437 parents, and Study 2 included 496 parents. The data were obtained using three different data collection tools: the "Digital Game Addiction Tendency Scale (DOBE)," the "Digital Game

¹ Bu çalışma Müzeyyen Güzen'in Prof. Dr. Nesrin Işıkoğlu danışmanlığında, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nde 2021 yılında tamamlanan yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Parental Mediation Strategies Scale (DOERS)", and the "Personal Information Form". The data were analyzed using independent samples t-tests, one-way analysis of variance (ANOVA), and hierarchical regression analysis. The findings indicated that the tendency for digital game addiction among children aged 4-6 years increased during the pandemic compared to the pre-pandemic period. Parents' scores for active, permissive, and digital directing parental mediation strategies increased during the pandemic. Furthermore, it was observed that children who spent more time in front of screens had increased digital game addiction tendencies. In addition to digital directing and permissive parental mediation strategies, the mother's employment status was also found to be significant in predicting children's addiction tendencies. The findings were discussed in relation to the literature; suggestions were presented to parents, teachers and researchers accordingly.

Keywords: COVID-19, Pandemic, Early childhood, Digital game addiction tendency, Parental mediation

1. Giriş

COVID-19 Dünya Sağlık Örgütü tarafından 11 Mart 2020’de “pandemi (küresel salgın)” olarak ilan edilmiştir (T.C. Sağlık Bakanlığı, 2020). Türkiye de dahil olmak üzere pek çok ülkede sosyal izolasyon ve karantina ilan edilmiştir. 16 Mart 2020’de okul öncesi eğitimi kurumları karantina nedeniyle kapatılmış, tekrar 23 Mart 2020 tarihinde online okul öncesi eğitim süreci başlamıştır. Pandemi, tüm yaş grupları üzerinde derin etkiler yaratmıştır. Yetişkinler ekonomik belirsizlikler ve ruh sağlığı sorunlarıyla mücadele ederken (Seckman, 2022), ergenler ve gençler sosyal izolasyon ve eğitim kesintileri gibi sorunlarla karşılaşmış (Krause vd., 2022); yaşlılar ise yalnızlık ve sağlık riskleri gibi zorluklarla baş etmek zorunda kalmıştır (Augustsson vd., 2023). Ancak, bu etkiler her yaş grubunda farklı biçimlerde ortaya çıkmış ve her grubun kendine özgü zorlukları olmuştur. Bu bağlamda, okul öncesi dönem çocukları ve ebeveynleri, pandemiden en özgün şekilde etkilenen gruplardan biri olarak öne çıkmaktadır (Tatsiopoulou vd., 2022).

Okul öncesi dönem, hızlı fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimin yaşandığı kritik bir süreçtir. Bu dönemde, çocukların sosyal etkileşim, oyun ve keşif yoluyla öğrenme fırsatları oldukça önemlidir. Pandemi, bu yaş grubu çocukların oyun grupları, kreşler ve sosyal çevrelerle olan etkileşimlerini kesintiye uğratarak gelişimsel fırsatlarını ciddi şekilde sınırlamıştır (Gökçe vd., 2021; Ma vd., 2022). Ebeveynler açısından bakıldığında, pandemi süreci çok yönlü bir yük getirmiştir. Ebeveynler, hem çocuklarının gelişimsel ihtiyaçlarını karşılamaya çalışmış hem de iş, ev işleri ve pandeminin getirdiği belirsizliklerle başa çıkmak zorunda kalmıştır. Bu süreçte ebeveynler, çocuklarıyla daha fazla zaman geçirmelerine rağmen, çocuklarının sosyal-duygusal gelişimini desteklemede yetersiz hissetmişlerdir (Battal vd., 2023). Bu durum, ebeveynlerde stres, tükenmişlik ve kaygıya yol açarak, çocukların duygusal düzenlemelerini de olumsuz etkilemiştir (Balci, 2020). Özellikle okul öncesi dönemde çocuklar, ebeveynlerinin ruh hali ve davranışlarından doğrudan etkilendikleri için, bu sürecin olumsuz etkileri daha da belirgin hale gelmiştir. Bu çocuklar, pandeminin etkilerine karşı savunmasız bir konumda bulunmakla birlikte, aynı zamanda erken müdahale yoluyla desteklenmesi gereken bir hedef kitledir (United Nations, 2020).

Pandemi sürecinde sosyal izolasyon ve sokağa çıkma yasaklarıyla okul öncesi dönem çocukları zamanlarının büyük bir kısmını evde geçirmek durumunda kalmışlardır. Yapılan araştırmalar pandemi sürecinde küçük çocukların dijital araçlarla önerilen sürelerden daha fazla vakit geçirdiklerini vurgulamaktadır (Bergmann vd., 2022; Ergün & Dönmez, 2023). Türkiye İstatistik Kurumu tarafından yapılan “Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması” sonuçlarına göre, çocukların internet kullanma oranı %82,7 olmuştur ve düzenli internet kullanan çocukların oranı artmıştır (TÜİK, 2021). Akıllı telefon, tablet gibi dijital araçların kullanım kolaylığı ve çocuklar için hazırlanan zengin oyun ve

eğlenceli içerikler küçük çocukların oyun amaçlı olarak teknolojiyi kullanmalarını desteklemektedir (Fleer, 2014; Işıkoğlu & Ergenekon, 2021; Johnson & Christie, 2009; Jones vd., 2014).

Dijital cihazlara erişimin büyük ölçüde artması ve çocukların oyunlarını dijital platformlarda oynamaya başlaması, "dijital oyun" kavramının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Dijital oyun, teknolojik araçların oyun oynama amacıyla kullanılması olarak tanımlanmakta ve bilgisayar oyunları, web siteleri, elektronik oyuncaklar, akıllı telefonlar ve tabletlerde bulunan tüm oyun etkinliklerini içermektedir (Marsh vd., 2016). Milenyumla birlikte küçük çocukların dijital oyun oynamalarının yaygınlaşmasıyla alan yazında çeşitli tartışmalar ortaya çıkmıştır. Dijital oyunların, çocukların görsel dikkat becerilerini geliştirme (Gentile, 2011); ruh halini iyileştirme, stresi azaltma ve rahatlama sağlama (Entertainment Software Association, 2022; Hull, 2009; Russoniello vd., 2009) gibi olumlu etkilerini gösteren araştırmalar bulunmaktadır. Bununla birlikte dijital oyunların; saldırganlık (Burkhardt & Lenhard, 2022), davranış problemleri (Bağatarhan, 2023), şiddet, obezite, dikkat eksikliği ve akademik başarıda azalma (Gentile, 2009; Gentile vd., 2012; Karademir-Coşkun & Filiz, 2019) bağımlılık belirtileri (Gentile, 2009; Grüsser vd., 2007) ve göz yorgunluğuna (Ichhpujani vd., 2019) yol açtığını gösteren araştırmalar da alan yazında mevcuttur. Başta Amerikan Pediatri Akademisi olmak üzere küçük çocukların bu oyunları oynasalar bile oyun sürelerinin kısıtlanmasını savunmaktadır (AAP, 2016). Türkiye’de bağımlılıklarla mücadele eden ulusal bir kurum olan Yeşilay, 0-3 yaş çocukların ekranlara hiç maruz bırakılmamalarını, 3-6 yaş çocuklarda ise ekranların bir saatle sınırlandırılmasını önermektedir (Yeşilay, 2023). Aynı zamanda dijital oyunun süresi ve içeriğinin yetişkinler tarafından denetlenmesi önerilmektedir (Bağatarhan, 2023; Kanter, 2020).

Dijital araçların uzun süreli kullanımı, özellikle küçük çocuklarda oyun bağımlılığı riskini artırmaktadır (Ergün & Dönmez, 2023; Mustafaoğlu vd., 2018). Literatürde dijital oyun bağımlılığı, oyuncuların düzensiz veya takıntılı bir şekilde bilgisayar oyunları da dahil olmak üzere sağlıksız günlük yaşam davranışlarına neden olan durum olarak tanımlanmıştır (Jeong & Kim, 2011). Dijital oyun bağımlılığı olan bireyler, zamanlarının önemli bir bölümünü oyunlara ayırmaktadır. Beyin ve davranışları etkileyen bir hastalık olarak ifade edilen bağımlılık; kişinin kullandığı bir madde veya yaptığı bir eylem üzerinde kontrolünü kaybederek onsuz yaşamını sürdürememeye başlaması olarak tanımlanmaktadır (Dinç, 2017; Yeşilay, 2017). Tarhan ve Nurmedov (2011) ise bağımlılık kavramını, “olumsuz sonuçlarına rağmen, dürtüsel bir şekilde nesne veya sanal alıştırıcı arayışı ve kullanımı ile nitelendirilen, nökseden ve kronik bir beyin hastalığı” şeklinde tanımlamıştır. Yapılan araştırmalar dijital oyun bağımlılığının; sosyal destek ve duygu düzenleme (Barut, 2019), iyi oluş (Allahverdipour vd., 2010; Boyle vd., 2011; Jones vd., 2014; Johannes vd., 2021; Molinos, 2016), öz düzenleme (Bağcı-Çetin, 2024; Bhagat vd., 2019), yaratıcı düşünme (Behnamnia vd., 2020), depresyon (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018) ve saldırganlık (Anderson vd., 2008; Güvendi vd., 2019) gibi kavramlarla ilişkili olduğunu göstermektedir.

Çocukların dijital araçları oyun amaçlı kullanmasında, ebeveynlerin görüşleri ve tutumları oldukça önemlidir (Hwang & Jeong, 2015; Konca, 2022; Livingstone vd., 2015; Yiğit & Alat, 2022). Genel olarak, pek çok ebeveyn çocuklarına kıyasla dijital araçlar ve dijital oyunlar konusunda uzman olmayabilir, fakat çocuklarını yönlendirme ve dijital oyunları olumlu bir şekilde kullanmalarını teşvik etme konusunda önemli bir rol oynamaktadırlar (Işıkoğlu-Erdoğan, 2019). Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisinde, ebeveynlerin tutum ve davranışları belirleyicidir (Johnson & Christie, 2009; Nevski & Siibak, 2016; Şen vd., 2020; Şenol vd., 2024). Ebeveyn rehberlik stratejileri; ebeveynlerin çocuklarının medya kullanımını şekillendirdiği ve düzenlediği tüm yöntemleri içerir. Ayrıca, ebeveynlerin çocuklar için medya içeriğini gözden geçirmek, izlemek veya değerlendirmek amacıyla kullandıkları yöntemleri ifade eder (Livingstone vd., 2015; Nikken & Oprea, 2018). Bu kavram önceden çoğunlukla televizyona

yönelik olsa da, günümüzde televizyonu da içermekle birlikte daha sık olarak internet ve teknolojik aletlerin kullanımına odaklanır (Nikken & Jansz, 2013). Ebeveyn rehberlik stratejileri, çocuklar ile medya arasındaki ilişkiyi yöneten, ebeveynin rolünü belirleyen, iletişim ve yorumlama stratejilerinin yanında ebeveynin izleme aktivitelerini de içeren stratejiler olarak tanımlanmaktadır (Livingstone & Helsper, 2008).

Literatürdeki araştırmalar, yaygın olarak kullanılan ebeveyn rehberlik stratejilerini “aktif rehberlik, kısıtlayıcı rehberlik ve birlikte kullanım” olmak üzere üç genel kategori altında incelemektedir (Clark, 2011; Livingstone & Helsper, 2008; Nikken & Jansz, 2013; Nikken & Schols, 2015; Zimmer vd., 2019). Aktif rehberlik; ebeveynlerin çocukla birlikte medya içeriğini paylaşarak açıklama ve tartışma yapmasıdır. Kısıtlayıcı rehberlik; ebeveynin geçirilen süre, kullanım yeri ve içerikle ilgili kurallar belirlemesidir. Birlikte kullanım ise, çocuğun medya tüketimi sırasında ebeveynin onun yanında bulunduğu ancak içerik veya etkileri hakkında yorum yapmadığı, herhangi bir tartışma veya öğrenme olmaksızın birlikte izlemeyi ifade eder. Güncel bir araştırmada, ebeveynlerin diğer stratejilere kıyasla en çok aktif ebeveyn rehberlik stratejilerini tercih ettiği, en az tercih edilenin ise serbest ebeveyn rehberlik stratejileri olduğu belirlenmiştir (Budak, 2020). Benzer şekilde, Beyens ve Beullens (2017), ebeveynlerin aktif rehberlik sağladıklarında, çocuklar ile ebeveynler arasında teknoloji kullanımı hususunda daha az anlaşmazlık olacağını belirtmiş ve aktif rehberliğin çocukların teknolojik araçlardan daha çok olumlu şekilde faydalanmasını sağlamada etkili olduğunu vurgulamışlardır. Diğer yandan, kısıtlayıcı rehberlik stratejileri benimsendiğinde, ebeveynlerle çocuklar arasında artan anlaşmazlıklar ve sonuç olarak çocukların direnme ve inatçılık davranışlarında bir artış olduğu belirlenmiştir (Nathanson vd., 2013). Özellikle düşük eğitim seviyesine veya düşük gelir düzeyine sahip ebeveynler, daha yüksek eğitim gelir düzeyine sahip ebeveynlere oranla kısıtlayıcı rehberlik stratejilerini daha sık tercih etme eğilimindedirler (Livingstone vd., 2015; Nikken & Jansz, 2006). Eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlerin rehberlik konusunda daha bilinçli oldukları ifade edilebilir; bu ebeveynler kısıtlayıcı rehberlik yerine aktif rehberliği daha çok tercih etme eğilimindedirler (Livingstone vd., 2015).

Son yıllarda anne-babaların çeşitli kolaylıklar sağladığı için küçük çocuklarını dijital oyuna yönlendirdikleri ve akıllı telefon gibi dijital araçlarını çocuklarıyla paylaştıkları ve tablet-bilgisayarları oynamaları için satın aldıkları bilinmektedir (Hammer vd., 2021). COVID-19 pandemi sürecinde ise sosyal izolasyon ile birlikte ebeveynlerin çocuklarını daha fazla dijital oyunlara yönlendirdiği varsayılmaktadır (Karademir, 2021; Oflu vd., 2021). Bu bağlamda çocukların dijital oyun bağımlılıkları ve ebeveynlerin bu oyunlarda üstlendikleri rehberlik stratejilerinde farklılıklar olacağı düşünülmektedir. Ayrıca literatürde pandeminin diğer yaş gruplarına etkileri geniş bir şekilde ele alınmışken, okul öncesi çocuklar ve ebeveynler üzerine yapılan çalışmalar daha sınırlı kalmıştır (Aydın vd., 2023). Bu nedenle COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde bu değişkenlerin incelenmesinin hem toplumsal farkındalık oluşturma hem de gelişimsel riskleri önleme açısından alan yazına önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir. Bu araştırmanın amacı, COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkları incelemektir. Bu doğrultuda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyleri arasında anlamlı farklılık var mıdır?
2. COVID 19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde ebeveynlerin uyguladıkları rehberlik stratejileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?
3. Çocukların ve ebeveynlerin sosyo-kültürel özellikleri ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejileri arasında anlamlı ilişki var mıdır?

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın Deseni

Bu çalışmada, nicel araştırma türlerinden biri olan ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli, iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişkiyi ve bu ilişkinin derecesini belirlemeyi hedefleyen bir modeldir. İlişkisel taramalardaki betimlemeler, var olanı ölçmek yerine bireyler ve durumlar arasındaki farklılıkları belirlemeyi hedefler (Karasar, 2008).

2.2. Çalışma Grubu

Bu araştırmada Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2 olarak isimlendirilen iki farklı çalışma grubu kullanılmıştır. Pandemi Öncesi-Çalışma 1'in katılımcıları 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Denizli ili merkezindeki MEB'e bağlı bağımsız ve ilkokul bünyesindeki okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 4-6 yaş arasında çocuğu olan 437 ebeveyn oluşturmaktadır. Pandemi Öncesi-Çalışma 1'in verileri Prof. Dr. Nesrin Işıkoğlu danışmanlığında Budak (2020) tarafından tamamlanmış olan yüksek lisans tezinden izin alınarak kullanılmıştır. Pandemi Süreci-Çalışma 2'nin katılımcıları ise 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Denizli il merkezindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız ve ilkokul bünyesindeki okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 4-6 yaş arasında çocuğu olan anneler arasından basit seçkisiz örnekleme yöntemiyle belirlenen 496 ebeveynden oluşmaktadır. Bu yöntem, her bir örnekleme birimine eşit olasılıkla seçilme fırsatı tanıyan bir örnekleme yöntemidir. Seçkisiz örnekleme yöntemlerinin, diğer yöntemlere kıyasla daha güçlü bir temsil sağladığı ifade edilebilir (Büyüköztürk vd., 2019). İki çalışma grubundaki ebeveynlerin demografik bilgileri Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Demografik Bilgileri *

Demografik Özellikler	Pandemi Öncesi-Çalışma 1		Pandemi Süreci-Çalışma 2	
	N	%	N	%
Katılımcılar				
Anne	351	80,3	446	90,2
Baba	76	17,4	49	9,8
Toplam Ebeveyn	427	97,7	495	100
Annenin Yaşı				
23-30 yaş	80	18,3	122	24,6
31-38 yaş	274	62,7	296	59,7
39 yaş ve üstü	73	16,7	78	15,7
Babanın Yaşı				
23-30 yaş	19	4,3	41	8,3
31-38 yaş	239	54,7	283	57,1
39 yaş ve üstü	150	34,3	169	34,1
Annenin Öğrenim Durumu				
Üniversite mezunu olmayan	215	49,2	251	50,6
Üniversite mezunu ve üstü	212	48,5	245	49,4
Babanın Öğrenim Durumu				

Üniversite mezunu olmayan	195	44,6	281	56,7
Üniversite mezunu ve üstü	197	45,1	215	43,3
Ailenin Aylık Geliri				
Düşük	151	34,6	219	44,2
Orta	86	19,7	147	29,6
Yüksek	108	24,7	117	23,6

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

Tablo 1’de görüldüğü üzere her iki çalışma grubunda da katılımcı ebeveynlerin çoğunluğu (%80,3 ve %90,2) annelerden oluşmaktadır. Her iki çalışma grubunda da anneler (%62,7 ve %59,7) ve babaların (%54,7 ve %57,1) çoğunluğu 31-38 yaş aralığındadır. Ebeveynlerin öğrenim durumlarına bakıldığında Pandemi Öncesi-Çalışma 1’de annelerin %48,5’i ve babaların %45,1’i üniversite mezunu ve üzeridir. Pandemi Süreci-Çalışma 2’de ise annelerin %48,5’i ve babaların %43,3’ü üniversite mezunu ve üzeridir. Ailenin gelir durumuna bakıldığında ise, Pandemi Öncesi-Çalışma 1’de katılımcıların %34,6’sının düşük, %19,7’sinin orta ve %24,7’sinin yüksek gelire sahip olduğu görülmektedir. Pandemi Süreci-Çalışma 2’ye ilişkin olarak, katılımcıların %44,2’sinin düşük, %29,6’sının orta ve %23,6’sının ise yüksek gelire sahip olduğu belirlenmiştir. Araştırmaya katılan çocukların demografik bilgileri Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. Çocukların Demografik Bilgileri *

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

*Not.** Farklılıklar bazı veri setlerinde, katılımcıların soruları cevapsız bırakmalarından kaynaklanmaktadır.

Tablo 2’de görüldüğü gibi Pandemi Öncesi-Çalışma 1’de araştırmaya katılan çocukların 208’i kız, 229’u erkek; Pandemi Süreci-Çalışma 2’de ise 216’sı kız, 280’i erkektir. Yaş aralığı incelendiğinde, Pandemi Öncesi-Çalışma 1’deki çocukların %34,8’i 48-60 ay, %46,2’si 61-72 ay, %17,2’si ise 73 ay ve üzerindedir. Pandemi Süreci-Çalışma 2’de ise çocukların %38,5’inin 48-60 ay aralığında, %55’inin 61-72 ay aralığında ve %6,3’ünün 73 ay ve üzeri olduğu gözlemlenmektedir. Her iki çalışmada da tek çocuk sahibi olan ailelerin oranı (%29,7 ve %28), "iki veya daha fazla çocuk sahibi olan" ailelerin oranına (%67,7 ve %72) göre daha düşüktür. Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2’de bulunan ebeveyn ve çocukların demografik özellikleri arasındaki farklılıkları belirlemek amacıyla ebeveynlerin eğitim ve gelir düzeyleri ile çocukların cinsiyet, yaş ve kardeş sayıları t-testi ile

karşılaştırılmıştır. Çalışma 1 ve Çalışma 2'deki anne eğitim düzeyi ($t_{921}=0.07$; $p>0.05$), baba eğitim düzeyi ($t_{127}= 0.44$; $p>0.05$), ailenin aylık geliri ($t_{826}=1.48$; $p>0.05$) ve çocuk cinsiyeti ($t_{931}=-1.23$; $p>0.05$) açısından istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmamıştır. Bu sonuçlar Çalışma 1 ve Çalışma 2'ye katılan ebeveyn ve çocukların benzer özelliklere sahip olduklarını göstermektedir. Çalışma 1 ve Çalışma 2'ye katılan çocukların yaşları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($t_{925}=3.09$; $p>0.05$). Çalışma 1'e katılan çocukların yaş ortalaması 64.05 ay iken, Çalışma 2'ye katılan çocukların yaş ortalaması 62.28 ay olarak belirlenmiştir.

2.3. Veri Toplama Araçları

2.3.1. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)

Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeyini saptamak amacıyla Budak (2020) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)'nden yararlanılmıştır. "Hayattan Kopma (7 madde), Çatışma (5 madde), Sürekli Oynama (5 madde) ve Hayata Yansıtma (3 madde)" olmak üzere 4 alt boyuttan oluşan bu ölçek toplam 20 maddeden oluşmaktadır. Beşli likert tipindeki ölçek "hiçbir zaman (1)", "nadiren (2)", "bazen (3)", "çoğu zaman (4)" ve "her zaman (5)" olarak derecelendirilmektedir. Ölçekten elde edilebilecek puanlar 20 ila 100 arasındadır. Ölçeği ebeveyn, çocuğunun davranışlarını göz önünde bulundurarak yanıtlamaktadır. Ölçekten elde edilen puan arttıkça, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin de artmakta olduğunu göstermektedir (Budak, 2020).

Ölçeğin alt boyutlarının güvenirlik katsayıları; Hayattan kopma= .88, Çatışma= .90, Sürekli Oynama= .82, Hayata Yansıtma= .70 ve ölçeğin toplam güvenirlik katsayısı .93 olarak bulunmuştur. Açıklayıcı faktör analizi sonucuna göre, DOBE'nin dört faktörden oluştuğu ve bu faktörlerin kümülatif varyansının %47.73'nü açıkladığı bulunmuştur. Doğrulayıcı faktör analizi sonuçları, NFI değerinin 0.83 olduğunu ve uyum indeksleri modelin "iyi uyum" sergilediğini göstermiştir. Bu araştırma verileriyle DOBE ölçeğinin güvenirlik katsayıları yeniden hesaplanmış, ölçeğin alt boyutlarının sırasıyla güvenirlik katsayılarının; Hayattan kopma= .88, Çatışma= .92, Sürekli Oynama= .90 ve Hayata Yansıtma= .73 olduğu saptanmıştır. Ölçme aracının güvenirlik katsayısı ise .95 bulunmuştur. Bu sonuçlar DOBE ölçeğinin çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimini ölçmek için güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir.

2.3.2. Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS)

Ebeveynlerin çocukların dijital oyunlarına nasıl rehberlik ettiklerini belirlemek amacıyla Budak (2020) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (DOERS) kullanılmıştır. DOERS, beşli likert tipinde toplam 21 soru içermektedir. Bu ölçek "Aktif, Dijitale Yönlendiren, Serbest ve Teknik" olmak üzere dört alt boyuttan oluşmaktadır. Alt boyutlardaki her bir maddeye verilen puanların ayrı ayrı ortalamaları hesaplanarak, ebeveynlerin dijital oyunlara yönelik rehberlik stratejileri belirlenebilmektedir.

DOERS'in alt boyutlarına ait güvenirlik katsayıları sırasıyla; Aktif için .79, Dijitale Yönlendiren için .76, Serbest için .57 ve Teknik için .61 olarak hesaplanmıştır. Ölçekteki alt boyutlar birbirinden bağımsız olduğundan, toplam puan alınamamaktadır. Bu araştırma verileriyle DOERS'in güvenirlik katsayıları tekrar hesaplanmış ve güvenirlik katsayıları; Aktif = .83, Dijitale Yönlendiren = .69, Serbest = .68 ve Teknik = .74 olarak saptanmış ve bu değerler, kabul edilebilir değerler olarak yorumlanmıştır.

2.3.3. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu; araştırmacılar tarafından hazırlanan, çocuklara yönelik cinsiyet, yaş, kardeş sayısı ve ekran süresi gibi sorular ile aileye yönelik gelir durumu, öğrenim düzeyi ve çalışma durumu gibi sorulardan oluşan bir formdur.

2.4. Veri Toplama Süreci

Pandemi Öncesi-Çalışma 1 ve Pandemi Süreci-Çalışma 2'nin verileri Denizli il merkezinde toplanmıştır. Pamukkale Üniversitesi'nden Etik Kurul Onayı (sayı: E-93803232-622.02-77281) ve Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden resmi araştırma izni alınmıştır. Pandemi Öncesi-Çalışma 1 verileri Prof. Dr. Nesrin Işıkoğlu danışmanlığında Budak (2020) tarafından tamamlanmış olan yüksek lisans tezinden izin alınarak kullanılmıştır. Çalışma 1'in verileri, ölçme araçları çıktılarının öğretmenlere dağıtılarak ebeveynlere ulaştırılmasıyla ve ebeveynlerin doldurduktan sonra geri gönderdikleri formların öğretmenden teslim alınmasıyla elde edilmiştir. Çalışma 2'nin verileri için Denizli ili merkezindeki okul öncesi eğitim kurumlarına gidilerek ve yöneticilerle görüşülerek araştırmanın amacı ve içeriği açıklanmıştır. Yöneticiler aracılığıyla okul öncesi öğretmenlerinin online ölçek formlarını 4-6 yaş öğrencilerinin ebeveynlerine ulaştırması sağlanmıştır. Yöneticilerin talep ettiği durumlarda ise öğretmenlerle de görüşülerek araştırmanın amacı ve kapsamı açıklanmıştır. Çalışma 2'nin verileri öğretmenlere ölçme araçlarının online form linkinin ulaştırılması ve onların velilere iletilmesiyle elde edilmiştir.

2.5. Verilerin Analizi

Veriler SPSS 25 paket programına aktararak analiz edilmiştir. Pandemi Öncesi-Çalışma 1-Pandemi Süreci-Çalışma 2 arasındaki farklılıkları belirlemek için bağımsız örneklem t testi kullanılmış ve gruplar arasındaki farklar saptanmıştır. Ayrıca DOBE ve DOERS ölçeklerine yönelik betimsel analizler yapılmış ve iki çalışma grubu karşılaştırılmıştır. Çocukların ve ebeveynlerin sosyokültürel özelliklerinin dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkiyi incelemek için bağımsız örneklem t testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testleri yapılmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerine sosyokültürel özelliklerin etkisini saptamak için ise hiyerarşik regresyon analizi işe koşulmuştur. Son olarak, ebeveynlerin benimsedikleri rehberlik stratejilerinin anne ile baba arasında istatistiksel olarak fark olup olmadığını ortaya koymak amacıyla bağımsız örneklem t testi kullanılmıştır.

2.6. Geçerlik, Güvenirlik ve Etik

Bu araştırmanın, Pamukkale Üniversitesi tarafından 13.07.2021 tarihinde E-93803232-622.02-77281 sayılı kararıyla verilen etik kurul izni ve Denizli İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından resmi araştırma izni bulunmaktadır. Bu araştırma; planlama, uygulama, veri toplama ve veri analizi süreçlerinde "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" çerçevesinde belirtilen tüm kurallara uygun olarak yürütülmüştür.

3. Bulgular

3.1. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimine İlişkin Bulgular

Dijital oyun bağımlılık eğilimlerine ilişkin, COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde elde edilen verileri karşılaştırmak amacıyla, bağımsız örneklem t testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3. 4-6 Yaş Çocukların Pandemi Öncesi ve Pandemi Süreci Bağımlılık Eğilimleri

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

Tablo 3 sonuçları katılımcı çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği'nden aldıkları puanların tüm alt boyutlar ve toplam puanlarında gruplar arası istatistiksel olarak anlamlı farklar olduğunu ortaya koymaktadır. Sonuçlar detaylı incelendiğinde DOBE'nin; Hayattan Kopma alt boyutunda ($t_{930}=-4.58$; $p<.000$), Çatışma alt boyutunda ($t_{932}=-8.77$; $p<.000$), Sürekli Oynama alt boyutunda ($t_{932}=-11.48$; $p<.000$), Hayata Yansıtma alt boyutunda ($t_{932}=-8.88$; $p<.000$) ve toplam puanda ($t_{930}=-9.22$; $p<.000$) istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Bu sonuçlar pandemi sürecinde araştırmaya dahil olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin anlamlı düzeyde yüksek olduğunu göstermektedir.

3.2. Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine İlişkin Bulgular

Ebeveynlerin pandemi öncesi ve sürecinde dijital oyun rehberlik stratejilerinden aldıkları puanları karşılaştırmak için bağımsız örneklem t testi yapılmış ve sonuçları Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Ebeveynlerin Pandemi Öncesi ve Pandemi Sürecinde Dijital Oyun Rehberlik Stratejilerinin Karşılaştırılması

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

*p< .02; **p< .00

Tablo 4'e göre, ebeveynlerin DOERS'ten elde ettikleri toplam puanlara bakıldığında, Çalışma 1 ile Çalışma 2 arasında istatistiki olarak anlamlı farklar olduğu görülmektedir. DOERS ölçeğinin; "Aktif" alt boyutunda ($t_{931}=-2.23$; $p<.02$), "Dijitale Yönlendiren" alt boyutunda ($t_{931}=-4.82$; $p<.00$) ve "Serbest" alt boyutunda ($t_{931}=-3.79$; $p<.00$) istatistiksel olarak anlamlı fark bulunurken; "Teknik" alt boyutunda ($t_{931}=-1.69$; $p>.05$) istatistiksel olarak anlamlı fark saptanmamıştır. Sonuçlar incelendiğinde, pandemi

enasında ebeveynlerin çocuklarının dijital cihazlarla olan ilişkilerinde “Aktif, Serbest ve Dijitale Yönlendiren” boyutları puanlarında artış gözlenmiştir. Bununla birlikte, “Teknik” alt boyutunda ise süre ve içerik kısıtlamalarına ilişkin sorulara ebeveynlerin verdikleri cevaplarda pandemi öncesi ile pandemi sürecinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmemiştir. Bu bulgu, ebeveyn rehberlik stratejilerinin teknik boyutunda pandemi öncesinde ve sonrasında bir değişiklik olmadığını göstermektedir.

3.3. Sosyokültürel Özelliklerin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Ebeveyn Rehberlik Stratejilerine Etkilerine İlişkin Bulgular

Genel olarak çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini yordamada ebeveynlerle ilgili değişkenler, çocukla ilgili değişkenler ve ebeveyn rehberlik stratejileriyle ilgili değişkenlerin etkilerini incelemek için hiyerarşik regresyon analizi kullanılmıştır. Normallik, doğrusallık ve çoklu bağlantı gibi varsayımlar öncelikle incelenmiş ve herhangi bir ihlal tespit edilmemiştir. Regresyon analizi sonuçları Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimini Yordayan Değişkenler

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

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

Regresyon modeline bakıldığında, birinci modelin tek başına toplam varyansın %0.02'sini açıkladığı ve farkın anlamlı olduğu görülmektedir ($R^2=.02$, $F=4.19$, $p<.00$). Modelde bulunan annenin çalışma durumunun ($\beta=.11$, $p>.05$) çocukların bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordayan tek değişken olduğu görülmüştür. Bu sonuç, annenin çalışma saatleri arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi puanlarının da arttığını göstermektedir.

Regresyon modeline ikinci adımda giren değişkenlerin toplam açıklanan varyansa %24 katkısı olduğu ve açıklanan varyansı %26'ya yükselttiği görülmüştür ($R^2=.26$, $F=20.07$, $p<.000$). Standardize edilmiş regresyon katsayısına bakıldığında; bu adımda modele giren çocuğun cinsiyeti değişkeninin ($\beta=.12$, $p<.001$) ve ekran süresi değişkeninin ($\beta=.46$, $p<.001$) çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordadığı saptanmıştır. Başka bir deyişle, çocukların cinsiyeti erkek olduğunda ve ekran başında daha uzun süre geçirdiklerinde dijital oyun bağımlılık eğilimleri artmaktadır. Bununla birlikte çocuğun yaşının bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordamadığı görülmüştür.

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

4. Sonuç ve Tartışma

COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerindeki farklılıkları inceleyen, bu araştırma önemli bulgular ortaya koymuştur. İlk olarak sonuçlar, pandemi sürecinde 4-6 yaş arasındaki çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği'nin tüm boyutlarında anlamlı oranda artış olduğunu göstermektedir. Bu sonuca bakarak, pandemi sürecinde çocukların dijital oyunlara daha fazla zaman ayırdıkları ve bağımlılık eğilimlerinin yükseldiği söylenebilir. Benzer araştırmalarda bu bulguyu desteklemektedir (Ofcom, 2023; Radesky vd., 2023). Bu durumun birçok sebebi olabilir. Pandemi sürecinde sosyal izolasyon ve karantina önlemleri, çocukları arkadaşlarıyla yüz yüze etkileşimden mahrum bırakırken, dijital oyunlar sosyalleşme ve yalnızlık hissini hafifletme aracı olarak öne çıkmıştır (Gökçe vd., 2021). Ayrıca, okulların kapanmasıyla uzaktan eğitim yaygınlaşmış, bu da çocukların ekran başında daha fazla vakit geçirmelerine yol açmıştır (Aral vd., 2021). Ailelerin pandemi sürecindeki yoğun iş temposu ve çocukların dijital medya kullanımını denetleme konusunda yaşadıkları zorluklar, oyun sürelerinin uzamasına neden olmuştur (Karademir, 2021). Duygusal olarak, pandemi çocuklarda stres ve kaygıya yol açarken, oyunlar bir rahatlama ve başarı hissi kaynağı olmuştur (Miranda vd., 2020). Ayrıca dijital oyunların cazibesini artıran yenilikçi içerikler ve sosyal etkileşim imkanları, çocukların oyunlara olan ilgisini pekiştirmiştir. Bu faktörlerin birleşimi, pandemi dönemi boyunca çocukların dijital oyunlara daha fazla bağlanmalarına ve bağımlılık eğilimlerinin artmasına yol açmış olabilir. Literatürde de pandemi sürecinde okul öncesi çocuklarının teknoloji kullanımının arttığını ve daha fazla dijital oyun oynadıklarını gösteren araştırmalar mevcuttur (Başaran & Aksoy, 2020; Han vd., 2022; Oflu vd., 2021; Okatan & Tagay, 2023).

İkinci olarak bu araştırmada, pandemi öncesine göre pandemi sürecinde aktif, serbest ve dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejisi puanlarının yükseldiği gözlemlenmiştir. Aktif ebeveyn rehberlik stratejisi puanlarının pandemi döneminde yükselmesi olumlu bir gelişme olarak

değerlendirilmektedir. Çünkü aktif ebeveyn rehberlik stratejisi, ebeveyn ve çocuk arasında çift yönlü iletişim sağladığı için, çocuklar açısından en etkili rehberlik yöntemi olarak kabul edilmektedir (Nikken & Jansz, 2013). Ancak, serbest ve dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejileri puanlarının artış göstermesi, çocukların dijital araçlarla fazla ve kontrolsüz vakit geçirmelerine yol açabileceği için endişe vericidir. Bunun yanı sıra, serbest ve dijital yönlendiren stratejileri uygulayan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin arttığı yapılan çalışmalarda belirlenmiştir (Budak, 2020; Şenol vd., 2024). Pandemi sürecinde dijital ebeveynlik türlerinin incelendiği bir araştırmada ise ebeveynlerin; çoğunlukla aktif ebeveynlik stratejisini, bazen teknik ebeveynlik stratejisini, nadiren de dijital yönlendiren ve serbest ebeveynlik stratejilerini tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır (Şimşek vd., 2023). Beyens ve Beullens'in (2017) çalışmasında, ebeveynlerin aktif rehberlik stratejilerini benimsemelerinin, çocuklarla ebeveynler arasında teknoloji kullanımıyla ilgili daha az çatışmaya yol açabileceği ve bu stratejinin çocukların teknolojik aletlerden daha fazla olumlu faydalanmalarını sağlayabileceği belirtilmiştir.

Üçüncü olarak, annenin çalışma durumu, çocuğun cinsiyeti ve ekran süresi değişkenlerinin çocukların bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordadığı tespit edilmiştir. Annelerin çalışma saatleri uzadıkça, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi puanlarının arttığı gözlemlenmiştir. Çocukların cinsiyetinin erkek olduğu ve ekran başında daha uzun süre vakit geçirdikleri durumlarda bağımlılık eğilimlerinin arttığı belirlenmiştir. Bu durum, çocukların anneleriyle geçirdikleri zamanın azalması ve ebeveyn gözetiminin yeterli olmamasıyla ilişkilendirilebilir. Özellikle annelerin çalıştığı saatlerde çocukların ekran karşısında daha fazla zaman geçirme ihtimalinin, bağımlılık eğilimlerini güçlendirdiği düşünülebilir (Lee & Kim, 2023). Alan yazına bakıldığında araştırma bulgularıyla uyumlu olarak, günlük sekiz saatten fazla çalışan ebeveynlerin, çocukları için dijital oyunu daha fazla tercih ettikleri ortaya konmuştur (Işıkoğlu-Erdoğan, 2019). Benzer şekilde, çocukların dijital oyun bağımlılığına etki eden çeşitli aile faktörlerinin olduğu, annelerin çocuklarıyla ilgilendikçe çocukların dijital oyun bağımlılığı riskinin azaldığı ve annelerin bu konuda önemli bir rol oynadığını gösteren araştırmalar bulunmaktadır (Günüş & Doğan, 2013; Yiğit & Günüş, 2020). Bununla birlikte erkek çocukların bağımlılık eğilimlerinin daha yüksek olması, bu çocukların dijital oyunlara daha fazla ilgi göstermesi ve oyunların genellikle erkek çocukların hoşlanacağı rekabetçi ve aksiyon odaklı içeriklere sahip olmasıyla açıklanabilir (Scholes vd., 2021). Çocukların uzun süre ekran karşısında vakit geçirmesi, dijital oyunların sunduğu hızlı ödül mekanizmalarına alışmalarına neden olabilir (Chen vd., 2023). Bu durum, çocukların gerçek hayattaki sosyal ve fiziksel aktivitelerden uzaklaşmalarına, dolayısıyla bağımlılık eğilimlerinin artmasına yol açabilir. Erkeklerin kızlara kıyasla dijital araçlarla daha fazla zaman geçirdiği ve dolayısıyla daha yüksek dijital oyun bağımlılık eğilimine sahip olduğunu gösteren bir dizi araştırma alan yazında bulunmaktadır (Akçay & Özcebe, 2012; Aydoğdu, 2018; Göldağ, 2018; Mustafaoğlu & Yasacı, 2018). Ayrıca, erkeklerin dijital oyun içeriklerini kızlara göre daha fazla tercih ettiği ortaya konmuştur (Işıkoğlu vd., 2021).

Dördüncü olarak, dijital yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberliğinin çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini anlamlı bir şekilde öngördüğü bulunmuştur. Bu bulgu, ebeveynlerin dijital oyunlar konusundaki rehberlik ve yönlendirme biçimlerinin çocukların bu alandaki davranışlarını doğrudan şekillendirdiğini ortaya koymaktadır. Dijital yönlendiren ebeveyn tutumu, çocukların dijital oyunlarla daha fazla zaman geçirmesine ve bu oyunlara karşı bağımlılık geliştirme riskinin artmasına neden olabilir. Benzer bir araştırmada Fitzpatrick ve diğerleri (2022), pandemi sırasında okul öncesi çocukların yaygın olarak riskli medya kullandığını ve daha kısıtlayıcı rehberlik stratejileri kullanmayı içeren ebeveynlik uygulamalarının, küçük çocukların ekran süresini düzenlemede faydalar sağlayabileceğini bulmuştur. Ebeveynlerin dijital oyunları çocukları sakinleştirmek, oyalamak veya

eğlendirmek için bir araç olarak kullanması, bağımlılık eğilimini daha da güçlendirebilir (Rowicka vd., 2023). Serbest ebeveyn rehberliği ise çocukların ekran başında geçirdikleri sürenin artmasına ve oyunlara karşı kontrolsüz bir şekilde bağlanmalarına yol açabilir. Cengiz-Saltuk ve Erciyes (2020), gevşek (serbest) tutum sergileyen ebeveynlerin çocuklarının dijital araçları daha fazla kullandığını bulmuşlardır. Ebeveynler, aktif rehberlik stratejisini benimseyerek çocukların dijital araçlardan daha fazla fayda sağlamalarına katkıda bulunabilirler (Beyens & Beullens, 2017).

Sonuç olarak, pandemi öncesine kıyasla pandemi sürecinde çocukların dijital oyunlara daha fazla zaman ayırdığı ve bağımlılık eğilimlerinin arttığı, pandemi sürecinde aktif, serbest ve dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejilerinin puanlarının yükseldiği; annenin çalışma durumu, çocuğun cinsiyeti ve ekran süresi değişkenlerinin, dijital yönlendiren ve serbest rehberlik stratejilerinin çocukların bağımlılık eğilimini anlamlı olarak yordadığı saptanmıştır.

5. Öneriler

Araştırma sonuçlarına dayalı olarak ebeveynlere, öğretmenlere ve araştırmacılara öneriler sunulmuştur. Erken yaşlarda dijital oyun bağımlılık eğiliminin çocuklar büyüdükçe artabileceği için ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığı ile ilgili farkındalıklarının artması ve çocuklarının dijital oyunlarına daha etkili rehberlik etmeleri için uygun stratejileri kullanmaları ile ilgili eğitim almaları önerilmektedir. Bu eğitimler okul öncesi eğitim kurumlarında yüz yüze olarak ve çevrimiçi platformlarda da yer alabilir. Bu eğitimlerde ebeveynlere hem kendileri hem de çocukları için etkili medya kullanımı ve çocuklarla birlikte yapılacak ekransız aktiviteler hakkında içerikler oluşturulabilir. Özyurt ve diğerleri (2018), çalışmasında ebeveyn eğitim programı yürütüldükten sonra, ebeveynlerin dijital cihazları kullanmanın eğitim amaçlarına ilişkin algılarının değiştiğini ve 3-6 yaş arasındaki çocuklarının dijital araç kullanım sürelerinin azaldığını ortaya koymuştur.

İlave olarak, araştırma sonuçları çocukların bağımlılık eğiliminin pandemide arttığını ortaya koymuştur. Bu nedenle kısa vadede çocukların ekran süresini sınırlandırmak ve medya alışkanlıklarının yönetiminde ebeveynlerin becerilerinin artırılması önemlidir (Tay vd., 2021). Bu amaçla ebeveynlerin hızlıca uygulayabileceği dijital araçlardaki “zamanlama ayarları” “içerik kısıtlama ayarları” gibi teknik önlemler hakkında bilgilendirilmeleri sağlanabilir. Daha uzun vadede ise, ebeveynlerin çocuklarına medya okuryazarlığı ile ilgili bilgi vermeleri önerilmektedir (Smailova vd., 2023). Özellikle, tablet, akıllı telefon gibi dijital araçların aşırı kullanımının olumsuz etkileri, çocuğun gelişimine uygun, sade ve somut bir dille anlatılabilir (Edwards, 2019). Yine, çocuklara kazandırılacak olan öz-düzenleme yani kendini kontrol etme becerileri dijital oyun bağımlılığını önlemede önemli rol oynayacaktır (Canaslan-Akyar & Sungur, 2022).

Okul öncesi öğretmenleri de çocukların dijital bağımlılığını önlemek amacıyla sınıflarında, çocukların öz-düzenleme becerilerini geliştirecek uygulamalara yer vermelidirler (Sari vd., 2022). Çocukların ekran başında fazla zaman geçirmemeleri gerektiği konusunda ebeveynleri bilinçlendirmek için çeşitli yöntemler kullanılabilir. Düzenlenen ebeveyn toplantıları veya seminerlerde ekran süresinin olumsuz etkileri vurgulanarak, sağlıklı ekran kullanımı alışkanlıkları hakkında pratik öneriler sunulabilir. Ayrıca okul öncesi eğitim sürecine teknoloji entegre edilerek, çocukların dijital teknolojileri etkili bir şekilde kullanmaları sağlanabilir (Işıkoğlu-Erdoğan, 2014; Liu vd., 2023).

Alan yazında dijital oyun bağımlılığına ilişkin olarak, yetişkinler ve ergenlere kıyasla okul öncesi çocuklar üzerine yapılan çalışmalar sınırlıdır. Bu nedenle, okul öncesi çocuklara yönelik deneysel ve boyamsal araştırmaların artırılması gerekmektedir. Bağımlılığı tanımlanmış çocuklarla nitel çalışmalar yapılarak altında yatan gizil faktörlerin ortaya çıkarılması amaçlanabilir. Ebeveyn rehberlik

stratejilerinin okul öncesi çocukların dijital araç kullanımına olan etkileri ve ebeveynlerin bu stratejileri tercih etme sebepleri araştırılabilir. COVID-19 pandemisinin erken çocukluk dönemindeki çocuklar üzerindeki etkilerinin daha derinlemesine incelendiği araştırmalar yapılabilir. Gelecekteki araştırmalar çocuklardaki dijital oyun bağımlılık eğilimi trendini inceleyebilir.

6. Sınırlılıklar

Bu araştırma, amaç ve kapsam doğrultusunda önemli bulgular sunmakla birlikte, araştırma sürecinde bazı sınırlılıklar bulunmaktadır. Bu sınırlılıklar, elde edilen sonuçların genellenebilirliğini ve yorumlanmasını etkileyebilecek unsurlar olarak değerlendirilmiştir. Çalışma 1 ve Çalışma 2'deki anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi, ailenin aylık geliri ve çocuğun cinsiyeti açısından istatistiksel olarak anlamlı farklar bulunmamıştır ancak bu iki çalışma grubundaki katılımcılar farklıdır. Ayrıca Çalışma 1'e katılan çocukların yaş ortalaması 64.05 ay iken, Çalışma 2'ye katılan çocukların yaş ortalamasının 62.28 ay olmasının, iki çalışma grubundaki çocukların yaş ortalamalarının birbirine yakın olduğunu göstermesine rağmen az da olsa bir farklılığın olması araştırmanın bir sınırlılığı olarak belirtilebilir.

Kaynaklar

- AAP (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Akçay, D. & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71. <https://doi.org/10.5222/j.child.2012.066>
- Allahverdipour, H., Bazargan, M., Farhadinasab, A., & Babak, M. (2010). Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. *BMC Public Health*, 10, 1-7. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-10-286>
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M., & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122, 1067-1072. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-1425>
- Aral, N., Fındık, E., Öz, S., Kurtoğlu-Karataş, B., Güneş, L. C. & Kadan, G. (2021). Covid 19 pandemi sürecinde okul öncesi dönemde uzaktan eğitim: Deneyisel bir çalışma. *Turkish Studies-Educational Sciences*, 16(2), 1105-1125.
- Augustsson, E., Von Saenger, I., Agahi, N., Kåreholt, I., & Ericsson, M. (2023). Impact of the COVID-19 pandemic on Swedish adults aged 77 years and older: Age differences in lifestyle changes. *Scandinavian Journal of Public Health*, 51(5), 764-768. <https://doi.org/10.1177/14034948231172249>
- Aydın, A., Büyükdereli-Atadağ, Y., Öksüz, A., Apaydın, H., Etçioğlu, E., & Aydın, M. (2023). Effects of COVID-19 pandemic on preschool and primary school aged children: Qualitative reports of Turkish parents. *European Journal of Therapeutics*, 29(3), 326-333. <https://doi.org/10.58600/eurjther1612>
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-06-31-01>

- Bağatarhan, T. (2023). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ve problem davranışları. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14(5), 179-193. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1342294>
- Bağcı-Çetin, B. (2024). 4-6 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin öz-düzenleme becerilerini yordayıcı rolü. *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(1), 1-14.
- Balcı, A. (2020). Covid-19 özelinde salgınların eğitime etkileri. *Uluslararası Liderlik Çalışmaları Dergisi: Kuram ve Uygulama*, 3(3), 75-85.
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Başaran, M. & Aksoy, A.B. (2020). Anne-babaların korona-virüs (Covid-19) salgını sürecinde aile yaşantılarına ilişkin görüşleri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(71), 667-681.
- Battal, Ş., Banko-Bal, Ç., Eroğlu, E., & Akman, B. (2023). Preschool parenting during pandemic: What are the needs of preschool parents and children?. *Bartın University Journal of Faculty of Education*. <https://doi.org/10.14686/buefad.1079871>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116, 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105227>
- Bergmann, C., Dimitrova, N., Alaslani, K., Almohammadi, A., Alroqi, H., Aussems, S., ... & Mani, N. (2022). Young children's screen time during the first COVID-19 lockdown in 12 countries. *Scientific Reports*, 12(1), 2015.
- Beyens, I., & Beullens, K. (2017). Parent-child conflict about children's tablet use: The role of parental mediation. *New Media & Society*, 19(12), 1-42. <https://doi.org/10.1177/1461444816655099>
- Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2019). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463. <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1654696>
- Boyle, E. A., Connolly, T. M., & Hainey, T. (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2, 69-74. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2010.12.002>
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Burkhardt, J., & Lenhard, W. (2022). A meta-analysis on the longitudinal, age-dependent effects of violent video games on aggression. *Media Psychology*, 25(3), 499-512. <https://doi.org/10.1080/15213269.2021.1980729>
- Canaslan-Akyar, B., & Sungur, S. (2022). Preschool children's digital media usage and self-regulation skill. *Turkish Journal of Education*, 11(2), 126-142. <https://doi.org/10.19128/turje.889549>

- Chen, Y., Yim, H., & Lee, T. (2023). Negative impact of daily screen use on inhibitory control network in preadolescence: A two-year follow-up study. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 60, 101218-101218. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2023.101218>
- Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory*, 21(4), 323-343. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2011.01391.x>
- Çakır, Ö., Ayas, T. & Horzum, M. B. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 95-117.
- Dinç, M. (2017). *Teknoloji bağımlılığı ve biz*. (1. baskı). İstanbul: Yeşilay Yayınları.
- Edwards, S. (2019). *Digital play*. In C. Donohue (Ed.), *Exploring key issues in early childhood and technology: Evolving perspectives and innovative approaches*, 55–62. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429457425-10>
- Entertainment Software Association. (2022). *Essential facts about the video game industry*. Research Report. United States. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Ergün, Ö. R. & Dönmez, Ö. (2023). COVID-19 pandemisi sürecinde okul öncesi çocukların dış mekan oyunlarının ve teknoloji kullanımının incelenmesi. *Temel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 1-16. <https://doi.org/10.55008/te-ad.1195009>
- Fitzpatrick, C., Almeida, M. L., Harvey, E., Garon-Carrier, G., Berrigan, F., & Asbridge, M. (2022). An examination of bedtime media and excessive screen time by Canadian preschoolers during the COVID-19 pandemic. *BMC pediatrics*, 22(1), 212. <https://doi.org/10.1186/s12887-022-03280-8>
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3), 202-209.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-603. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Gentile, D. A. (2011). The multiple dimensions of video game effects. *Child Development Perspectives*, 5(2), 75-81. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00159.x>
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62-70. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0026969>
- Gökçe, N., Erdoğan, B. M., Yatmaz, A. K., Avaroğlu, N. & Çok, Y. (2021). Okul öncesi dönem çocuklarının COVID-19 salgın süreci ve etkilerine ilişkin görüşleri. *Journal of Education and New Approaches*, 4(1), 101-113. <https://doi.org/10.52974/jena.936048>
- Grüsser, S. M., Thalemann R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 290-292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Günüç, S., & Doğan, A. (2013). The relationships between Turkish adolescents' Internet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2197-2207. doi: 10.1016/j.chb.2013.04.011

- Hammer, M., Scheiter, K., & Stürmer, K. (2021). New technology, new role of parents: How parents' beliefs and behavior affect students' digital media self-efficacy. *Computers in Human Behavior*, 116, 106642. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106642>
- Han, T., Cho, H., Sung, D., & Park, M. (2022). A systematic review of the impact of COVID-19 on the game addiction of children and adolescents. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 1-19. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.976601>
- Hull, K. B. (2009). *Computer/video games as a play therapy tool in reducing emotional disturbances in children*. Unpublished doctoral dissertation. Liberty University, Lynchburg.
- Hwang, Y., & Jeong, S. H. (2015). Predictors of parental mediation regarding children's smartphone use. *CyberPsychology, Behavior, & Social Networking*, 18, 737-743. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0286>
- Ichhpujani, P., Singh, R. B., Foulsham, W., Thakur, S., & Lamba, A. S. (2019). Visual implications of digital device usage in school children: A cross-sectional study. *BMC Ophthalmology*, 19, 1-8. <https://doi.org/10.1186/s12886-019-1082-5>
- Işıkoğlu-Erdoğan, N. (2014). Erken çocuklukta sınıfta teknoloji kullanımı: Okulöncesi eğitimi ve teknoloji. https://www.researchgate.net/publication/328266369_Erken_Cocuklukta_Sinifta_Teknoloji_Kullanimi_Okuloncesi_Egitimi_ve_Teknoloji_sayfasindan_erisilmistir
- Işıkoğlu-Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (PAU Journal of Education)*, 46, 1-17. <https://doi.org/10.9779/pauefd.446654>
- Işıkoğlu, N. & Ergenekon, E. (2021). Bebeklerin teknolojik araçları kullanmalarıyla ilgili anne görüşleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 54(1), 117-140. <https://doi.org/10.30964/auebfd.767338>
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0289>
- Johannes, N., Vuorre, M., & Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*, 8(2), 202049. <https://doi.org/10.1098/rsos.202049>
- Johnson, J. E., & Christie, J. F. (2009). Play and digital media. *Computers in the Schools*, 26(4), 284-289. <https://doi.org/10.1080/07380560903360202>
- Jones, C. M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M., & Carras, M. C. (2014). Gaming well: Links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology*, 5(260), 1-8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00260>
- Kanter, A. (2020). Dijital bağımlılığın okul öncesi dönemdeki çocuklarda problem davranışlarına etkisi. *Researcher*, 8(2), 207-221. <https://doi.org/10.29228/rssstudies.43864>
- Karademir, A. (2021). Beyond COVID-19 pandemic: How did interaction balances change between children and caregivers. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 8(Special Issue), 99-117. <https://doi.org/10.52380/ijpes.2021.8.4.632>

- Karademir-Coşkun, T. & Filiz, O. (2019). Okul öncesi öğretmen adaylarının dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalıkları. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 239- 267. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0036>
- Konca, A. S. (2022). Digital technology usage of young children: Screen time and families. *Early Childhood Education Journal*, 50(7), 1097-1108. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01245-7>
- Krause, K., Verlenden, J., Szucs, L., Swedo, E., Merlo, C., Niolon, P., Leroy, Z., Sims, V., Deng, X., Lee, S., Rasberry, C., & Underwood, J. (2022). Disruptions to school and home life among high school students during the Covid-19 pandemic - Adolescent behaviors and experiences survey, United States, January-June 2021. *MMWR Supplements*, 71, 28-34. <https://doi.org/10.15585/mmwr.su7103a5>
- Lee, M., & Kim, Y. (2023). Parental and child factors associated with internet addiction in children. *Western Journal of Nursing Research*, 45, 1001-1007. <https://doi.org/10.1177/01939459231201248>
- Liu, R., Luo, F., & Israel, M. (2023). Technology-integrated computing education in early childhood: A systematic literature review. *Journal of Educational Computing Research*, 61(6), 1275-1311. <https://doi.org/10.1177/07356331231170383>
- Livingston, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's Internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., & Lagae, K. (2015). *How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style*. London: EU Kids Online, LSE.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., & Scott, F. (2016) Digital play: A new classification. *Early Years*, 36(3), 242-253. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1167675>
- Miranda, D., Athanasio, B., Oliveira, A., & Simões-e-Silva, A. (2020). How is COVID-19 pandemic impacting mental health of children and adolescents?. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 51, 101845-101845. <https://doi.org/10.1016/j.ijdrr.2020.101845>
- Molinos, M. (2016). *The relationship between video game use, internet use, addiction and subjective well-being*. Unpublished master thesis. California State University, California.
- Mustafaoğlu, R. & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. & Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051>
- Nathanson, A. I., Sharp, M. L., Aladé, F., Rasmussen, E. E., & Christy, K. (2013). The relation between television exposure and theory of mind among preschoolers. *Journal of Communication*, 63(6), 1088-1108. <https://doi.org/10.1111/jcom.12062>
- Nevski, E., & Siibak, A. (2016). Mediation practices of parents and older siblings in guiding toddlers' touchscreen technology use: An ethnographic case study. *Media Education: Studies & Research*, 7(2), 320-340.

- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31(2), 181-202. <https://doi.org/10.1080/17439880600756803>
- Nikken, P., & Jansz, J. (2013). Developing scales to measure parental mediation of young children's internet use. *Learning, Media and Technology*, 39(2), 250-266. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.782038>
- Nikken, P., & Oprea, S. J. (2018). Guiding young children's digital media use: SES-Differences in mediation concerns and competence. *Journal of Child and Family Studies*, 27, 1844-1857. <https://doi.org/10.1007/s10826-018-1018-3>
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 3423-3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- Ofcom (2023). Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2023. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2023> sayfasından erişilmiştir.
- Oflu, A., Bükülmez, A., Elmas, E., Gürhan-Tahta, E., & Çeleğin, M. (2021). Comparison of screen time and digital gaming habits of Turkish children before and during the coronavirus disease 2019 pandemic. *Turkish Archives of Pediatrics*, 56(1), 22.
- Okatan, Ö. & Tagay, Ö. (2023). COVID-19 pandemi sürecinde okul öncesi velisi olmak. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 56, 626-648.
- Özyurt, G., Dinsever, Ç., Çalışkan, Z., & Evgin, D. (2018). Effects of triple P on digital technological device use in preschool children. *J. Child Fam. Stud*, 27, 280-289. <https://doi.org/10.1007/s10826-017-0882-6>
- Radesky, J. S., Kaciroti, N., Weeks, H. M., Schaller, A., & Miller, A. L. (2023). Longitudinal associations between use of mobile devices for calming and emotional reactivity and executive functioning in children aged 3 to 5 years. *JAMA Pediatrics*, 177(1), 62-70. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2022.4793>
- Rowicka, M., Postek, S., & Bujalski, M. (2023). Why preschool children use mobile devices parental perspective. *Educational Psychology*, 26, 43-56. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0016.3394>
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation*, 2(1), 53- 66.
- Sari, T., Wahyuni, S., Nauli, F., Jumaini, J., & Elita, V. (2022). Self-control training for school age children in internet addiction prevention effort. *Community Empowerment*, 7(10), 1684-1688. <https://doi.org/10.31603/ce.7152>
- Scholes, L., Mills, K., & Wallace, E. (2021). Boys' gaming identities and opportunities for learning. *Learning, Media and Technology*, 47, 163-178. <https://doi.org/10.1080/17439884.2021.1936017>
- Seckman, C. (2022). The impact of COVID-19 on the psychosocial well-being of older adults: A literature review. *Journal of Nursing Scholarship*, 55, 97-111. <https://doi.org/10.1111/jnu.12824>

- Smailova, D., Sarsekeyeva, Z., Kalimova, A., Kenenbaeva, M., & Aspanova, G. (2023). Means of media literacy development in the educational process of primary school children. *Educational Media International*, 60, 48-66. <https://doi.org/10.1080/09523987.2023.2183574>
- 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. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.646852>
- Şenol, Y., Şenol, F. B., & Can Yaşar, M. (2024). Digital game addiction of preschool children in the Covid-19 pandemic: Social emotional development and parental guidance. *Current Psychology*, 43(1), 839-847.
- Şimşek, Z. C., Canbeldek, M., & Işıkoğlu, N. (2023). Ebeveynlerin pandemi sürecinde dijital ebeveynlik uygulamalarına yönelik deneyimleri. *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 55, 250-271.
- Tarhan, N. & Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık: Sanal veya Gerçek*. (1. baskı). İstanbul: Timaş Yayınları.
- Tatsiopoulou, P., Holeva, V., Nikopoulou, V., Parlapani, E., & Diakogiannis, I. (2022). Children's anxiety and parenting self-efficacy during the COVID-19-related home confinement. *Child Care Health Dev.*, 1-9. <https://doi.org/10.1111/cch.13041>
- Tay, L. Y., Aiyoob, T. B., Chua, T. B. K., Ramachandran, K., & Chia, M. Y. H. (2021). Pre-schoolers' use of technology and digital media in Singapore: entertainment indulgence and/or learning engagement? *Educational Media International*, 58(1), 1–20. <https://doi.org/10.1080/09523987.2021.1908498>
- T.C. Sağlık Bakanlığı (2020). Covid-19 (SARS-CoV-2 Enfeksiyonu) Genel Bilgiler, Epidemioloji ve Tanı. *Bilimsel Danışma Kurulu Çalışması*. 29 Haziran 2020, Ankara.
- TÜİK (2021). Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132> sayfasından erişilmiştir.
- United Nations (2020). Policy Brief: The Impact of COVID-19 on children. https://unsdg.un.org/sites/default/files/2020-04/160420_Covid_Children_Policy_Brief.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Yeşilay (2017). *Teknoloji bağımlılığı*. https://tbm.org.tr/media/kitaplar/TBM_yetiskin_teknoloji_icerik_web.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Yeşilay (2023). *Teknoloji Bağımlılığı Nedir?* <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği> sayfasından erişilmiştir.
- Yiğit, N. & Alat, K. (2022). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüşleri. *e-Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9, 1026-1052. <https://doi.org/10.30900/kafkasegt.1140899>
- Yiğit, E. & Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.
- Zimmer, F., Scheibe, K., & Henkel, M. (2019). How parents guide the digital media usage of kindergarten children in early childhood. *International Conference on Human-Computer Interaction HCI*, 313-320.

Extended Abstract

Introduction

COVID-19 was declared a “pandemic (global epidemic)” by the World Health Organization on March 11, 2020 (Ministry of Health of the Republic of Türkiye, 2020). Social isolation and quarantine have been declared in many countries, including Türkiye. The pandemic has had profound effects on all age groups. However, these effects have manifested themselves differently in each age group, and each group has had its unique challenges. In this context, preschool children and their parents stand out as one of the groups most uniquely affected by the pandemic (Tatsiopoulou et al., 2022). The preschool period is a critical period in which rapid physical, cognitive, emotional, and social development occurs. The pandemic has severely limited the developmental opportunities of children in this age group by disrupting their interactions with playgroups, nurseries, and social environments (Gökçe et al., 2021; Ma et al., 2022).

During the pandemic, preschool children had to spend most of their time at home due to social isolation and curfews. Studies have emphasized that young children spend more time with digital devices than recommended during the pandemic (Ergün & Dönmez, 2023; Bergmann et al., 2022). Digital play is defined as the use of technological tools for the purpose of playing games. It includes all game activities found on computer games, websites, electronic toys, smartphones, and tablets (Marsh et al., 2016).

Long-term use of digital tools increases the risk of game addiction, especially in young children (Mustafaoğlu et al., 2018; Ergün & Dönmez, 2023). In the literature, digital game addiction is defined as a situation in which players engage in unhealthy daily life behaviors, including computer games, in an irregular or obsessive manner (Jeong & Kim, 2011). Parents' attitudes and behaviors are decisive in the effects of digital games on children (Şenol et al., 2024; Şen et al., 2020; Nevski & Siibak, 2016; Johnson & Christie, 2009). Parental mediation strategies include all the ways how parents shape and regulate their children's media use. It also refers to the methods parents use to review, monitor, or evaluate media content for children (Nikken & Oprea, 2018; Livingstone et al., 2015).

During the COVID-19 pandemic, it is assumed that parents direct their children to digital games more with social isolation (Karademir, 2021; Oflu et al., 2021). In this context, it is thought that there will be differences in children's digital game addictions and the guidance strategies that parents undertake in these games. In addition, while the effects of the pandemic on other age groups have been widely discussed in the literature, studies on preschool children and parents are more limited (Aydın et al., 2023). For this reason, it is thought that examining these variables before the COVID-19 pandemic and during the pandemic will make significant contributions to the literature in terms of both creating social awareness and preventing developmental risks. This study aims to examine the differences in digital game addiction tendencies and parental guidance strategies of 4-6-year-old children before the COVID-19 pandemic and during the pandemic. In this direction, answers to the following questions were sought:

1. Is there a significant difference between the digital game addiction tendencies of 4-6-year-old children before the COVID-19 pandemic and during the pandemic?
2. Is there a significant difference between the mediation strategies implemented by parents before and during the COVID-19 pandemic?
3. Is there a significant relationship between the socio-cultural characteristics of children and parents, digital game addiction tendencies, and parental mediation strategies?

Method

The relational survey model, one of the quantitative research types, was used in this research. A relational screening model is a research model that aims to determine the existence and degree of change between two or more variables. Descriptions in relational scans aim to determine the distinctions between situations, such as individuals and objects, rather than trying to find measurements of what exists that meet specific standards (Karasar, 2008).

In this research, two different study groups, called Pre-Pandemic-Study 1 and Pandemic Process-Study 2, were used. The participants of Pre-Pandemic Study 1 consisted of 437 parents with children between the ages of 4 and 6 attending pre-school education institutions. The participants of Pandemic Process-Study 2 are 496 parents with children between the ages of 4-6 attending pre-school education institutions. The parents in both study groups were determined by a simple random sampling method.

Results

It shows statistically significant differences between the groups in all sub-dimensions and total scores of the participating children on the Digital Game Addiction Tendencies Scale (DOBE). When the results are examined in detail, on the DOBE scale; statistically significant differences were found in the Detachment from Life sub-dimension ($t_{930}=-4.58$; $p<.000$), in the Conflict sub-dimension ($t_{932}=-8.77$; $p<.000$), in the Constant Playing sub-dimension ($t_{932}=-11.48$; $p<.000$), in the Reflection on Life sub-dimension ($t_{932}=-8.88$; $p<.000$) and total score ($t_{930}=-9.22$; $p<.000$). These results show that the addiction tendencies of the children included in the research were higher during the pandemic period.

On the DOERS scale, there was a statistically significant difference in the Active Parental Mediation sub-dimension ($t_{931}=-2.23$; $p<.02$), Directing to the Digital Parental Mediation sub-dimension ($t_{931}=-4.82$; $p<.00$) and Free Parental Mediation sub-dimension ($t_{931}=-3.79$; $p<.00$); there was no statistically significant difference detected in the Technical Parental Mediation sub-dimension ($t_{931}=-1.69$; $p>.05$). When the results are examined in detail, during the pandemic parents' scores on the "active, free and directing to digital" sub-dimensions increased.

Hierarchical regression analysis was performed. When the regression model is examined, it is seen that the 1st model alone explains 0.02% of the total variance, and the difference is significant ($R^2=.02$, $F=4.19$, $p<.00$). It is seen that the mother's employment status ($\beta=.11$, $p>.05$) in the model is the only variable that significantly predicts children's addiction tendency. This finding shows that as the mother's working hours lengthen, children's digital game addiction tendency scores increase. It was observed that the variables entering the second step of the regression model contributed 24% to the total explained variance and increased the explained variance to 26% ($R^2=.26$, $F=20.07$, $p<.000$). Considering the standardized regression coefficient, it was determined that the child's gender variable ($\beta=.12$, $p<.001$) and the screen time variable ($\beta=.46$, $p<.001$), which entered the model at this step, significantly predicted children's addiction tendency. In the third step, parental mediation was added to the regression model. The total explained variance of the model was found to be 42% ($R^2=.42$, $F=28.17$, $p<.000$). Considering the standardized regression coefficient, it was determined that the parental mediation Directing to Digital ($\beta=.40$, $p<.000$) and Free ($\beta=.08$, $p<.05$), which entered the model at this step, significantly predicted children's addiction tendencies.

Conclusion and Suggestion

This study, which examined the differences in digital game addiction tendencies of children aged 4-6 before and during the COVID-19 pandemic, has revealed significant findings. First, the results show that there was a significant increase in all dimensions of the Digital Game Addiction Tendency Scale of children aged 4-6 during the pandemic. Based on this result, it can be said that children spent more time on digital games, and their addiction tendencies increased during the pandemic. Similar studies support this finding (Ofcom, 2023; Radesky et al., 2023). There may be many reasons for this situation. While social isolation and quarantine measures deprived children of face-to-face interaction with their friends during the pandemic, digital games stood out as a means of socializing and alleviating feelings of loneliness (Gökçe et al., 2021).

Secondly, it was observed in this study that the scores of active, free and digitally oriented parental mediation strategies increased during the pandemic compared to the pre-pandemic period. The increase in active parental mediation strategy scores during the pandemic is considered a positive development. Active parental mediation is regarded as the most effective guidance method for children, providing two-way communication between the parent and the child (Nikken & Jansz, 2013). However, the increase in the scores of free and digitally oriented parental mediation strategies is worrying because it may lead children to spend too much uncontrolled time with digital devices. In addition, studies have determined that the children of parents who apply free and digitally oriented strategies have increased digital game addiction tendencies (Budak, 2020; Şenol et al., 2024).

Thirdly, it was determined that the variables of the mother's employment status, the child's gender and screen time significantly predicted children's addiction tendency. It was observed that as the mothers' working hours increased, children's digital game addiction tendency scores increased. It was determined that addiction tendency increased in cases where children were male and spent more extended time in front of the screen. This situation may be associated with decreased time children spend with their mothers and insufficient parental supervision. It can be thought that the possibility of children spending more time in front of the screen, especially during the hours when mothers work, strengthens the addiction tendency (Lee & Kim, 2023). The fact that boys have higher addiction tendencies can be explained by the fact that these children show more interest in digital games and that the games generally have competitive and action-oriented content that boys would enjoy (Scholes et al., 2021).

Fourth, it was found that digitally oriented and permissive parental mediation significantly predicted children's digital game addiction tendencies. This finding reveals that parents' mediation and guidance styles regarding digital games directly shape children's behaviors in this area. Digitally oriented parental attitudes may cause children to spend more time with digital games and increase the risk of developing an addiction to these games. In a similar study, Fitzpatrick et al. (2022) found that preschool children commonly used risky media during the pandemic and that parenting practices that included using more restrictive mediation strategies may provide benefits in regulating young children's screen time.

As a result, it was determined that children spent more time on digital games and their addiction tendencies increased during the pandemic compared to before the pandemic, and the scores of active, permissive and digitally oriented parental mediation strategies increased during the pandemic; the mother's employment status, the child's gender and screen time variables significantly predicted children's addiction tendencies of digitally oriented and permissive mediation strategies.

Recommendations

Based on the research results, recommendations were made to parents, teachers, and researchers. Since the tendency for digital game addiction at an early age may increase as children grow older, it is recommended that parents receive training on increasing their awareness of digital game addiction and using appropriate strategies to guide their children's digital games more effectively. It is important to limit children's screen time in the short term and to increase parents' skills in managing media habits (Tay et al., 2021). In the longer term, it is recommended that parents provide their children with information about media literacy (Smailova et al., 2023). In particular, the adverse effects of excessive use of digital devices such as tablets and smartphones can be explained in a simple and concrete language appropriate for the child's development (Edwards, 2019). The self-regulation or self-control skills provided to children will play an essential role in preventing digital game addiction (Canaslan-Akyar & Sungur, 2022). Preschool teachers should also include applications to develop children's classroom self-regulation skills to prevent digital addiction (Sari et al., 2022). Experimental and longitudinal studies on preschool children should be increased. Qualitative studies can be conducted with children whose addiction has been identified, aiming to reveal the underlying latent factors. The effects of parental guidance strategies on preschool children's use of digital devices and why parents prefer these strategies can be investigated. Studies can be conducted to examine the effects of the COVID-19 pandemic on children in early childhood in more depth. Future studies can examine the trend of digital game addiction in children.

Yayın Etiği Beyanı

Bu araştırmanın, Pamukkale Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu tarafından 13.07.2021 tarihinde E-93803232-622.02-77281 sayılı kararıyla verilen etik kurul izni bulunmaktadır. Bu araştırmanın planlanmasından, uygulanmasına, verilerin toplanmasından verilerin analizine kadar olan tüm süreçte “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Bu araştırmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıştır. Bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Araştırmacılar çalışmaya eşit düzeyde katkıda bulunmuşlardır.

Çatışma Beyanı

Araştırmanın yazarları olarak herhangi bir çıkar/çatışma beyanımız olmadığını ifade ederiz.



Bu eser Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.