

Kocaeli Üniversitesi

Eğitim Dergisi

E-ISSN: 2636-8846

2025 | Cilt 8 | Sayı 2

Sayfa: 596-618



**Kocaeli University
Journal of Education**

E-ISSN: 2636-8846

2025 | Volume 8 | Issue 2

Page: 596-618

Erken çocuklukta dijital oyun bağımlılığı: Ebeveyn farkındalığı

Digital game addiction in early childhood: Parental awareness

Kübra ATEŞ,  <https://orcid.org/0000-0003-0489-7903>

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, aateskubraaa@gmail.com

Aysel ÇOBAN,  <https://orcid.org/0000-0002-0631-0064>

Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, ylschn@yahoo.com

ARAŞTIRMA MAKALESİ

Gönderim Tarihi
7 Ocak 2025

Düzeltilme Tarihi
27 Haziran 2025

Kabul Tarihi
28 Temmuz 2025

Önerilen Atıf

Recommended Citation

Ateş, K., & Çoban, A. (2025). Erken çocuklukta dijital oyun bağımlılığı: Ebeveyn farkındalığı. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 8(2), 596-618. <http://doi.org/10.33400/kuje.1615290>

ÖZ

Erken çocukluk döneminde dijital oyun bağımlılığının çocukların gelişimi üzerindeki etkisinde, ebeveynlerin bu konudaki farkındalığı oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu nedenle araştırmada, erken çocukluk döneminde dijital oyun bağımlılık eğilimi ile dijital ebeveynlik farkındalığı ilişkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Nicel yöntemlerden ilişkisel tarama yöntemi kullanılmıştır. Çalışma grubunda, 4-6 yaş aralığında 202 çocuk ve ebeveynleri yer almaktadır. Verilerin elde edilmesinde Kişisel bilgi formundan, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği'nden ve Dijital Ebeveynlik Farkındalık Ölçeği'nden yararlanılmıştır. Verilerin analizinde korelasyon, t testi ve ANOVA kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi toplam puanı ile dijital ebeveynlik farkındalık ölçeği olumsuz model olma, dijital ihmal, verimli kullanım, risklerden koruma alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği çatışma alt boyutunda cinsiyete göre farklılığın olduğu, dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği hayattan kopma, sürekli oynama ve hayata yansıma alt boyutlarında cinsiyete göre farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi toplam puanı ile yaşı arasında anlamlı farklılığın olmadığı görülmüştür. Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama alt boyutlarının ve toplam puanının dijital araçla oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa sahip olduğu tespit edilmiştir. Ebeveynler dijital araçları nasıl kullanacağını ve nelerin sakıncalı olduğunu bildiklerinde, çocuklarını dijital dünyanın olumsuzluklarından koruyabilecekleri görülmektedir. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda öneriler verilmiştir.

Anahtar Sözcükler: erken çocukluk dönemi, okul öncesi, dijital oyun bağımlılığı, dijital ebeveyn farkındalığı

ABSTRACT

Parents' awareness plays a crucial role in how digital game addiction affects children's development in early childhood. For this reason, the study aimed to examine the relationship between digital game addiction tendency and digital parenting awareness in early childhood. Relational survey method was used among quantitative methods. The study group included 202 children between the ages of 4-6 and their parents. A personal information form, Digital Game Addiction Tendency Scale and Digital Parenting Awareness Scale were used to obtain the data. Correlation, t-test, and ANOVA were used to analyze the data. As a result of the study, it was determined that there was a significant relationship between the total score of preschool children's digital game addiction tendency and the sub-dimensions of the Digital Parenting Awareness Scale; negative modeling, digital neglect, efficient use, and protection from risks. It was determined that there was a difference according to gender in the conflict sub-dimension of the Digital Game Addiction Tendency Scale, while there was no difference according to gender in the digital game addiction tendency scale sub-dimensions of detachment from life, continuous playing and reflection on life. It was observed that there was no significant difference between the total score of children's digital game addiction tendency and their age. It was determined that the sub-dimensions of disconnection from life, conflict, and continuous playing, as well as the total digital game addiction tendency score had a statistically significant difference according to the duration of playing with digital tools. It is seen that when parents know how to use digital tools and what is objectionable, they can protect their children from the negativities of the digital world. Suggestions were given in line with the results obtained.

Keywords: early childhood, preschool, digital game addiction, digital parental awareness

GİRİŞ

Montessori, oyunu "çocuğun işi" olarak tanımlamaktadır (Ernst, 2018). Huizinga (2017), oyunu belirli kurallara sahip özgür eylemler olarak nitelendirir. Ulusal Genç Çocukların Eğitimi Derneğine (NAEYC) göre ise oyun, "Çocukların zevk ve eğlence için yaptıkları evrensel, doğuştan gelen ve temel bir insan etkinliğidir. Oyun, çocukların bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal alanlarda ve müfredat alanları arasındaki gelişimini ve öğrenmesini bütünleştirir ve destekler." (NAEYC, 2020) olarak tanımlar. Bu tanımlar, oyunun farklı yönlerini ortaya koyarak, hayatımızda önemli bir yer edindiğini gösterir. Erken çocuklukta, hayatı tecrübe etme ve öğrenme aracı (Yaşar-Ekici, 2021, s. 9) olarak büyük rol oynayan oyun, çocuğun tüm gelişim alanlarına katkı sağlar (Garner & Bergen, 2015; Johnson, 2015; Tuğrul, 2019; Yavuzer, 2016, s. 175). Oyun, çocuğun hayatı anlaması ve deneyimlemesi için önemli bir araçtır (Dere Çiftçi & Aksoy, 2020); Garry Landreth, bu durumu "Oyun çocuğun dili, oyuncaklar ise onların kelimeleridir" ifadesini kullanarak açıklamıştır (Landreth, 2023).

Geçmişten günümüze çocuk oyunlarında değişiklikler görülmektedir. Bulunulan dönemin şartları ve kültürü ile oyun, oyuncaklar farklılık göstermektedir. Örneğin tarım ve hayvancılığın yaygın olduğu dönemde oyunların hayvanlar figürleri ile kurulduğu görülmektedir (Sevim & Gönül, 2012). Günümüzde oyunun değişmesinde en büyük etken gelişen teknolojidir (Işıkoğlu-Erdoğan, 2019; Inan & Dervent. 2016). Teknolojinin gelişmesiyle sosyal hayat ve kültürde görülen değişimler, oyunu, oyun türlerini, oyun araçlarını ve oyuncakları da etkilemektedir. Çocukların oyun stilleri, oyunda kullandıkları materyaller, araç-gereçler ve oyun yönelimleri değişmiştir. Tablet, akıllı telefon, bilgisayara olan erişimin kolaylaşması ve dokunmatik ekran sayesinde küçük yaşlardan itibaren teknolojik araçlar kullanılmaya başlanmıştır (Işıkoğlu-Erdoğan, 2019). Çocukların oyunlarında teknolojik araçların yer aldığı ve gelişen teknoloji ile her yaş grubunda dijital oyuna yönelim olduğu görülmektedir (Plowman, Stephen, Stevenson & McPake, 2012). Dijital oyun, teknolojinin oyun amacıyla kullanılması olarak ifade edilmektedir (Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop & Scott, 2016).

Dijital oyunun çocuklar üzerindeki olumlu ya da olumsuz etkileri konusunda farklı görüşler bulunmaktadır. Bir grup araştırmacı dijitalleşen çağda çocukların dijital oyun oynamasının gerekli olduğunu ve faydalarının olduğundan bahsetmektedir (Edwards, 2014; Plowman & Stephen, 2014). Dijital oyun ile çocukların problem çözme, düşünme, mantık, algılama, karar verme, strateji kurma becerilerinin desteklendiği belirtilmektedir (Kim & Smith, 2017). Bununla birlikte oyun, el göz koordinasyonu kurma gibi motor becerilerinde gelişmesine destek sağlamaktadır (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018). Eğitsel içerikte olan dijital oyunların çocuklara olumlu yönde katkı sağladığı görülmektedir (Annetta, 2008; Birds & Edwards, 2014; Cordes & Miller, 2000; Druin, 2002; Goodwin, 2018; Schmerse, 2020). Burada önemli olan nokta, çocuğun dijital oyun ile ne kadar zaman geçirdiğidir (Yiğit & Alat, 2022). Dijital oyunun etkileri ve çocuklar için uygunluğu belirlenirken, çocukların dijital oyunla ne kadar ve nasıl zaman geçirdiğine dikkat edilmesi gerektiği vurgulanmaktadır (NAEYC, 2012). Amerikan Pediatri Akademisi iki yaşın altındaki çocukların dijital araç kullanmamasını, üç-beş yaş aralığındaki çocukların ebeveyn gözetiminde günde bir saat ve daha az kullanımını önermektedir (American Psychiatric Association [APA], 2018). Diğer önemli argüman ise günümüzde erken çocukluk döneminden itibaren oynanmaya başlanan dijital oyunun bazı sorunlara yol açmasıdır. Bu sorunların en başında kontrolsüz oynama ile oluşan dijital oyun bağımlılığı yer almaktadır.

Dünya Sağlık Örgütü tarafından, Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması Kılavuzu'nun (ICD) 11'incisinde dijital oyun bağımlılığı sürekli ve tekrarlı bir şekilde dijital oyun oynama davranışı, oyun oynama bozukluğu olarak tanımlanmaktadır (ICD, 2024). Dijital oyun bağımlılığı olan bir birey sosyal ve günlük yaşantıdan kopmakta, ilişkileri kötüleşmekte, yalnızlaşmakta, gerçeklik algısı bozulmakta ve tüm yaşantısı olumsuz bir şekilde etkilenmektedir (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009; Weinstein, 2010; Yalçın & Bertiz, 2019). Erken çocukluk döneminde olan bir çocuk için ise fiziksel problemler, hareketsizlik, görme ve uyku problemleri, dikkat süresinin kısalması, odaklanamama gibi çeşitli sorunlara sebep olmaktadır (AAP Council on Communications and Media, 2016; Agger & Shelton, 2007; Mustafaoğlu & Yasacı, 2018; Şahin &

Gözün Kahraman, 2021). Şiddet içeren dijital oyunların çocukların duygusal ve davranışsal problemler yaşamasına sebep olduğu bunların korku, saldırganlık, şiddete meyillilik, depresyon, anksiyete, travma, yalnız kalma isteği, dikkatini toparlayamama gibi problemler olduğu tespit edilmiştir (Bluemke, Friedrich & Zumbach, 2010; Fischer, Kastenmüller & Greitemeyer, 2010; Gentile, Swing, Lim & Khoo, 2012; Wack & Tantleff-Dunn, 2009).

Dijital oyun bağımlılığında, cinsiyet faktörü önemli bir rol oynamaktadır. Erkekler ve kadınlar arasındaki farklı oyun tercihleri, oynama süreleri ve toplumsal normlar, bağımlılık düzeylerini etkileyen başlıca unsurlardır (Vardar, 2022). Dijital oyunların erkek alanı olarak görülmesinden ötürü erkekler için bir sosyalleşme olarak görülebilmekte fakat kadınlar için öyle değildir (Fox & Tang, 2014). Bu durum kadınların, oyun oynadıklarını gizleme veya daha az vakit geçirmelerine neden olabilmektedir. Erkekler genellikle savaş ve spor temalı oyunlara daha fazla ilgi gösterirken, bu durum cinsiyet rollerinin ve sosyal dinamiklerin bir yansıması olarak ortaya çıkmaktadır (Aktaş & Bostancı, 2021). Stanford Üniversitesi Tıp Fakültesi tarafından yapılan araştırmalar, erkeklerin dijital oyun bağımlılığının kadınlardan daha yüksek olduğunu ortaya koymaktadır (Brandt, 2008). Çeşitli çalışmalar (Bonanno & Kommers, 2005; Bulatbaeva vd., 2023; Cengiz, Peker & Demiralp, 2020; Li vd., 2019; Saunders vd., 2017; Xin vd., 2018), erkeklerin dijital oyunlara olan bağımlılıklarının kadınlara göre belirgin bir şekilde fazla olduğunu göstermektedir.

Öte yandan, dijitalleşen dünyada oyunlara erişimin artması ve mobil cihazların yaygınlaşması, bağımlılığın daha küçük yaşlara inmesine neden olmaktadır (Bülbül, Tunç & Aydil, 2018). Her yaştan bireylere hitap eden oyunların mevcut olması, her evde veya herkeste akıllı telefon, tabletin olması ve ebeveynlerin çocuklarına erken yaşlardan itibaren dijital oyun sunmaları (Tuğran, 2016), bu durumu daha da pekiştirmektedir. Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut'un yaptığı çalışma (2016), annelerin çocuklarını bir ile dört yaş arasında dijital oyunlarla tanıştırdığını göstermekte ve dijital oyun yaşının düştüğünü ortaya koymaktadır. Çocukların dijital oyun oynama yaşının ortalama dört buçuk yıl olduğu belirlenmiştir (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018). Ayrıca, Akçay ve Özcebe'nin (2012) yaptığı çalışmada, bilgisayarla oyun oynama yaşının okul öncesine kadar düşmesi araştırmanın dikkat çekici bulgularından biri olarak ifade edilmektedir.

Erken çocukluk döneminde dijital oyunların zararları ve faydaları göz önünde bulundurulduğunda, ebeveynlerin farkındalığı ve tutumları önemli bir denge unsuru olarak öne çıkmaktadır (Alter, 2018). Aile, çocuğun dijital oyunlarla tanışma sürecinde ve bu sürecin kontrolünde belirleyici bir rol oynamaktadır (Johnson, 2015). Ebeveynlerin, dijital oyunların uygunluğu, süreleri ve içerikleri gibi unsurları dikkate alarak çocuklarına yönlendirme yapmaları kritik bir gereklilik halini gelmiştir. Ancak, ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında yeterli bilgiye sahip olmamaları, endişelerin artmasına yol açabilir. Ebeveynlerin, teknoloji konusundaki riskleri ve fırsatları bilmesi, çocukların dijital oyun deneyimlerini sağlıklı bir şekilde yönetmelerine olanak tanır. Yapılan çalışmalarda (Arslan vd., 2014; Gözüm & Kandır, 2020; Mesman, Kuo Carroll & Ward, 2013; Söğüt, 2020) dijital araç kullanımının, ailelerin dijital farkındalığının olduğu durumlarda çocuklar üzerinde olumlu etkiye sahip olduğu belirlenmiştir.

Ebeveynlerin dijital farkındalığı, yaşları ve kuşaklarıyla doğrudan ilişkilidir. X kuşağından (1964-1980, dijital göçmenler) ebeveynler (Bennett, Maton & Kervin, 2008), dijital dünyaya adapte olmakta zorlanırken, Y kuşağı (1981-1994, dijital yerliler) (Neijens & Voorveld, 2018), teknolojiyi daha iyi anlamakta ve çocuklarını bu konuda daha etkin bir şekilde yönlendirebilmektedir. Y kuşağındaki ebeveynler, dijital araçların zararları ve faydaları konusunda deneyim sahibi olmaları sayesinde çocuklarını kontrol etme ve uygun içeriklere yönlendirme becerisine sahip olabilirler. Z kuşağı (1995 sonrası, dijital yerliler) ebeveynleri ise dijital dünyayla iç içe büyümüş olmalarından dolayı bu alanda oldukça yetkin, ancak çocuk yetiştirme deneyimlerinin yetersiz olabileceği durumlarla karşı karşıya kalabilirler. Sonuç olarak, ebeveynlerin dijital farkındalığı, çocukların dijital oyunlarla olan ilişkilerinde belirleyici bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Ebeveynlerin yaş gruplarına göre dijital dünyaya adaptasyon seviyeleri, çocuklarına sunacakları dijital deneyimlerin kalitesini etkileyen önemli

bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, ebeveynlerin dijital becerilerini geliştirmeleri, çocukların sağlıklı bir dijital oyun deneyimi yaşamaları açısından kritik öneme sahiptir.

Erken çocuklukta dijital oyun hakkında yapılan çalışmalar (Budak & Işıkoğlu, 2022; Gözüm & Kandır, 2020; Şen, Demir, Teke & Yılmaz, 2020; Ünsal, 2019) incelendiğinde, ölçek geliştirme çalışmaları karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyun bağlamında, ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin (Işıkoğlu-Erdoğan, 2019), ebeveynlerin çocuklarının oynadığı dijital oyunlara yönelik görüşlerinin (Toran vd., 2016), dijital oyun oynama sıklığının (Akçay & Özcebe, 2012; Aral & Doğan-Keskin, 2018), oyun eğilimi ve konstrasyonun (Gözüm & Kandır, 2020), ebeveyn tutumlarının (Kanak & Özyazıcı, 2018; Papadakis, Zaranis & Kalogiannakis, 2019), bağımlılığın (Keya, Rahman, Nur & Pasa, 2020; Ünsal, 2019) incelendiği çalışmalar bulunmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı konusunda çalışmaların genellikle ilkökul dönemi ve üstüne yönelik olduğu görülmektedir.

Erken çocukluk döneminde dijital oyun bağımlılığının çocukların gelişimi üzerindeki etkisine bakıldığında, ebeveynlerin bu konudaki farkındalığı oldukça önemli bir yere sahiptir. Yapılan araştırmalara göre, dijital oyunun hem olumlu hem olumsuz etkilerinin olduğu görülmüştür. Çocukların dijital oyunun zararlarından korunmasında, en büyük sorumluluk ebeveynlere düşmektedir. Bu nedenle çalışmamızda erken çocukluk döneminde dijital oyun bağımlılık eğilimi ile dijital ebeveynlik farkındalığı ilişkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Amaç doğrultusunda şu sorulara cevap aranmıştır:

1. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi ile ebeveynlerin dijital farkındalığı arasında ilişki var mıdır?
2. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
3. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi yaşa göre farklılık göstermekte midir?
4. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi dijital araçla oynama süresine göre farklılık göstermekte midir?
5. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi ebeveynlerin yaşına (kuşağına) göre farklılık göstermekte midir?
6. Ebeveynlerin dijital farkındalığı ebeveynlerin yaşına (kuşağına) göre farklılık göstermekte midir?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Çalışmada nicel yöntemlerden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Bu yöntem ile bir konuya veya olaya yönelik katılımcıların tutum, yetenek, ilgi, beceri vb. özelliklerinin belirlenmesi sağlanmaktadır (Büyüköztürk vd., 2023, s. 184).

Örneklem

Araştırmanın örneklemini basit tesadüfi örneklem yöntemiyle belirlenmiştir. Buna göre, örneklemini Ağrı ili merkezde bulunan dört-beş-altı yaş grubunda 202 çocuk ve ebeveynleri oluşturmaktadır.

Çocukların demografik bilgilerinin dağılımı Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1**Çocukların Demografik Bilgileri**

Kişisel Bilgiler	Değişkenler	N	%
Cinsiyeti	Kız	107	53
	Erkek	95	47
Çocuğun Yaşı	Dört yaş	26	12.9
	Beş yaş	86	42.6
	Altı yaş	90	44.6
Dijital Araçla Oynama Süresi	1 saatten az	116	57.4
	1 saate ve üzeri	86	42.6

Tablo 1’de çocukların cinsiyetine bakıldığında, %53’ünün kız, %47’sinin erkek olduğu görülmektedir. Çocukların %12.9’unun dört yaşında, %42.6’sının beş yaşında ve %44.6’sının altı yaşında olduğu tespit edilmiştir. Dijital araçla oynama sürelerinin %57.4’ünün bir saatten az ve %42.6’sının bir saat ve üzeri olduğu belirlenmiştir.

Ebeveynlerin demografik bilgilerinin dağılımı Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2**Ebeveynlerin Demografik Bilgileri**

Kişisel Bilgiler	Değişkenler	N	%
Annenin Yaşı (Kuşağı)	43-59 yaş (X kuşağı)	5	2.5
	30-42 yaş (Y kuşağı)	125	61.9
	29 ve sonrası (Z kuşağı)	72	35.6
Babanın Yaşı (Kuşağı)	43-59 yaş (X kuşağı)	24	12.9
	30-42 yaş (Y kuşağı)	164	81.2
	29 ve sonrası (Z kuşağı)	12	5.9

Tablo 2’de annelerin %2.5’inin X kuşağında, %61.9’unun Y kuşağında, %35.6’sının Z kuşağında olduğu tespit edilmiştir. Babaların ise %12.9’unun X kuşağında, %81.2’sinin Y kuşağında, %5.9’unun Z kuşağında olduğu saptanmıştır.

Verilerin Toplanması

Verilerin toplanmasında kişisel bilgi formu, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE) ve Dijital Ebeveynlik Farkındalık Ölçeği’nden (DEFÖ) yararlanılmıştır. Verileri toplama süreci 2024 yılında gerçekleştirilmiştir. Bölgede örneklemeye uygun ebeveyn ve çocuklara ulaşılarak yüz yüze veriler toplanmıştır. Veriler toplanmadan önce ebeveynler çalışma hakkında bilgilendirildi ve katılımın gönüllülük esasında olduğu belirtilmiştir. Katılmaya gönüllü olan kişilerden veriler toplanmıştır.

Kişisel bilgi formu

Bu formda ebeveynlerin yaşına, çocuğun yaşına, cinsiyetine ve dijital araçla oynama süresine yönelik sorular yer almaktadır.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi (DOBE) ölçeği

Budak ve Işıkoğlu (2022) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, çocukların dijital oyun eğilimlerini belirlemeye yönelik sorular içermektedir. Çocuğa yönelik soruların yer aldığı ölçeği, ebeveynler doldurmaktadır. Ölçek dört alt boyuttan ve toplam 20 maddeden oluşmaktadır. Beşli likert (5: Her zaman, 4: Çoğu zaman, 3: Bazen, 2: Nadiren, 1: Hiçbir zaman) tipinde olan ölçekten alınabilecek en yüksek puan “100”, en düşük puan “20” dir. Ölçekten alınan puan arttıkça çocukların dijital oyunlara yönelik bağımlılık eğilimleri artmaktadır. Ölçeğin alt boyutları Hayattan Kopma (yedi madde), Çatışma (beş madde), Sürekli Oynama (beş madde) ve

Hayata Yansıma (üç madde) şeklindedir. Ölçeğin alt boyutlarının sırasıyla güvenirlik katsayıları (Cronbach's Alpha) şu şekildedir; Hayattan Kopma= .88, Çatışma= .90, Sürekli Oynama= .82 ve Hayata Yansıma= .70 ve ölçeğin toplam güvenirlik katsayısı .93 olarak belirlenmiştir.

Dijital ebeveyn farkındalık (DEFÖ) ölçeği

Manap ve Durmuş (2020) tarafından geliştirilen Dijital Ebeveynlik Farkındalık Ölçeği (DEFÖ), ebeveynlerin dijital teknoloji farkındalıklarını belirlemeye yönelik sorulardan oluşmaktadır. Ölçek geliştirilirken ilkökul çocukları ebeveynlerinden yararlanılmıştır. Likert tipi olan ölçek, dört alt boyuttan ve her alt boyut dört maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin alt boyutları Olumsuz Model Olma, Dijital İhmal, Verimli Kullanım ve Risklerden Koruma şeklindedir. Tüm alt boyutlardan alınabilecek en yüksek puan "20", en düşük puan "4" dür. Olumsuz Model Olma alt boyutunda puan arttıkça, ebeveynin olumsuz model olma düzeyi artmaktadır. Dijital İhmal alt boyutunda puan arttıkça, ebeveynin dijital ihmal düzeyi artmaktadır. Verimli Kullanım alt boyutunda puan arttıkça, ebeveynin verimli kullanım düzeyi artmaktadır. Risklerden Koruma alt boyutunda puan arttıkça, ebeveynin risklerden koruma düzeyi artmaktadır. Alt boyutlara bakıldığında, ebeveynlerin Olumsuz Model Olma ve Dijital İhmal alt boyutundan düşük puan almaları, Verimli Kullanım ve Risklerden Koruma alt boyutlarından yüksek puan almaları Dijital Ebeveynlik Farkındalık düzeylerinin yüksek olduğunu ifade etmektedir. DEFÖ'nün güvenirlik analizleri sonucunda her bir alt faktöre ait iç tutarlık katsayıları Olumsuz Model Olma= .79, Dijital İhmal= .78, Verimli Kullanım= .71, Risklerden Koruma= .63'tür.

Kay'ın (2022) yaptığı çalışmada ölçeğin erken çocukluk döneminde çocuğu olan ebeveynlere uygunluğu belirlenmiştir. Literatüre bakıldığında ölçek, örneklemini erken çocukluk dönemini kapsayan çalışmalarda (Bostancı & Çakır, 2022; Sürsavur, Kanmaz & Bakır, 2022) kullanılmaktadır.

Verilerin Analizi

Verilerin analizinde SPSS programından yararlanılmıştır. Verilere normallik testi (Test of Normality) yapılmıştır. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği'nin alt boyutları ve toplam puanında çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1,5 ile +1,5 arasında olduğu belirlenmiştir. Dijital Ebeveynlik Farkındalık ölçeğinin alt boyutlarında çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1,5 ve +1,5 arasında olduğu tespit edilmiştir. Sonuçlara göre, parametrik testler uygulanabilmektedir (Büyüköztürk, Çokluk & Köklü, 2020). Verilerin analizinde korelasyon, t testi ve ANOVA'dan yararlanılmıştır.

Araştırma Etiği

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 hiçbirisi gerçekleştirilmemiştir.

Bu çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

Katılımcılara çalışma hakkında bilgi verilmiş ve bilgilendirilmiş gönüllü olur/onam formu imzalatılmıştır.

Etik kurul izin bilgileri

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı: Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Araştırma Etik Kurulu

Etik değerlendirme kararının tarihi: 17.05.2024

Etik değerlendirme belgesi sayı numarası: E-51944218-050-00003560191

BULGULAR

Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi ile ebeveynlerinin dijital farkındalığı arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla yapılan Pearson korelasyon analizi bulguları Tablo 3'te yer almaktadır.

Tablo 3

Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi İle Ebeveynlerinin Dijital Farkındalığı Arasındaki Korelasyon Analizi Sonuçları

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.DOBE Toplam	1								
2.Hayattan Kopma	0.89**	1							
3.Çatışma	0.89**	0.70**	1						
4.Sürekli Oynama	0.83**	0.57**	0.73**	1					
5.Hayata Yansım	0.73**	0.62**	0.52**	0.51**	1				
6.DEFÖ Olumsuz Model Olma	0.36**	0.40**	0.26**	0.27**	0.27**	1			
7.Dijital İhmal	0.57**	0.48**	0.50**	0.53**	0.412**	0.45**	1		
8.Verimli Kullanım	-0.19**	-0.24**	-0.15*	-0.15*	-0.07	-0.18**	-0.23**	1	
9.Risklerden Koruma	-0.26**	-0.23**	-0.28**	-0.15*	-0.20**	-0.11	-0.28**	0.62**	1

*p < 0.05 **p < 0.01

Tablo 3'e göre, DOBE toplam puanı ile olumsuz model olma alt boyutu arasında ($r=0.36$, $p<0.01$) orta düzeyde pozitif yönde anlamlı, DOBE toplam ile dijital ihmal alt boyutu arasında ($r=0.57$, $p<0.01$) orta düzeyde pozitif yönde anlamlı, DOBE toplam ile verimli kullanım alt boyutu arasında ($r=-0.19$, $p<0.01$) düşük düzeyde negatif yönde anlamlı, DOBE toplam ile risklerden koruma alt boyutu arasında ($r=-0.26$, $p<0.01$) düşük düzeyde negatif yönde anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir.

DOBE ölçeği hayattan kopma alt boyutu ile DEFÖ olumsuz model olma alt boyutu arasında ($r=0.40$, $p<0.01$) orta düzeyde pozitif yönde anlamlı, DOBE hayattan kopma alt boyutu ile DEFÖ dijital ihmal alt boyutu arasında ($r=0.48$, $p<0.01$) orta düzeyde pozitif yönde anlamlı, DOBE hayattan kopma alt boyutu ile DEFÖ verimli kullanım alt boyutu arasında ($r=-0.24$, $p<0.01$) düşük düzeyde negatif yönde anlamlı, DOBE hayattan kopma ile DEFÖ risklerden koruma alt boyutu arasında ($r=-0.23$, $p<0.01$) düşük düzeyde negatif yönde anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir.

DOBE ölçeği çatışma alt boyutu ile DEFÖ olumsuz model olma alt boyutu arasında ($r=0.26$, $p<0.01$) düşük düzeyde pozitif yönde anlamlı, DOBE çatışma alt boyutu ile DEFÖ dijital ihmal alt boyutu arasında ($r=0.50$, $p<0.01$) orta düzeyde pozitif yönde anlamlı, DOBE çatışma ile DEFÖ verimli kullanım alt boyutu arasında ($r=-0.15$, $p<0.05$) düşük düzeyde negatif yönde anlamlı, DOBE çatışma ile DEFÖ risklerden koruma alt boyutu arasında ($r=-0.28$, $p<0.01$) düşük düzeyde negatif yönde anlamlı ilişki olduğu saptanmıştır.

DOBE ölçeği sürekli oynama alt boyutu ile DEFÖ olumsuz model olma alt boyutu arasında ($r=0.27$, $p<0.01$) düşük düzeyde pozitif yönde anlamlı, DOBE sürekli oynama alt boyutu ile DEFÖ dijital ihmal alt boyutu arasında ($r=0.53$, $p<0.01$) orta düzeyde pozitif yönde anlamlı, DOBE sürekli oynama ile DEFÖ verimli kullanım alt boyutu arasında ($r=-0.15$, $p<0.05$) düşük düzeyde negatif yönde anlamlı, DOBE sürekli oynama ile DEFÖ risklerden koruma alt boyutu arasında ($r=-0.15$, $p<0.05$) düşük düzeyde negatif yönde anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir.

DOBE ölçeği hayata yansım alt boyutu ile DEFÖ olumsuz model olma alt boyutu arasında ($r=0.27$, $p<0.01$) düşük düzeyde pozitif yönde anlamlı, DOBE hayata yansım alt boyutu ile DEFÖ dijital ihmal alt boyutu arasında ($r=0.41$, $p<0.01$) orta düzeyde pozitif yönde anlamlı, DOBE

hayata yansıma ile DEFÖ verimli kullanım alt boyutu arasında ($r=-0.75$, $p>0.05$) yüksek düzeyde negatif yönde anlamsız, DOBE hayata yansıma ile DEFÖ risklerden koruma alt boyutu arasında ($r=-0.20$, $p<0.01$) düşük düzeyde negatif yönde anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir.

Tablo 4

Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi İle Cinsiyete Göre t Testi Sonuçları

	Yaş	N	$\bar{X}$	SS	sd	t	p	Cohen's d
Hayattan Kopma	Kız	107	15.14	6.69	200	-1.01	0.31	-
	Erkek	95	16.08	6.42				
Çatışma	Kız	107	11.81	4.80	200	-2.17	0.03*	-0.30
	Erkek	95	13.38	5.47				
Sürekli Oynama	Kız	107	11.01	4.35	200	-1.68	0.09	-
	Erkek	95	12.12	4.96				
Hayata Yansıma	Kız	107	7.55	3.40	200	-0.28	0.78	-
	Erkek	95	7.67	2.70				
DOBE toplam	Kız	107	45.53	16.41	200	-1.60	0.11	-
	Erkek	95	49.27	16.78				

* $p < 0.05$

Tablo 4'e incelendiğinde, DOBE ölçeği hayattan kopma alt boyutunda kız çocukların $\bar{X}=15.14$ ($SS=6.69$), erkek çocukların $\bar{X}=16.08$ ($SS=6.42$); çatışma alt boyutunda kız çocukların $\bar{X}=11.81$ ($SS=4.80$), erkek çocukların $\bar{X}=13.38$ ($SS=5.47$); sürekli oynama alt boyutunda kız çocukların $\bar{X}=11.01$ ($SS=4.35$), erkek çocukların $\bar{X}=12.12$ ($SS=4.96$); hayata yansıma alt boyutunda kız çocukların $\bar{X}=7.55$ ($SS=3.40$), erkek çocukların $\bar{X}=7.67$ ($SS=2.70$); DOBE toplamda kız çocukların $\bar{X}=45.53$ ($SS=16.41$), erkek çocukların $\bar{X}=49.27$ ($SS=16.78$) ortalama puana sahip olduğu görülmüştür. Bu bulgulara göre, çocukların DOBE toplam puanlarının [$t_{(200)}=1.60$, $p>0.05$], hayattan kopma [$t_{(200)}=-1.01$, $p>0.05$], sürekli oynama [$t_{(200)}=-1.68$, $p>0.05$] ve hayata yansıma [$t_{(200)}=-0.28$, $p>0.05$] alt boyutlarının cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Çatışma alt boyutunun cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterdiği belirlenmiştir [$t_{(200)}=-2.17$, $p<0.05$]. Anlamlı farklılığın Cohen'e göre, çatışma alt boyutunda düşük düzeyde olduğu söylenebilir (Cohen, 1988).

Tablo 5

Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin Çocuğun Yaşına Göre ANOVA Sonuçları

Boyutlar	Çocuğun Yaşı	N	$\bar{X}$	SS	F	p
Hayattan Kopma	4 yaş	26	17.46	7.03	1.23	0.29
	5 yaş	86	15.22	6.47		
	6 yaş	90	15.40	6.49		
Çatışma	4 yaş	26	13.69	5.16	0.72	0.48
	5 yaş	86	12.43	5.36		
	6 yaş	90	12.34	5.02		
Sürekli Oynama	4 yaş	26	11.50	4.54	0.44	0.95
	5 yaş	86	11.65	4.92		
	6 yaş	90	11.44	4.50		
Hayata Yansıma	4 yaş	26	8.07	3.28	0.52	0.59
	5 yaş	86	7.39	3.09		
	6 yaş	90	7.67	3.04		
DOBE Toplam	4 yaş	26	50.73	17.12	0.63	0.53
	5 yaş	86	46.69	17.39		
	6 yaş	90	46.86	15.84		

Tablo 5'te DOBE toplam puanı incelendiğinde; dört yaşındaki çocukların $\bar{X}=50.73$ ($SS=17.12$), beş yaşındaki çocukların $\bar{X}=46.69$ ($SS=17.39$), altı yaşındaki çocukların $\bar{X}=46.86$ ($SS=15.84$) ortalama puanı olduğu görülmektedir. Sonuç olarak DOBE toplam puanı ile yaş arasında anlamlı farklılığın olmadığı tespit edilmiştir [$F_{(2,199)}=0.63$, $p>0.05$].

Tablo 6

Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi İle Dijital Araçla Oynama Süresine Göre t Testi Sonuçları

	Dijital araçla oynama süresi	N	$\bar{X}$	SS	sd	t	p	Cohen's d
Hayattan Kopma	1 saatten az	116	14.76	5.88	200	-1.01	0.03*	-0.29
	1 saat ve üzeri	86	16.69	7.27				
Çatışma	1 saatten az	116	11.52	4.48	200	-2.17	<.001**	-0.47
	1 saat ve üzeri	86	13.94	5.72				
Sürekli Oynama	1 saatten az	116	10.63	4.27	200	-1.68	0.00**	-0.46
	1 saat ve üzeri	86	12.75	4.92				
Hayata Yansıma	1 saatten az	116	7.43	3.12	200	-0.28	0.34	-
	1 saat ve üzeri	86	7.84	3.03				
DOBE toplam	1 saatten az	116	44.36	14.82	200	-1.60	0.00**	-0.42
	1 saat ve üzeri	86	51.24	18.18				

*p <0.05 **p <0.01

Tablo 6'ya bakıldığında, DOBE ölçeği hayattan kopma alt boyutunda dijital araçla oynama süresi 1 saatten az olan çocukların $\bar{X}=14.76$ ($SS=5.88$), 1 saat ve üzeri olan çocukların $\bar{X}=16.69$ ($SS=7.27$); çatışma alt boyutunda dijital araçla oynama süresi 1 saatten az olan çocukların $\bar{X}=11.52$ ($SS=4.48$), 1 saat ve üzeri olan çocukların $\bar{X}=13.94$ ($SS=5.72$); sürekli oynama alt boyutunda dijital araçla oynama süresi 1 saatten az olan çocukların $\bar{X}=10.63$ ($SS=4.27$), 1 saat ve üzeri olan çocukların $\bar{X}=12.75$ ($SS=4.92$); hayata yansıma alt boyutunda dijital araçla oynama süresi 1 saatten az olan çocukların $\bar{X}=7.43$ ($SS=3.12$), 1 saat ve üzeri olan çocukların $\bar{X}=7.84$ ($SS=3.03$); DOBE toplamda dijital araçla oynama süresi 1 saatten az olan çocukların $\bar{X}=44.36$ ($SS=14.82$), 1 saat ve üzeri olan çocukların $\bar{X}=51.24$ ($SS=18.18$) ortalama puana sahip olduğu görülmüştür. Bu bulgulara göre, çocukların DOBE ölçeği hayattan kopma [$t_{(200)}=-1.01$, $p<0.05$], çatışma [$t_{(200)}=-2.17$, $p<0.01$], sürekli oynama [$t_{(200)}=-1.68$, $p<0.01$] alt boyutlarının ve DOBE toplam puanının [$t_{(200)}=-1.60$, $p<0.01$] dijital araçla oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa sahip olduğu tespit edilmiştir. Anlamlı farklılıkların Cohen'e göre, hayattan kopma alt boyutu ve DOBE toplam puanda düşük düzeyde, çatışma ve sürekli oynama alt boyutunda orta düzeyde olduğu söylenebilir (Cohen, 1988). Hayata yansıma alt boyutunun dijital araçla oynama süresine göre anlamlı bir farklılık göstermediği saptanmıştır [$t_{(200)}=-0.28$, $p>0.05$].

Tablo 7*Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin Annenin Yaşına Göre ANOVA Sonuçları*

Boyutlar	Annenin Yaşı	N	$\bar{X}$	SS	F	p
Hayattan Kopma	X Kuşağı	5	15.80	5.35	0.18	0.83
	Y Kuşağı	125	15.80	6.55		
	Z Kuşağı	72	15.20	6.72		
Çatışma	X Kuşağı	5	12.60	6.91	0.43	0.64
	Y Kuşağı	125	12.81	5.28		
	Z Kuşağı	72	12.09	4.91		
Sürekli Oynama	X Kuşağı	5	12.00	6.89	0.82	0.43
	Y Kuşağı	125	11.84	4.91		
	Z Kuşağı	72	10.97	4.06		
Hayata Yansım	X Kuşağı	5	8.40	2.50	1.45	0.23
	Y Kuşağı	125	7.85	3.09		
	Z Kuşağı	72	7.12	3.08		
DOBE Toplam	X Kuşağı	5	48.80	20.92	0.72	0.48
	Y Kuşağı	125	48.32	16.62		
	Z Kuşağı	72	45.40	16.50		

Tablo 7 incelendiğinde, DOBE ölçeği hayattan kopma alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=15.80$ ($SS=5.35$), Y kuşağının $\bar{X}=15.80$ ($SS=6.55$), Z kuşağının $\bar{X}=15.20$ ($SS=6.72$); çatışma alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=12.60$ ($SS=6.91$), Y kuşağının $\bar{X}=12.81$ ($SS=5.28$), Z kuşağının $\bar{X}=12.09$ ($SS=4.91$); sürekli oynama alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=12.96$ ($SS=6.89$), Y kuşağının $\bar{X}=11.43$ ($SS=4.91$), Z kuşağının $\bar{X}=9.83$ ($SS=4.06$); hayata yansım alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=12.00$ ($SS=2.50$), Y kuşağının $\bar{X}=11.84$ ($SS=3.09$), Z kuşağının $\bar{X}=10.97$ ($SS=3.08$); DOBE toplam puanda X kuşağının $\bar{X}=48.80$ ($SS=20.92$), Y kuşağının $\bar{X}=48.32$ ($SS=16.62$), Z kuşağının $\bar{X}=45.40$ ($SS=16.50$) ortalama puanı olduğu görülmüştür.

Sonuçlara göre, DOBE hayattan kopma alt boyutu ile annenin yaşı [$F_{(2,199)}=0.18$, $p>0.05$]; DOBE ölçeği çatışma alt boyutu ile annenin yaşı [$F_{(2,199)}=0.43$, $p>0.05$]; DOBE ölçeği sürekli oynama alt boyutu ile annenin yaşı [$F_{(2,199)}=0.82$, $p>0.05$]; DOBE ölçeği hayata yansım alt boyutu ile annenin yaşı [$F_{(2,199)}=1.45$, $p>0.05$]; DOBE toplam puanı ile annenin yaşı [$F_{(2,199)}=0.72$, $p>0.05$] arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 8*Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin Babanın Yaşına Göre ANOVA Sonuçları*

Boyutlar	Babanın Yaşı	N	$\bar{X}$	S	F	p
Hayattan Kopma	X Kuşağı	26	17.11	6.79	1.02	0.36
	Y Kuşağı	164	15.27	6.56		
	Z Kuşağı	12	16.58	6.05		
Çatışma	X Kuşağı	26	13.92	5.46	1.05	0.35
	Y Kuşağı	164	12.33	5.12		
	Z Kuşağı	12	12.58	5.33		
Sürekli Oynama	X Kuşağı	26	12.96	5.42	2.06	0.13
	Y Kuşağı	164	11.43	4.58		
	Z Kuşağı	12	9.83	3.58		
Hayata Yansım	X Kuşağı	26	8.46	3.19	1.54	0.21
	Y Kuşağı	164	7.42	3.01		
	Z Kuşağı	12	8.25	3.76		
DOBE Toplam	X Kuşağı	26	52.46	17.56	1.45	0.23
	Y Kuşağı	164	46.47	16.55		
	Z Kuşağı	12	47.25	15.21		

Tablo 8'e göre, DOBE ölçeği hayattan kopma alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=17.11$ ($SS=6.79$), Y kuşağının $\bar{X}=15.27$ ($SS=6.56$), Z kuşağının $\bar{X}=16.58$ ($SS=6.05$); çatışma alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=13.92$ ($SS=5.46$), Y kuşağının $\bar{X}=12.33$ ($SS=5.12$), Z kuşağının $\bar{X}=12.58$ ($SS=5.33$); sürekli oynama alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=12.96$ ($SS=5.42$), Y kuşağının $\bar{X}=11.43$ ($SS=4.58$), Z kuşağının $\bar{X}=9.83$ ($SS=3.58$); hayata yansım alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=8.46$ ($SS=3.19$), Y kuşağının $\bar{X}=7.42$ ($SS=3.01$), Z kuşağının $\bar{X}=8.25$ ($SS=3.76$); DOBE toplam puanda X kuşağının $\bar{X}=52.46$ ($SS=17.56$), Y kuşağının $\bar{X}=46.47$ ($SS=16.55$), Z kuşağının $\bar{X}=47.25$ ($SS=15.21$) ortalama puanı olduğu belirlenmiştir.

Sonuçlara göre, DOBE ölçeği hayattan kopma alt boyutu ile babanın yaşı [$F_{(2,199)}=1.02$, $p>0.05$]; DOBE ölçeği çatışma alt boyutu ile babanın yaşı [$F_{(2,199)}=1.05$, $p>0.05$]; DOBE ölçeği sürekli oynama alt boyutu ile babanın yaşı [$F_{(2,199)}=2.06$, $p>0.05$]; DOBE ölçeği hayata yansım alt boyutu ile babanın yaşı [$F_{(2,199)}=1.54$, $p>0.05$]; DOBE toplam puanı ile babanın yaşı [$F_{(2,199)}=1.45$, $p>0.05$] arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Tablo 9*Ebeveynlerin Dijital Farkındalıklarının Annenin Yaşına Göre ANOVA Sonuçları*

Boyutlar	Annenin Yaşı	N	$\bar{X}$	SS	F	p
Olumsuz Model Olma	X Kuşağı	5	7.00	3.46	0.40	0.67
	Y Kuşağı	125	7.64	2.91		
	Z Kuşağı	72	7.95	3.12		
Dijital İhmal	X Kuşağı	5	8.80	4.54	2.52	0.08
	Y Kuşağı	125	9.78	3.37		
	Z Kuşağı	72	8.66	3.39		
Verimli Kullanım	X Kuşağı	5	16.40	2.96	0.38	0.68
	Y Kuşağı	125	15.32	3.15		
	Z Kuşağı	72	15.13	3.32		
Risklerden Koruma	X Kuşağı	5	15.80	3.27	0.59	0.55
	Y Kuşağı	125	14.02	3.67		
	Z Kuşağı	72	13.98	3.54		

Tablo 9'a bakıldığında, Dijital Ebeveynlik Farkındalık Ölçeği olumsuz model olma alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=7.00$ (SS=3.46), Y kuşağının $\bar{X}=7.64$ (SS=2.91), Z kuşağının $\bar{X}=7.95$ (SS=3.12); dijital ihmal alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=8.80$ (SS=4.54), Y kuşağının $\bar{X}=9.78$ (SS=3.37), Z kuşağının $\bar{X}=8.66$ (SS=3.39); verimli kullanım alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=16.40$ (SS=2.96), Y kuşağının $\bar{X}=15.32$ (SS=3.15), Z kuşağının $\bar{X}=15.13$ (SS=3.32); risklerden koruma alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=15.80$ (SS=3.27), Y kuşağının $\bar{X}=14.02$ (SS=3.67), Z kuşağının $\bar{X}=13.98$ (SS=3.54) ortalama puana sahip olduğu görülmüştür.

Sonuçlara göre, DEFÖ dijital ihmal alt boyutu ile annenin yaşı [$F_{(2,199)}=2.52$, $p>0.05$]; DEFÖ verimli kullanım alt boyutu ile annenin yaşı [$F_{(2,199)}=0.38$, $p>0.05$]; DEFÖ risklerden koruma alt boyutu ile annenin yaşı [$F_{(2,199)}=0.59$, $p>0.05$] arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Tablo 10*Ebeveynlerin Dijital Farkındalıklarının Babanın Yaşına Göre ANOVA Sonuçları*

Boyutlar	Babanın Yaşı	N	$\bar{X}$	S	F	p
Olumsuz Model Olma	X Kuşağı	26	7.96	2.67	0.13	0.87
	Y Kuşağı	164	7.68	3.00		
	Z Kuşağı	12	8.00	3.66		
Dijital İhmal	X Kuşağı	26	10.00	3.03	1.18	0.30
	Y Kuşağı	164	9.34	3.47		
	Z Kuşağı	12	8.16	3.63		
Verimli Kullanım	X Kuşağı	26	14.11	3.73	2.01	0.13
	Y Kuşağı	164	15.46	3.05		
	Z Kuşağı	12	15.41	3.67		
Risklerden Koruma	X Kuşağı	26	12.80	3.49	1.91	0.15
	Y Kuşağı	164	14.27	3.54		
	Z Kuşağı	12	13.75	4.49		

Tablo 10'da Dijital Ebeveynlik Farkındalık Ölçeği olumsuz model olma alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=7.96$ (SS=2.67), Y kuşağının $\bar{X}=7.68$ (SS=3.00), Z kuşağının $\bar{X}=8.00$ (SS=3.66); dijital ihmal alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=10.00$ (SS=3.03), Y kuşağının $\bar{X}=9.34$ (SS=3.47), Z kuşağının $\bar{X}=8.16$ (SS=3.63); verimli kullanım alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=14.11$ (SS=3.73), Y kuşağının $\bar{X}=15.46$ (SS=3.05), Z kuşağının $\bar{X}=15.41$ (SS=3.67); risklerden koruma alt boyutunda X kuşağının $\bar{X}=12.80$ (SS=3.49), Y kuşağının $\bar{X}=14.27$ (SS=3.54), Z kuşağının $\bar{X}=13.75$ (SS=4.49) ortalama puana sahip olduğu görülmüştür.

Sonuçlara göre, DEFÖ olumsuz model olma alt boyutu ile babanın yaşı [$F_{(2,199)}=0.13$, $p>0.05$]; DEFÖ dijital ihmal alt boyutu ile babanın yaşı [$F_{(2,199)}=1.18$, $p>0.05$]; DEFÖ verimli kullanım alt boyutu ile babanın yaşı [$F_{(2,199)}=2.01$, $p>0.05$]; DEFÖ risklerden koruma alt boyutu ile babanın yaşı [$F_{(2,199)}=1.91$, $p>0.05$] arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Erken çocukluk döneminde dijital oyun bağımlılık eğilimi ile dijital ebeveynlik farkındalığının incelenmesinin amaçlandığı araştırmada aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Bulgulara göre, okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi (DOBE) toplam puanı ile DEFÖ olumsuz model olma, dijital ihmal, verimli kullanım, risklerden koruma alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. DOBE toplam puanı ile DEFÖ olumsuz model olma ve dijital ihmal arasında orta düzeyde pozitif yönde; DEFÖ verimli kullanım ve risklerden koruma arasında düşük düzeyde negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Buna göre, ebeveynlerin dijital farkındalıklarının olumsuz model olma ve dijital ihmal bağlamında yüksek olması, çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin de yüksek olduğunu göstermektedir. Dijital çağda ebeveynin dijital farkındalık konusunda yetersiz bilgiye sahip olması veya ihmalkâr, kontrolsüz, aşırı serbest bir tutumda olması, çocuğunun dijital oyun bağımlılığı eğilimini artırmaktadır (Aküzüm, Boğa-Baran & Çelebi, 2022; Yiğit & Alat, 2022). Dijital dünyada çocukları dijital araçlardan tamamen soyutlamak yerine çocuğa sunulan içeriğin uygun olması, doğru yaşta ve gelişimine uygun kullanımın olması, oyun oynanan zaman ve sürenin doğru belirlenmesi önemlidir (AAP Council on Communications and Media, 2016). Bu noktada dijital oyunların çocukların üzerinde olumsuz etkilerinin önlenmesi ile olumlu etkisinin sağlanması için sorumluluk ebeveynlere düşmektedir. Araştırmanın sonucuna paralel olarak, ailelerin dijital farkındalığının olması çocukların dijital araç kullanımında olumlu sonuçlar oluşturduğu çalışmalarda belirlenmiştir (Arslan vd., 2014; Gözüm & Kandır, 2020; Mesman, Kuo Carroll & Ward, 2013; Söğüt, 2020). Karademir-Coşkun ve Filiz'in (2019) yaptığı çalışmada, okul öncesi öğretmenleri dijital oyun bağımlılığının nedenleri arasında, ailelerin kötü örnek olduğunu belirtmektedir. Hazar (2019) çalışmasında, ebeveynleri dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılığının daha fazla olduğu sonucunu elde etmiştir. Ebeveynlerin dijital farkındalıklarının verimli kullanım ve risklerden korunma açısından yüksek olması çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin düşük olacağı anlamına gelmektedir. Ebeveynler dijital araçları nasıl kullanacağını ve nelerin sakıncalı olduğunu bildiklerinde, çocuklarını dijital dünyanın olumsuzluklarından koruyabilirler. Anne-babalar çocuklarının dijital oyunlardan olumlu yönde etkilenmeleri için nasıl önlemler alabilecekleri konusunda kendilerini geliştirmelilerdir (Aral & Doğan-Keskin, 2018). Yapılan çalışmalarda ebeveynlerin dijital oyunları bakıcı rolünde ve çocukları oyalama aracı olarak gördüğü belirlenmiştir (American Academy of Pediatrics, 2011; Budak, 2017; Karademir-Coşkun & Filiz, 2019; Toran vd., 2016). Dijital oyun oynayan çocuk dünyadan koparak, ebeveynini rahatsız etmeden, uzun süre yerinden kalkmadan, saatlerce oyunla vakit geçirmektedir. Ebeveynler bu durumdan hoşnut oldukları ve çocuklarının kendilerini rahatsız etmediği için tercih etmektedirler. Ancak kontrolsüzce ve rehbersiz oynanan dijital oyunun çocuğa zararlarının göz ardı edilmemesi gerekmektedir. Göldağ (2018) yaptığı çalışmada, aile kontrolü olmadan oynanan oyunların, çocukların bağımlılık düzeylerini artırdığını belirtmiştir. Çeşitli çalışmalardan elde edilen sonuçlara bakıldığında çocukların anne baba ve kardeş gibi yakın çevresini model aldıkları unutulmadan ebeveynlerin olumlu model olmaya gayret etmeleri, çocukların dijital araç kullanırken ebeveyn verdiği rahatlığın rehabetine kapılmadan, kendi kontrolleri altında, çocuklarının gelişimini ve teknoloji bağımlılığının oluşturacağı riskleri göz önünde bulundurarak çocuklarının teknoloji kullanımına dikkat etmeleri çok önemlidir. Tüm bunlar değerlendirildiğinde, ebeveynlere yönelik dijital farkındalık konusunda ve çocuklarının uzun süreli kontrolsüz teknoloji kullanımında bağımlılık geliştireceği gözden kaçırılmamalıdır. Bu bağlamda yapılacak çalışmalar, çocukların teknoloji bağımlılığı oluşturmaması için ebeveyn farkındalığını artırarak, ebeveyn teknoloji okuryazarlığını kazandırmada yol gösterici olacaktır.

Okul öncesi dönem çocukların DOBE toplam puanı ve hayattan kopma, sürekli oynama, hayata yansıma alt boyutlarında cinsiyete göre anlamlı bir farklılığın olmadığı belirlenmiştir. Çatışma alt boyutunda düşük düzeyde anlamlı farklılık bulunmuştur. Çalışma grubundakiler pandemide erken çocukluk döneminde olan çocuklar olduğu için, cinsiyet fark etmeksizin her evde çocuğa dijital araç verilmesi bu durumun sebebi olabilir. Yapılan çalışmalar erkek çocuklarının kız çocuklara göre daha fazla dijital oyuna eğilimi olduğunu gösterirken (Aydoğdu-Karaaslan, 2009; Bonanno & Kommers, 2005; Cengiz, Peker & Demiralp, 2020; Hastings vd., 2009; Li & Wang, 2013; Li vd., 2019; Şahin & Tuğrul, 2012; Saunders vd., 2017; Xin vd., 2018), bu çalışmada kız ve erkek çocuklar arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Bulatbaeva ve diğerlerinin (2023) çalışmasında, internet ve video oyunlarının daha çok erkeklere hitap ediyor olması, bunun yanı sıra sosyal medyanın kadınlara daha çok hitap ediyor olmasından erkeklerin oyunlar konusunda daha bağımlı olduğu bulunmuştur. Günümüzde her kesime uyan dijital oyunların piyasada yer alması, sosyal medyada her iki kesime yönelik çalışmaların olması bu durumu değiştirmiş olabilir. Horzum (2011) yaptığı çalışmada, erkeklerin oyun bağımlılığının daha yüksek olmasını, oyun ile erkeklerin memnuniyet bölgesinin daha aktif olmasından kaynaklandığını belirtmiştir.

Okul öncesi dönem çocukların DOBE toplam puanı ile yaş arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı tespit edilmiştir. Fakat dört yaşındaki çocukların ortalamasının daha yüksek olduğu dikkat çekmektedir. Dijital araçla tanışma yaşının bir yaşına kadar düşmesi (Common Sense Media and Rideout, 2013), dijital oyun bağımlılığının küçük yaşlara kadar düşmesine sebep olmaktadır. Bu nedenle artık her yaş grubunda dijital oyun bağımlılığı görülebilmektedir. Dijital oyunlar için daha az efora ihtiyaç duyulması, dokunmatik ekranlar sayesinde gerçek oyunlara göre daha kolay oynanabilmesi (Przybylski & Weinstein, 2016) ve dijital araçların her yaş grubunun kolaylıkla oynayabileceği araçlar olmasından kaynaklanıyor olabilir. Toran ve arkadaşlarının yaptığı çalışmada (2016), annelerin çocuklarını bir ile dört yaş civarında dijital araçlarla tanıştırdığı tespit edilmiştir. Akçay ve Özcebe'nin (2012) çalışmasında, bilgisayar oyunu oynama yaşının okul öncesi döneme kadar düştüğü görülmüştür.

Okul öncesi dönem çocukların DOBE toplam puanı ve hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama alt boyutlarında dijital araçla oynama süresine göre anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu anlamlılığın hayattan kopma alt boyutu ve DOBE toplam puanda düşük düzeyde, çatışma ve sürekli oynama alt boyutunda orta düzeyde olduğu söylenebilir. Hayata yansıma alt boyutunda dijital araçla oynama süresine göre anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Dijital oyun bağımlılığı, çocukların gündelik yaşantıdan kopmasına, oyun oynama bağımlılığı nedeniyle sürekli oyun oynama isteğine, sorumluluklarını yerine getirmemesine, aile üyeleriyle tartışmasına neden olmaktadır (Saunders vd., 2017). Çalışma sonucunda ortaya çıkan verilerde dijital araçla oynama süresinin bu durumu desteklediği görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı olan çocuk, saldırganlık ve öfke gibi duygusal ve davranışsal problemler göstermeye başlar (Bluemke, Friedrich & Zumbach, 2010; Fischer, Kastenmüller & Greitemeyer, 2010). Sürekli oyun oynadığı için sosyal yaşantısı kısıtlanır, gündelik hayattan koparlar (Wack & Tattleff-Dunn, 2009). Akranlarıyla nadiren bir araya gelen çocukların sosyal becerileri gelişmez, ilişkilerinde problem yaşamaya başlarlar (Rubin, Coplan & Bowker, 2009). Görülen o ki, dijital araçların fazla ve kontrolsüz kullanımı olumsuz sonuçlar doğurmaktadır. Dijital araçları faydalı içerikler için ve çocuğun gelişimine uygun zaman ve sürelerde kullanmak oldukça önemlidir. 2021 yılında Türkiye İstatistik Kurumu'nun "İstatistiklerle Çocuk" raporunda 2013-2021 yılları arasında erken çocukluk döneminde bulunan çocukların internet kullanım sıklığının iki katına çıktığı belirtilmiştir (TÜİK, 2021). Sıfır-altı yaş arasındaki çocukların günde ortalama bir buçuk saat dijital araç kullandıkları tespit edilmiştir (Işıkoğlu-Erdoğan, Johnson, Dong & Qui, 2018). Aynı şekilde, bu yaş grubunun Amerika'da bir buçuk saat dijital araçlarla iç içe olduğu belirlenmiştir (Lauricella, Wartella & Rideout, 2015).

Okul öncesi dönem çocukların DOBE toplam puanı ve hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama, hayata yansıma alt boyutları ile annenin yaşı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Okul öncesi dönem çocukların DOBE toplam puanı ve hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama, hayata yansıma alt boyutları ile babanın yaşı arasında anlamlı bir farklılık

belirlenmemiştir. Dijital ebeveynlik farkındalık ölçeği (DEFÖ) olumsuz model olma, dijital ihmal, verimli kullanım ve risklerden koruma alt boyutları ile annenin yaşı arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Dijital ebeveynlik farkındalık ölçeği (DEFÖ) olumsuz model olma, dijital ihmal, verimli kullanım ve risklerden koruma alt boyutları ile babanın yaşı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Çalışmanın sonuçlarına paralel olarak Aküzüm, Boğa-Baran ve Çelebi (2022) yaptıkları araştırmada, ebeveyn yaşı ile çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasında anlamlı ilişki tespit etmemişlerdir. Bu durum, ebeveynlerin dijital farkındalık konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıklarını gösteriyor olabilir. Ebeveyn günlük hayatında dijital araçları kullanıyordur, fakat bu durum sınırlı bir kullanımı içeriyor ve detayları hakkında bilgi sahibi olmadığından sakıncalarının farkında değildir. Bir diğer neden ise, ebeveyn dijital araç kullanımı konusunda bilgili ancak çocuğun dijital oyun oynarken kimseyi rahatsız etmemesi, ebeveynlerin rahatça istediklerini yapabilmesine imkân tanımasından dolayı çocuğuna dijital araçlar veriyor olabilir. Veya ebeveynin yaşı ilerledikçe, ebeveynlik becerileri üzerinde deneyim kazanmasıyla becerilerini geliştirmiş ve çocuğu ile etkili bir iletişim halinde olması bu sonuç üzerinde etkili olabilir. Y kuşağından veya Z kuşağından bir ebeveyn dijital dünyanın içine doğmuştur. Dijital dünyanın faydaları ve zararlarını bilme durumu daha muhtemeldir. Çocuğunun dijital araç kullanımını kontrol edebilir ve dijital oyun bağımlılığını önleyebilir. X kuşağından bir ebeveyn için, dijital dünya yabancı bir yerdir. Dijitalleşme, onlar doğduktan sonra başladığı için dijital dünya hakkında birçok şeyi sonradan öğrenmek zorunda kalırlar. Bu nedenle, Y ve Z kuşağından bir ebeveyn kadar becerikli olamayabilirler. Eğer dijital oyun bağımlılığı konusunda bilgisi yoksa öğrenebilme ve olaya müdahale edebilme durumu daha zordur. Fakat tüm bunlar bir yana, çocukları dijital dünyanın olumsuzluklarından sakınmak ve korumak için, ebeveynlerin yaşı ne olursa olsun, dijital dünyaya uyum sağlayarak kendini geliştirmesi, bu dünyaya hâkim olması, nitekim bir “Dijital Ebeveyn” olması oldukça önemlidir. Ebeveynler çocuklarını dijital çağın sorunlarından sakınmalı, onlara rehberlik yapmalıdır. Dijital oyunların olumsuz etkilerinden çocuklarını korumak ve bu süreci olumlu hale getirmek ebeveynlerin elindedir. Dijital oyunların çocukların hayatında yer alması ve çocuğun gelişimi üzerinde önemli etkilerinin olması nedeniyle ebeveynlerin bu konuda daha dikkatli olması gerekmektedir. Ebeveynler, çocuklarının dijital oyun bağımlılığı üzerinde önemli bir role sahiptir.

Çalışmanın sonuçları değerlendirildiğinde, ebeveynlere dijital farkındalık kazandırılması gerektiği düşünülmektedir. Bu nedenle, MEB, sivil toplum kuruluşlarında ebeveynlere yönelik seminerler verilebilir. Dijital dünyanın faydaları ve zararları, hangi içerikler, ne kadar süreyle çocuklara uygun vb. konularda ailelere ve öğretmenlere bilgilendirme yapılabilir. Ebeveynlerin dijital çağda çocuklarını dijital dünyanın risklerinden koruyarak dijital dünyaya sağlıklı uyum sağlayabilmesi için nasıl çocuk yetiştireceklerine yönelik anne baba okulları açılabilir. Bu konuda okullardaki rehberlik hizmetlerinden yararlanılabilir. Dijital okuryazarlığa yönelik ebeveynlere ve öğretmenlere seminerler verilebilir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma Ağrı ilinde gerçekleştirilmiştir. Örneklem 202 çocuk ve ebeveynlerinden oluşmaktadır.

Destek ve Teşekkür

Yazarlar olarak, araştırmanın gerçekleştirilmesi sürecine yönelik herhangi bir destek ya da teşekkür beyanımız bulunmamaktadır.

Finansal Destek

Yazarlar olarak, araştırmanın gerçekleştirilmesi sürecine yönelik herhangi bir finansal destek beyanımız bulunmamaktadır.

Araştırmacıların Katkı Oranı

Araştırmanın yazarları araştırmanın tüm süreçlerine eşit derecede katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

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

Yayın Etiği Beyanı

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 hiçbirisi gerçekleştirilmemiştir.

Bu çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

Katılımcılara çalışma hakkında bilgi verilmiş ve bilgilendirilmiş gönüllü olur/onam formu imzalatılmıştır.

Etik kurul izin bilgileri

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı: Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Araştırma Etik Kurulu

Etik değerlendirme kararının tarihi: 17.05.2024

Etik değerlendirme belgesi sayı numarası: E-51944218-050-00003560191

KAYNAKÇA

- AAP Council on Communications and Media (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591
- Agger, B., & Shelton, B. (2007). *Fast families, virtual children: A critical sociology of families and schooling*. Routledge.
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aktaş, B., & Bostancı N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Aküzüm, C., Boğa-Baran, E., & Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Turkish Studies*, 17(3), 427-458. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.61958>
- Alter, A. (2018). *Karşı konulmaz-bağımlılık yapıcı teknolojinin yükselişi ve bizim ona esir edilişimiz*. (D. İrengün, Çev.). Paloma Yayınevi.
- American Academy of Pediatrics, (2011). Council on Communications and Media. Policy statement: Media use by children younger than 2 years. *Pediatrics*, 128(5), 1040-1045 <https://doi.org/10.1542/peds.2011-1753>
- American Psychiatric Association [APA] (2018). *Internet gaming*. <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory Into Practice*, 47(3), 229-239.
- Aral, N., & Doğan Keskin, A. (2018). Examining 0-6 year olds' use of technological devices from parents' points of view. *Addicta*, 5(2), 317-348.
- Arslan, E., Bütün, P., Doğan, M., Dağ, H., Serdarzade, C., & Arıca, V. (2014). Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 4(3), 195-201.

- Aydoğdu-Karaaslan İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: a critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775-786.
- Birds, J., & Edwards, S. (2014). Children learning to use technologies through play: A digital play framework. *British Journal of Educational Technology*, 46(6), 1149-1160. <https://doi.org/10.1111/bjet.12191>
- Bluemke, M., Friedrich, M., & Zumbach, J. (2010). The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggressive behavior*, 36(1), 1-13. <https://doi.org/10.1002/ab.20329>
- Bonanno, P., & Kommers, P. A. (2005). Gender differences and styles in the use of digital games. *Educational Psychology*, 25(1), 13-41. <https://doi.org/10.1080/0144341042000294877>
- Bostancı, S., & Çakır, R. (2022). Erken çocukluk çağında çocuğu olan ebeveynlerin, çocuklarına medya kullandırmadaki aracılıkları ve dijital ebeveynlik farkındalıklarının incelenmesi. *Turkish Journal of Primary Education*, 7(2), 86-116. <https://doi.org/10.52797/tujped.1192163>
- Brandt, M. (2008). *Video games activate reward regions of brain in men more than women, Stanford study finds*. Stanford Medicine. <https://med.stanford.edu/news/all-news/2008/02/video-games-activate-reward-regions-of-brain-in-men-more-than-women-stanford-study-finds.html>
- Budak, K. S., & Işıkoğlu, N. (2022). Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeklerinin geliştirilmesi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 55(3), 693-740. <http://dx.doi.org/10.30964/auebfd.939653>
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(13), 158-172.
- Bulatbaeva, K., Mukhamedkhanova, A., Toibazarova, N., Maigeldiyeva, S., Nurkasymova, S., & Rezuanova, G. (2023). Analysis of the relationships between school children's technology addiction and school achievement. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)*, 11(5), 1219-1237. <https://doi.org/10.46328/ijemst.3622>
- Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Büyüköztürk, Ş., Çokluk, Ö., & Köklü, N. (2020). *Sosyal bilimler için istatistik* (24. baskı). Pegem.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2023). Nicel araştırmalar. *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri* (s. 179-250) içinde. Pegem
- Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Dijital oyun bağımlılığının yordayıcısı olarak mutluluk. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 7(1), 21-34. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ojtac/issue/55990/648102>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Routledge.
- Cordes, C., & Miller, E. (Eds.) (2000). *Fool's gold: A critical look at computers in childhood*. Alliance for Childhood.
- Dere Çiftçi, H., & Aksoy, A. B. (2020). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Pegem
- Druin, A. (2002). The role of children in the design of new technology. *Behaviour & Information Technology*, 21(1), 1-25.
- Edwards, S. (2014). Towards contemporary play: Sociocultural theory and the digital-consumerist context. *Journal of Early Childhood Research*, 12(3), 219-233.
- Ernst, J. (2018). Exploring young children's and parents' preferences for outdoor play settings and affinity toward nature. *International Journal of Early Childhood Education Journal*, 29(2), 111-119.
- Fischer, P., Kastenmüller, A., & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(1), 192-195.
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320.
- Garner, B. P., & Bergen, D. (2015). Play development from birth to age four. D. P. Fromberg & D. Bergen (Eds.) içinde, *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives, and meanings* (3rd ed., ss. 11-20). Routledge.

- 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://doi.org/10.1037/a0026969>
- Goodwin, K. (2018). *Dijital dünyada çocuk büyütme: Teknolojiyi doğru kullanmanın yolları*. (T. Er, Çev.). (2. Baskı). Aganta Kitap Yayınevi.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Gözüm, A. İ. C., & Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 82-100.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues Ment Health Nurs.*, 30(10), 638-649. <https://doi.org/10.1080/01612840903050414>
- Hazar, Z. (2019). An analysis of the relationship between digital game playing motivation and digital game addiction among children. *Asian Journal of Education and Training*, 5(1), 31-38.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). Metis Yayınları
- ICD, (2024). *Mortality and Morbidity Statistics* (11). <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/en>
- Inan, M., & Dervent, F. (2016). Making a digital game active: Examining the responses of students to the adapted active version. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 6(1), 113-132. <https://doi.org/10.14527/pegegog.2016.007>
- Işıkoğlu Erdoğan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I., & Qiu, Z. (2018). Do parents prefer digital play? Examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal*, 47(2), 131-142. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0901-2>
- Işıkoğlu-Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17. <https://doi.org/10.9779/pauefd.446654>
- Johnson, J. E. (2015). Play development from ages four to eight years. D. P. Fromberg & D. Bergen (Eds.) içinde, *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives, and meanings* (3rd ed., ss. 21-30). Routledge.
- Kanak, M., & Özyazıcı, K. (2018). An analysis of some variables influencing parental attitudes towards technology and application use and digital game playing habits in the preschool period. *Journal of İnönü University Faculty of Education*, 19(2), 341-354. <https://doi.org/10.17679/inuefd.369969>
- Karademir-Coşkun, T., & Filiz, O. (2019). Okul öncesi öğretmen adaylarının dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalıkları. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 239-267.
- Kay, M. A. (2022). *Erken çocuklukta dijital oyun bağımlılığının yordayıcıları olarak; dijital ebeveynlik, aile içi ilişkiler ve sosyal yeterlilik* [Doktora tezi]. İnönü Üniversitesi.
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: a qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100031>
- Kim, Y., & Smith, D. (2017). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(1), 4-16.
- Landreth, G. L. (2023). The playroom and materials. *Play Therapy içinde* (ss. 169-194). Routledge.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17.
- Lemmens, J. S., Valkenburg P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Li, G., Hou, G., Yang, D., Jian, H., & Wang, W. (2019). Relationship between anxiety, depression, sex, obesity, and internet addiction in Chinese adolescents: A short-term longitudinal study. *Addictive Behaviors*, 90, 421-427.
- Li, H., & Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475.

- Manap, A., & Durmuş, E. (2020). Dijital ebeveynlik farkındalık ölçeğinin geliştirilmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 978-993.
- 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>
- Mesman, G. R., Kuo, D. Z., Carroll, J. L., & Ward, W. L. (2013). The impact of technology dependence on children and their families. *Journal of Pediatric Health Care*, 27(6), 451-459.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-53.
- National Association for Education of Young Children [NAEYC] (2012). *Technology media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8*. National Association for the Education of Young Children [NAEYC]. https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/ps_technology.pdf
- National Association for the Education of Young Children [NAEYC] (2020). *Developmentally appropriate practice*. National Association for the Education of Young Children [NAEYC]. https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/dap-statement_0.pdf
- Neijens, P. C., & Voorveld, H. A. (2018). Digital replica editions versus printed newspapers: Different reading styles? Different recall? *New Media and Society*, 20(2), 760-776.
- Papadakis, S., Zaranis, N., & Kalogiannakis, M. (2019). Parental involvement and attitudes towards young greek children's mobile usage. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 22, 100144. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2019.100144>
- Plowman, L., & Stephen, C. (2014). Digital play. L. Brooker, M. Blaise, & S. Edwards (Eds.) içinde, *The SAGE Handbook of Play and Learning in Early Childhood* (ss. 330-341). SAGE Publications
- Plowman, L., Stephen, C., Stevenson, O., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59(1), 30-37. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.11.014>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2016). How we see electronic games. *PeerJ*, 4, 1-22.
- Rideout, V. (2013). *Zero to eight children's media use in America*. Common Sense Media. <https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/zero-to-eight-2013.pdf>
- Rubin, K. H., Coplan, R. J., & Bowker, J. C. (2009). Social withdrawal in childhood. *Annual Review of Psychology*, 60, 141-171.
- Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., & Fauth-Buhler, M. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 271-279.
- Schmerse, D. (2020). Preschool quality effects on learning behavior and later achievement in Germany: Moderation by socioeconomic status. *Child Development*, 91(6), 2237-2254. <https://doi.org/10.1111/cdev.13357>
- Sevim, C., & Gönül, E. (2012). Tarihsel süreç içerisinde oyuncağın gelişimi ve seramik oyuncaklar. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2(2), 23-31.
- Söğüt, F. (2020). Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve şiddet ilişkisine yönelik algıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (51), 79-100.
- Sürsavar, L., Kanmaz, T., & Bakır, V. (2022). Okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynlerin dijital ebeveynlik farkındalık düzeylerinin incelenmesi. 4. *International Social Sciences And Innovation Congress Books*, 373-386.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şahin, D., & Gözün Kahraman, Ö. (2021). Okul dönemi çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(230), 13-28. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.682086>
- Şen, M., Demir, E., Teke, N., & Yılmaz, A. (2020). Erken çocukluk ebeveyn medya aracılık ölçeği geliştirme çalışması. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 53, 228-265. <http://dx.doi.org/10.21764/mauefd.646852>
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Devci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.

- Tuğran, F. (2016). Dijital yerlilerin siber-uzamda çoklu kimlik kullanımı ve oyun oynama pratikleri. *Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi*, 1(1), 8-17.
- Tuğrul, B. (2019). *Oyunun gücü*. Hedef yayınevi.
- Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK] (2021). *İstatistiklerle Çocuk Statistics on Child 2021*. Türkiye İstatistik Kurumu. https://www.tuik.gov.tr/media/announcements/istatistiklerle_cocuk_2021.pdf
- Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Vardar, O. (2022). Dijital bağımlılığın ve dijital oyunların toplumsal cinsiyet perspektifi ile incelenmesi. *Akdeniz Kadın Çalışmaları ve Toplumsal Cinsiyet Dergisi*, 5(1), 159-177. <https://doi.org/10.33708/ktc.1065470>
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009) Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychology & Behavior*: 12(2), 241-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0151>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction: A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Xin, M., Xing, J., Pengfei, W., Houru, L., Mengcheng, W., & Hong, Z. (2018). Online activities, prevalence of Internet addiction and risk factors related to family and school among adolescents in China. *Addictive Behaviors Reports*, 7, 14-18. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2017.10.003>
- Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/576134>
- Yaşar-Ekici, F. (2021). Oyunun tanımı ve önemi. D. Yalman Polatlar (Ed.) içinde, *Erken çocuklukta oyun gelişimi ve eğitimi* (s. 1-16). Pegem
- Yavuzer, H. (2016). *Çocuk psikolojisi* (39. baskı). Remzi Kitabevi.
- Yiğit, N., & Alat, K. (2022). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüşleri. *E-Kafkas Journal of Educational Research*, 9(3), 1026-1052. <https://doi.org/10.30900/kafkasegt.1140899>

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Games have changed significantly from the past to the present. Games and toys differ according to the conditions and culture of the current period. Today, the biggest factor driving changes in games is the developing technology. Changes in social life and culture with the development of technology also affect games, game types, game tools and toys. Children's play styles, the materials, tools and equipment they use in play and their play orientations have changed. Thanks to the ease of access to tablets, smartphones, computers and touch screens, technological tools have started to be used from an early age (Işıkoğlu-Erdoğan, 2019). It is seen that technological tools are included in children's games and there is a tendency towards digital play in every age group with the developing technology (Plowman, Stephen, Stevenson, & McPake, 2012). Digital play is defined as the use of technology for gaming purposes (Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop, & Scott, 2016). There are different opinions about the positive or negative effects of digital gaming on children. A group of researchers argue that digital play is necessary and beneficial for children in the digitalized age (Edwards, 2014; Plowman & Stephen, 2014). When determining the effects of digital play and its appropriateness for children, it is emphasized that attention should be paid to how and how much time children spend with digital play (National Association for the Education of Young Children, 2012). Another important argument is that digital games, which are now being played starting from early childhood, cause some problems. The most prominent of these problems is digital game addiction caused by uncontrolled play.

When we look at the impact of digital game addiction on children's development in early childhood, parents' awareness of this issue has a very important place. According to research, digital games have both positive and negative effects. Parents have the greatest responsibility in protecting children from the harms of digital games. For this reason, this study aims to examine the relationship between digital game addiction tendency and digital parenting awareness in early childhood. In line with this purpose, answers to the following questions were sought:

1. Is there a relationship between digital game addiction tendency of preschool children and digital awareness of parents?
2. Does digital game addiction tendency of preschool children differ according to gender?
3. Does digital game addiction tendency of preschool children differ according to age?
4. Does digital game addiction tendency of preschool children differ according to the duration of playing with digital devices?
5. Does digital game addiction tendency of preschool children differ according to the age (generation) of parents?
6. Does the digital awareness of parents differ according to the age (generation) of parents?

Method

Relational survey model, one of the quantitative methods, was used in the study. With this method, participants' attitudes, abilities, interests, skills, etc. towards a subject or event are determined (Büyüköztürk, Kılıç-Çakmak, Akgün, Karadeniz & Demirel, 2023, p. 184). The study group consists of 202 children aged four, five and six and their parents. Personal information form, Digital Gaming Addictive Tendency Scale (DGAT) and Digital Parenting Awareness Scale (DPAS) were used to collect the data. Correlation, t-test and ANOVA were used to analyze the data.

Results

According to the findings, it was determined that there was a significant relationship between the total score of digital game addiction tendency (DGAT) and the sub-dimensions of being a negative model, digital neglect, productive use, and protection from risks. It was determined that

there was a moderate positive correlation between DGAT total score and DPAS negative modeling and digital neglect, and a low negative correlation between DPAS productive use and protection from risks.

It was determined that there was no significant difference in the total DGAT score and the sub-dimensions of detachment from life, continuous playing, and reflection on life of preschool children according to gender. A low level significant difference was found in the conflict sub-dimension. It was determined that there was no significant difference between preschool children's DGAT total score and age. It was determined that there was a significant difference in the DGAT total score and the sub-dimensions of detachment from life, conflict, and continuous playing according to the duration of playing with digital tools. There was no statistically significant difference between preschool children's DGAT total score and the sub-dimensions of detachment from life, conflict, continuous playing, reflection on life and the age of the mother. There was no significant difference between the sub-dimensions of digital parenting awareness scale (DPAS) negative modeling, digital neglect, efficient use and protection from risks and the age of the mother. There was no significant difference between preschool children's DGAT total score and the sub-dimensions of detachment from life, conflict, constant playing, and reflection on life and the age of the father. There was no statistically significant difference between digital parenting awareness scale (DPAS) negative modeling, digital neglect, efficient use and protection from risks sub-dimensions and the age of the father.

Discussion, Conclusion and Suggestions

The fact that parents' digital awareness is high in the context of negative modeling and digital neglect indicates that their children's digital game addiction tendency is also high. In the digital age, parents' having insufficient knowledge about digital awareness or having a negligent, uncontrolled, overly liberal attitude increases their child's tendency towards digital game addiction (Aküzüm, Boğa-Baran & Çelebi, 2022; Yiğit & Alat, 2022). In the digital world, instead of completely isolating children from digital tools, it is important that the content offered to the child is appropriate, the use is appropriate for the right age and development, and the time and duration of the game is determined correctly (AAP Council on Communications and Media, 2016). At this point, parents are responsible for preventing the negative effects of digital games on children and ensuring their positive effects. If parents' digital awareness is high in terms of efficient use and protection from risks, it means that their children's digital game addiction will be low. When parents know how to use digital tools and what is objectionable, they can protect their children from the negativities of the digital world. Parents should improve themselves on how they can take measures to ensure that their children are positively affected by digital games (Aral & Doğan-Keskin, 2018).