

DOI: 10.26468/trakyasobed.1675961

Trakya University Journal of Social Sciences, 27(1), 108-128, 2025

Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Psikomotor Gelişimlerinin Araştırılması

Investigation of Preschool Children's Digital Game Addiction Tendency and Psychomotor Development

Dr. Öğr. Üyesi Savaş Aydın*

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği, Van, Türkiye

ÖZ

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile psikomotor gelişim düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemek ve bu değişkenlerin, demografik faktörlerle nasıl etkileştiğini ortaya koymaktır. Araştırma, betimsel tarama modeli temelinde nicel bir yaklaşımla gerçekleştirilmiştir. Araştırma grubunu eğitim ve öğrenimine devam etmekte olan 149 erkek ve 151 kız öğrenci olmak üzere toplam 300 okul öncesi çocuk oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak “Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği” (DOBE) ve “Test of Gross Motor Development - 2” (TGMD-2) kullanılmıştır. Veriler Mann Whitney U testi, Kruskal Wallis H testi, Ki-kare testi ve Spearman Korelasyon analizi ile değerlendirilmiştir. Araştırmada, cinsiyet, anne spor yapma durumu, çocuğun kendine ait odası olup olmaması, internet materyali varlığı, kardeş sayısı, ebeveyn eğitim düzeyi ve günlük teknoloji kullanım süresi gibi değişkenlere göre TGMD-2 ve DOBE ölçeklerinden elde edilen puanlar analiz edilmiştir. Araştırmada cinsiyet değişkenine göre psikomotor gelişim ve dijital oyun bağımlılığı puanlarında anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir. Anne spor yapma durumu, çocuğun kendi odasına sahip olma durumu, internet materyali varlığı ve kardeş sayısına göre bazı psikomotor gelişim puanlarında anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Ebeveyn eğitim düzeyi ve çocukların teknoloji kullanım süreleri dijital oyun bağımlılığı eğilimini anlamlı düzeyde etkilediği tespit edilmiştir. Ayrıca, öğrencilerin psikomotor gelişim puanları ile dijital oyun bağımlılığı puanları arasında negatif yönlü anlamlı ilişkiler olduğu belirlenmiştir. Sonuç olarak, dijital oyun bağımlılığının okul öncesi dönem çocukların psikomotor gelişimini olumsuz etkilediği; cinsiyet, aile yapısı, ebeveyn alışkanlıkları ve dijital ortamların erişilebilirliğinin bu ilişkide belirleyici olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: okul öncesi, dijital oyun bağımlılığı, psikomotor gelişim

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the relationship between preschool children's digital game addiction tendencies and psychomotor development levels and to reveal how these variables interact with demographic factors. The study was conducted with a quantitative approach based on the descriptive scanning model. The research group consists of a total of 300 preschool children, 149 male and 151 female students who are continuing their education and training. The “Digital Game Addiction Tendency Scale” (DOBE) and “Test of Gross Motor Development - 2” (TGMD-2) were used as data collection tools. The data were evaluated with the Mann Whitney U test, Kruskal Wallis H test, Chi-square test and Spearman Correlation analysis. In the study, the scores obtained from TGMD-2 and DOBE scales were analyzed according to variables such as gender, mother's sports status, whether the child has his/her own room, presence of internet material, number



*Sorumlu Yazar/Corresponding Author: Dr. Öğr. Üyesi Savaş Aydın

E-posta: savasaydin@yyu.edu.tr

ORCID: orcid.org/0000-0003-2224-3997

Geliş Tarihi/Received: 14.04.2024

Kabul Tarihi/Accepted: 13.06.2025

Yayınlanma Tarihi/Publication Date: 30.06.2025

Atıf/To cite this article: Aydın, S. (2025). Investigation of preschool children's digital game addiction tendency and psychomotor development. *Trakya University Journal of Social Sciences*, 27(1), 108-128.



©Telif Hakkı 2025 Yazar. Trakya Üniversitesi adına Galenos Yayınevi tarafından yayımlanmaktadır. Creative Commons Atıf (CC BY) Uluslararası Lisansı ile lisanslanmaktadır. Copyright© 2025 The Author. Published by Galenos Publishing House on behalf of Trakya University. Licensed under a Creative Commons Attribution (CC BY) 4.0 International License.

ABSTRACT

of siblings, parental education level and daily technology usage time. In the study, it was determined that there was a significant difference in psychomotor development and digital game addiction scores according to the gender variable. Significant differences were found in some psychomotor development scores according to mother's sports status, child's own room, presence of internet material and number of siblings. It was determined that parental education level and children's technology usage time significantly affected the tendency to digital game addiction. In addition, it was determined that there were negative significant relationships between students' psychomotor development scores and digital game addiction scores. As a result, it was concluded that digital game addiction negatively affects the psychomotor development of preschool children; gender, family structure, parental habits and accessibility of digital environments are determinants in this relationship.

Keywords: preschool, digital game addiction, psychomotor development

EXTENDED ABSTRACT

Today, digital technologies are radically changing the lifestyle of individuals and especially affecting the developmental areas of children. Digital devices are included in children's daily lives from a relatively young age (Bağatarhan, 2023). In this period when accessing information, communicating and having fun are shaped by digital tools, digital games have become an indispensable part of children's daily lives.

The early childhood education period is defined as a critical process in which children make rapid progress in all areas of development, acquire the foundations of their personalities, are maximally affected by their socio-cultural environment and try to develop their current potential to the highest possible level (Gander et al. 1981). The preschool period is a critical developmental stage in which the foundations of the individual's motor, cognitive, social and emotional development are laid. The basic psychomotor skills acquired during this period support both the child's physical competence and learning motivation, which is an important determinant on the path to academic success. However, children's turning to digital screens instead of physical games reduces their movement-based learning opportunities and can negatively affect their motor development (Bremer, 2005). In this context, investigating the effects of digital game addiction tendencies on psychomotor development is important for the development of early intervention and preventive programs. The study aims to investigate whether some variables are effective on digital game addiction by examining the relationship between preschool children's digital game addiction tendencies and psychomotor development.

The research was designed based on the descriptive survey model and was conducted with a quantitative approach. This design aimed to describe the current status of the participants in accordance with the purpose of the research and to reveal the relationships between the variables (Karasar, 2009). The participants of the research were 300 students in total, 149 boys and 151 girls, who continue their education and training in kindergartens affiliated with the Provincial Directorate of National Education in Van Province. The children who participated in the research were selected using the random sampling method. This approach increased the possibility that the participant group included in the research would represent all students continuing their education and training in preschool.

Demographic Information Form: A form was created by the researcher in order to collect descriptive and demographic information about the children. This form includes variables such as gender, age, number of siblings, child birth order, mother and father education status, mother and father sports status, presence of their own room and internet, daily technology usage time, mother and father daily technology usage time, other family members technology usage time, etc.

Gross Motor Development Test-2 (TGMD-2); TGMD-2 was developed to assess the basic motor skills required for children to participate in physical education and recreational games. These skills consist of a total of 12 skills, including locomotor skills (running, galloping, jumping, sliding, leaping, skipping) and object control skills (hitting and kicking a stationary ball, dribbling, catching, throwing, and rolling). Locomotor skills emphasize fluid and coordinated movement, while object control skills focus on a child's ability to effectively interact with and control objects (Ulrich, 2000).

Digital Game Addiction Scale (DOBE); It consists of four basic sub-dimensions: Disconnection from Life (7 items: 4, 12, 14, 15, 16, 17, 20), Conflict (5 items: 2, 5, 8, 11, 13), Continuous Play (5 items: 1, 6, 7, 9, 10), Reflection on Life (3 items: 3, 18, 19). The "Disconnection from Life" sub-dimension includes the extent to which children distance themselves from their social lives while playing digital games; the "Conflict" sub-dimension includes their reactions when the process of playing digital games is restricted or prevented; the "Continuous Play" sub-dimension includes the length of time the child plays the game and

EXTENDED ABSTRACT

how often they demand this situation; and the “Reflection on Life” sub-dimension includes the effects of digital games on the child’s daily life and possible problem symptoms. The scale has a high reliability coefficient.

In the study, the scores obtained from TGMD-2 and DOBE scales were analyzed according to variables such as gender, mother’s sports status, whether the child has his/her own room, presence of internet material, number of siblings, parental education level and daily technology usage time. In the study, it was determined that there was a significant difference in psychomotor development and digital game addiction scores according to the gender variable. Significant differences were found in some psychomotor development scores according to mother’s sports status, child’s having his/her own room, presence of internet material and number of siblings. It was determined that parental education level and children’s technology usage time significantly affected the tendency to digital game addiction. In addition, it was determined that there were negative significant relationships between students’ psychomotor development scores and digital game addiction scores.

Based on the findings of the study, it was concluded that there is a negative relationship between the tendency of preschool children to digital game addiction and their psychomotor development levels. While children with high psychomotor skills are less inclined to digital games, children who spend more time in front of the screen have significantly lower motor skill levels. It has been observed that factors such as gender, family structure, parental habits and duration of technology use have an effect on both addiction tendency and motor development.

Accordingly, it is necessary to increase physical activity-based activities in preschool education programs, limit the time children spend in front of the screen with parental guidance and raise awareness of families about the use of digital technology. Considering that parents’ level of education and sports habits have an effect on children, family-based awareness programs should be developed. In addition, access control should be provided for children’s internet materials and screen devices. Supporting these results with larger samples, examining the long-term effects of screen use with longitudinal studies and developing digital game content that supports psychomotor development will make significant contributions to future research.

Giriş

Günümüzde dijital teknolojiler, bireylerin yaşam biçimini köklü bir şekilde değiştirmekte ve özellikle çocukların gelişim alanlarını etkilemektedir. Dijital cihazlar çocukların günlük yaşamlarına nispeten küçük yaşlardan itibaren dahil olmaktadır (Bağatarhan, 2023). Bilgiye ulaşma, iletişim kurma ve eğlenme biçimlerinin dijital araçlarla şekillendiği bu dönemde, dijital oyunlar çocukların günlük yaşamlarının vazgeçilmez bir parçası hâline gelmiştir. Türkiye İstatistik Kurumu’nun (TÜİK) “Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması” raporuna göre çocuklarda internet kullanım sıklığı %91,3 olduğu; internet kullanım amaçları incelendiğinde ise en fazla yürüttükleri faaliyetler sırasıyla %83,9 ile video izleme, %75,0 ile ödev, öğrenme veya çevrimiçi derslere katılma ve %72,7 ile oyun oynama veya oyun indirme olduğu belirtilmektedir. Bununla birlikte dijital oyun oynadığını belirten çocukların oranı 2024 yılında %74,0 olduğu ifade edilmektedir (TÜİK, 2024). Dijital oyunların farklı türleri, küçük çocukların günlük yaşamında önemli bir yer tutmaya devam etmektedir. Bu durum göz önüne alındığında, çocuk gelişimini değerlendirirken geleneksel oyunların taşıdığı değeri temel alarak dijital oyunların etkilerini incelemek önemli hale gelmektedir. Özellikle teknolojik gelişmelerin hızla ilerlemesiyle birlikte dijital araçlar çocukların yaşamına daha fazla entegre olmakta, bu da onların sosyal ve kültürel çevrelerini şekillendirmektedir.

Bu bağlamda, çocuk oyunlarının niteliği üzerindeki en belirgin etkilerden birine sahip olan dijital oyunların, gelişimsel süreçler üzerindeki etkisini anlamak kritik bir ihtiyaç olarak ortaya çıkmaktadır (Bağcı Çetin, 2023).

Dijital oyun bağımlılığı, “sosyal ve/veya duygusal sorunlara yol açan aşırı ve dürtüsel video oyunu kullanımı ve karşılaşılan sorunlara rağmen bu aşırı kullanımı kontrol edememe” olarak tanımlanmıştır (Choi ve ark., 2018). Dijital oyunların çocukların gelişim alanlarına etkileri genel olarak değerlendirildiğinde; özellikle bilişsel gelişime katkısı açısından stratejik düşünme, hızlı ve doğru karar alma, problem çözme ve teknoloji kullanımını öğrenme gibi olumlu katkıları bulunmaktadır (Tüzün, 2002; Horzum, 2008; Akçay, 2012; Şahin, 2012; Ocak, 2013; Wu, 2014).

Teknolojiye erken yaşta maruz kalmanın avantajlarının yanı sıra, özellikle okul öncesi dönemde dijital oyunların yoğun kullanımı, çocukların gelişimsel özellikleri üzerinde bazı olumsuz etkiler yaratabilmektedir (Ural ve ark. 2024). Bu bağlamda dijital oyun bağımlılığı, günümüzde çocuk sağlığı ve gelişimi açısından dikkatle ele alınması gereken bir konu hâline gelmiştir. Yapılan araştırmalarda okul öncesi çocukların dijital oyunlarla erken yaşta tanıştığını ve bu etkileşimin giderek arttığını göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı eğilimi, sadece fiziksel değil, aynı zamanda sosyal ilişkiler ve dikkat süreçleri üzerinde de baskı kurabilmektedir (Karaca ve ark., 2025).

Erken çocukluk eğitimi dönemi, çocukların gelişimin tüm alanlarında hızlı ilerleme kaydettiği, kişiliklerinin temellerini edindiği, sosyo-kültürel çevrelerinden maksimum düzeyde etkilendiği ve mevcut potansiyellerini mümkün olan en yüksek düzeyde geliştirmeye çalıştığı kritik bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Gander ve ark. 1981). Okul öncesi dönem, bireyin motor, bilişsel, sosyal ve duygusal gelişiminin temellerinin atıldığı kritik bir gelişim evresidir. Bu dönemde edinilen temel psikomotor beceriler, çocuğun hem bedensel yeterliliğini hem de akademik başarıya giden yolda önemli bir belirleyici olan öğrenme motivasyonunu desteklemektedir. Ancak çocukların fiziksel oyunlar yerine dijital ekranlara yönelmesi, onların hareket temelli öğrenme fırsatlarını azaltmakta ve motor gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Bremer, 2005).

Bu bağlamda dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin psikomotor gelişim üzerindeki etkilerinin araştırılması, erken müdahale ve koruyucu programların geliştirilmesi açısından önem arz etmektedir. Araştırmada okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile psikomotor gelişimleri arasındaki ilişki incelenerek, dijital oyun bağımlılığı üzerinde bazı değişkenlerin etkili olup olmadığının araştırılması hedeflenmektedir.

Yöntem

Araştırma, betimsel tarama modeline dayalı olarak tasarlanmış ve nicel bir yaklaşımla gerçekleştirilmiştir. Bu tasarım, araştırmanın amacına uygun olarak, katılımcıların mevcut durumlarını betimleyerek değişkenler arasındaki ilişkileri ortaya koymayı hedeflemiştir (Karasar, 2009).

Araştırma Evren ve Örneklemi

Araştırmanın katılımcılarını, Van İli, İl Millî Eğitim müdürlüğüne bağlı anaokullarında eğitim ve öğrenimlerine devam eden 149 erkek, 151 kız çocuk olmak üzere toplamda 300 öğrenci katılmıştır. Araştırmaya katılan çocuklar, rastgele örnekleme yöntemi kullanılarak seçilmiştir. Bu yaklaşım, araştırmaya dahil edilen katılımcı grubunun, okul öncesinde eğitim ve öğrenimine devam etmekte olan tüm öğrencileri temsil etme olasılığını artırmıştır.

Veri Toplama Araçları ve Süreci

Demografik Bilgi Formu

Çocuklara ait tanımlayıcı ve demografik bilgilerini toplamak amacıyla araştırmacı tarafından bir form oluşturulmuştur. Bu formda; cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, çocuk doğum sırası, anne ve baba eğitim durumu, anne ve baba spor yapma durumu, kendisine ait oda ve internetin varlığı, günlük teknoloji kullanım süresi, anne ve baba günlük teknoloji kullanım süresi, diğer aile bireyleri teknoloji kullanım süresi vb. değişkenler yer almaktadır.

Kaba Motor Gelişim Testi-2 (TGMD-2)

TGMD-2, çocukların beden eğitimi ve eğlence amaçlı oyunlara katılımları için gerekli olan temel motor becerileri değerlendirmek amacıyla geliştirilmiştir. Bu beceriler, lokomotor becerileri (koşma, galop, zıplama, kayma, sıçrama, sıçrama) ve nesne kontrol becerileri (sabit bir topa vurma ve tekmeleme, top sürme, yakalama, fırlatma ve yuvarlanma) dahil olmak üzere toplamda 12 beceriden oluşmaktadır. Lokomotor beceriler, akıcı ve koordineli hareketi vurgularken, nesne kontrol becerileri ise bir çocuğun nesnelerle etkili bir şekilde etkileşim kurma ve kontrol etme becerisine odaklanır (Ulrich, 2000).

TGMD-2 testi; 3 ila 10 yaş ve 11 aylık çocuklar için standardize edilmiş uluslararası alan yazında sıklıkla kullanılan bir testtir (Kerkez, 2013). TGMD-2 testini Türkiye’de bulunan çocuklar için geçerlik ve güvenirlik çalışması Boz ve Aytar, (2012) tarafından gerçekleştirilmiştir. Cronbach’s Alpha güvenirlik katsayısı 0,87’nin üzerinde, güvenirliğinin ise 0,85’i aşması, değerlendirmenin zaman içinde tutarlı olduğu ifade edilmektedir (Boz ve Aytar, 2012). Normatif veriler, tipik olarak gelişen çocukların çoğunun 10 yaşına kadar bu motor beceriler için tüm performans kriterlerini karşılayabildiğini göstermektedir. TGMD-2, çocuklar bu temel hareket becerilerinde yeterlilik kazandıktan sonra, farklı bağlamlara beceri uyarlaması gerektiren spora özgü aktivitelerde bunları uygulamaya daha iyi hazır oldukları varsayımına dayanmaktadır.

Testin değerlendirmesinde, her beceri çocuk tarafından iki kez gerçekleştirilir ve her iki girişim de puanlanır. Bir becerinin her bileşeni için, hareket doğru şekilde gerçekleştirilirse 1 puan, gerektiği gibi gerçekleştirilmezse 0 puan verilir. Her beceri bileşeni için toplam puan, her iki girişimden türetilir ve bileşen başına mümkün olan en fazla puan 2’dir. Genel beceri puanları, o becerideki tüm bileşenlerin puanlarının toplanmasıyla elde edilir ve olası en yüksek puan, değerlendirilen bileşen sayısına bağlı olarak değişir. Örneğin, yakalama becerisi üç bileşenden oluşur ve maksimum 6 puana izin verirken, tek ayak üzerinde zıplama beş bileşenden oluşur ve maksimum 10 puana izin verir (Ulrich, 2017). Değerlendirilen tüm becerilerden gelen kümülatif puanlar alt test puanlarına katkıda bulunur. Lokomotor beceriler için olası en yüksek toplam puan 48’dir ve aynı maksimum puan nesne kontrol becerileri için de geçerlidir. Testin içerisinde aynı zamanda bireysel değerlendirmenin yapılması için çocuğun testten aldığı ham puanları yaş değerlerine, yüzdelik sıralara, ölçekli puanlara ve güven aralıklarına dönüştürebilme tabloları bulunmaktadır.

Araştırmada öğrencilerin TGMD-2 testinden aldıkları ham puanları, testin hesaplama yönergeleri doğrultusunda ölçekli puanlara dönüştürülmüştür. Elde edilen sonuçlara göre öğrencilerin kaba motor beceri düzeyleri “1-çok zayıf, 2-zayıf,

3-ortalamanın altında, 4-ortalama, 5-ortalamanın üzerinde, 6-üstün, 7-çok üstün” olmak üzere toplam 7 ayrı kategoride değerlendirilmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)

Budak (2020) tarafından geliştirilen Dijital oyun Bağımlılık Ölçeği (DOBE), okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyunlara olan bağımlılık eğilimlerini belirlemek amacıyla geliştirilmiş bir ölçektir. Ölçek, çocukların dijital oyunlarla etkileşim düzeylerini ve bu etkileşimin günlük yaşantılarına olan etkilerini değerlendirmek için kullanılmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği (DOBE); Hayattan Kopma (7 madde: 4, 12, 14, 15, 16, 17, 20), Çatışma (5 madde: 2, 5, 8, 11, 13), Sürekli Oynama (5 madde: 1, 6, 7, 9, 10), Hayata Yansıtma (3 madde: 3, 18, 19) olmak üzere dört temel alt boyuttan oluşmaktadır. “Hayattan kopma” alt boyutu, çocukların dijital oyun oynarken sosyal hayatlarından ne ölçüde uzaklaştıklarını; “Çatışma” alt boyutu, dijital oyun oynama sürecinin kısıtlanması veya engellenmesi durumunda verilen tepkilerini; “Sürekli oynama” alt boyutu, çocuğun oyun oynama süresinin uzunluğu ve bu durumu ne sıklıkla talep ettiğini, “Hayata yansıtma” alt boyutu ise dijital oyunların çocuğun günlük yaşantısına etkilerini ve olası problem belirtilerini içermektedir. Ölçek, yüksek güvenilirlik katsayısına sahiptir. Alt boyutların Cronbach’s Alpha değerleri Hayattan Kopma: 0.88; Çatışma: 0.90; Sürekli Oynama: 0.82; Hayata Yansıtma: 0.70; olarak tespit edilmiştir. Genel ölçek güvenilirlik katsayısı: 0.93 olarak ifade edilmiştir (Budak, 2020; Budak ve Işıkoğlu, 2022).

Ölçek; Her zaman (5), Çoğu zaman (4), Bazen (3), Nadiren (2), Hiçbir zaman (1) derecelendirmeye sahip 5’li Likert tipi yapıda olup ölçekte toplam 20 madde bulunmaktadır. Ölçekte toplamda alınabilecek en düşük puan 20, en yüksek puan ise 100’ dür. Yüksek puan, dijital oyun bağımlılığı eğiliminin daha fazla olduğunu göstermektedir. Olumsuz puanlanan madde bulunmamaktadır. Ayrıca puan aralıklarına göre bağımlılık eğilimi düzeyleri şu şekildedir:

20-35 puan: Bağımlılık eğilimi çok düşük

36-51 puan: Bağımlılık eğilimi düşük

52-67 puan: Bağımlılık eğilimi orta düzeyde

68-83 puan: Bağımlılık eğilimi yüksek

84-100 puan: Bağımlılık eğilimi çok yüksek

Ölçekte her bir alt boyut ayrı olarak değerlendirilebileceği gibi, toplam puan üzerinden de analiz yapılabilir (Budak, ve Işıkoğlu, 2022).

Araştırmaya katılım tamamen gönüllülük esasına göre belirlenmiş, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimleri Yayın Etik Kurulu’nun 25/11/2024 tarihli ve 2024/24 oturum sayılı etik izni, Van İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden araştırma izni alınmıştır. Veli onam izinleri alınmış ve süreç boyunca etik kurallara uygun hareket edilmiştir. Araştırma sürecinde ilk olarak okul idaresine ve ebeveynlere araştırma işlem süreci hakkında bilgilendirmeler yapılmıştır. Daha sonra okulda TGMD-2 testini uygulayabilecek uygun ortam (zemin yapısı, ısı, ışık, ses seviyeleri, alan güvenliği vb.) alanında uzman beden eğitimi öğretmenleri tarafından hazırlanmıştır. Çocuklara ölçüm yapılmadan önce herhangi bir rahatsızlığının olup olmadığı araştırmacı tarafından sorulmuştur. Çocuklara öncelikle TGMD-2 testinde yer alan bütün yönergeler ve performans kriterlerini içeren beceriler araştırmacı tarafından gösterimi yapılmıştır. Ardından, çocuğa uygulama denemesi yaptırılmıştır. Öğrencilere puanlama için iki deneme hakkı tanınmıştır. Öğrencilerin bir performans kriterini doğru yapıp yapmadığından emin olunmadığı durumlarda, başka bir deneme yaptırılmış ve sadece o performans kriterine bakılarak puanlama yapılmıştır. TGMD-2 testin her bir öğrenciye uygulanması ortalama 25-30 dakika sürmüştür.

Veri Analizi

Araştırmaya ait verilerin analizinde SPSS paket programından faydalanılmıştır. Verilerin normalliği Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk testleri ile değerlendirilmiştir. Verilerin analizinde normallik ve varyansların homojenliği sağlanmadığı durumlarda bağımlı değişkenlerde, ikili karşılaştırmalar için Mann-Whitney U testi, çoklu karşılaştırmalar için Kruskal-Wallis H testi, gruplar arasındaki farkların analizi için yeniden Mann-Whitney U testi uygulanmıştır. Değişkenlerin ilişkisel boyutları için Spearman Korelasyon Testi, kategorik değişkenler için ise Kay Kare Testi uygulanmıştır. Ayrıca, bu analizlerin tamamında tanımlayıcı istatistiklerden yararlanılmıştır. Tüm istatistiksel testlerde anlamlılık düzeyi $p < 0.05$ olarak kabul edilmiştir. Araştırmada, Kaba Motor Beceri Testi (TGMD-2) Cronbach’s Alpha güvenilirlik kat sayısı 0,86; Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği (DOBE) güvenilirlik kat sayısı 0,96 olarak tespit edilmiştir.

Bulgular

Araştırma, okul öncesi dönemde bulunan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile kaba motor becerilerine yönelik eğitim programları ve müdahalelerin geliştirilmesi için bir zemin oluşturmayı hedeflemiştir. Ayrıca, araştırma sürecinde çocukların cinsiyet, yaş gibi demografik verileri detaylı bir şekilde ele alınarak analiz edilmiştir. Böylece elde edilen bulguların, çocukların dijital oyun bağımlılık durumlarının kaba motor becerileri üzerinde etkilerinin olup olmadığına yönelik anlamlı çıkarımlar sunması amaçlanmıştır.

Tablo 1. Araştırmaya katılan öğrencilere ait demografik bilgiler

Değişken		n	%
Cinsiyet	Erkek	149	49,7
	Kız	151	50,3
	Toplam	300	100,0
Yaş	5	195	65,0
	6	105	35,0
	Toplam	300	100,0
Kardeş sayısı	Yok	44	14,7
	Bir kardeş	103	34,3
	İki-üç kardeş	117	39,0
	Dört-beş kardeş	33	11,0
	Altı ve üzeri	3	1,0
	Toplam	300	100,0
Doğum sırası	1	112	37,3
	2	106	35,3
	3	61	20,3
	4	16	5,3
	5	4	1,3
	6	1	,3
	Toplam	300	100,0
Anne öğrenim durumu	Okuryazar değil	22	7,3
	İlkokul	63	21,0
	Ortaokul	77	25,7
	Lise	67	22,3
	Lisans	63	21,0
	Yüksek lisans/doktora	8	2,7
	Toplam	300	100,0
Baba öğrenim durumu	Okuryazar değil	8	2,7
	İlkokul	35	11,7
	Ortaokul	70	23,3
	Lise	97	32,3
	Lisans	76	25,3
	Yüksek lisans/doktora	14	4,7
	Toplam	300	100,0
Anne aktif spor yapma durumu	Evet	32	10,7
	Hayır	268	89,3
	Toplam	300	100,0
Baba aktif spor yapma durumu	Evet	37	12,3
	Hayır	263	87,7
	Toplam	300	100,0

Tablo 1. Devamı

Değişken		n	%
Kendisine ait odasının varlığı	Evet	212	70,7
	Hayır	88	29,3
	Toplam	300	100,0
Kendisine ait internet materyali varlığı	Evet	102	34,0
	Hayır	198	66,0
	Toplam	300	100,0
Günlük teknoloji kullanım süresi	Kullanmıyor	27	9,0
	Bir-üç saat	202	67,3
	Üç-beş saat	61	20,3
	Beş saat ve üzeri	10	3,3
	Toplam	300	100,0
Baba günlük teknoloji kullanım süresi	Kullanmıyor	14	4,7
	Bir-üç saat	152	50,7
	Üç-beş saat	102	34,0
	Beş saat ve üzeri	32	10,7
	Toplam	300	100,0
Anne günlük teknoloji kullanım süresi	Kullanmıyor	16	5,3
	Bir-üç saat	214	71,3
	Üç-beş saat	62	20,7
	Beş saat ve üzeri	8	2,7
	Toplam	300	100,0
Diğer aile bireylerinin internet kullanım durumu	Evet	140	46,7
	Hayır	160	53,0
	Toplam	300	100,0
n: Kişi sayısı			

Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet dağılımına bakıldığında, erkek öğrencilerin (n=149, %49,7) ve kız öğrencilerin (n=151, %50,3) eşit oranda olduğu görülmektedir. Yaş değişkenine göre 5 yaşında olan öğrenci sayısının (n=195, %65) 6 yaşındaki öğrenci sayısından (n=105, %35) daha fazla olduğu görülmektedir. Kardeş sayısı değişkeni incelendiğinde en fazla iki-üç kardeşi olan öğrencilerin (n=117, %39,0) olduğu; altı ve üzeri kardeşi olan öğrenci sayısının ise oldukça az (n=3, %1,0) olduğu dikkat çekmektedir.

Doğum sırasına göre öğrencilerin büyük çoğunluğunun birinci (n=112, %37,3) ve ikinci (n=106, %35,3) çocuk olduğu; altıncı sıradaki çocukların ise çok az (n=1, %0,3) olduğu görülmektedir. Anne eğitim düzeyinde en yüksek oran ortaokul mezunu annelere (n=77, %25,7) aitken, baba eğitim düzeyinde en yüksek oran lise mezunu babalara (n=97, %32,3) aittir. Lisans ve üzeri eğitim seviyesine sahip anne oranı (n=71, %23,7), baba oranı ise (n=90, %30) olarak belirlenmiştir.

Ebeveynlerin spor yapma durumlarına bakıldığında, annelerin büyük çoğunluğunun aktif olarak spor yapmadığı (n=268, %89,3) ve babaların da benzer şekilde aktif spor yapmadığı (n=263, %87,7) görülmektedir. Kendisine ait odası olan öğrenci sayısının (n=212, %70,7) olmayanlara (n=88, %29,3) göre daha fazla olduğu; internet materyali olmayan öğrenci sayısının (n=198, %66) olanlara göre (n=102, %34) daha fazla olduğu görülmektedir.

Günlük teknoloji kullanım süresine bakıldığında, öğrencilerin büyük çoğunluğunun bir-üç saat arası teknoloji kullandığı (n=202, %67,3) ve beş saatten fazla kullanan öğrenci oranının oldukça düşük olduğu (n=10, %3,3) belirlenmiştir. Babaların teknoloji kullanım süresi en fazla bir-üç saat aralığında (n=152, %50,7); annelerin de yine benzer şekilde bir-üç saat aralığında (n=214, %71,3) olduğu görülmektedir. Diğer aile bireylerinin internet kullanımı incelendiğinde, internet kullanan bireylerin oranının (n=140, %46,7) kullanmayanlara (n=160, %53,3) göre daha düşük olduğu anlaşılmaktadır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre TGMD-2 testi ve DOBE ölçeği puanları karşılaştırıldığında bazı değişkenlerde anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Kız öğrencilerin lokomotor ölçekli puanlarının (162,11) erkek öğrencilere (138,73) göre daha yüksek puan aldığı ve farkın anlamlı olduğu belirlenmiştir (U=9496,000;

p=0,019). Ölçekli puan toplamalarında kız öğrencilerin (161,68) erkek öğrencilere (139,17) göre daha yüksek puan aldığı ve bu farkın anlamlı olduğu görülmektedir (U=9561,000; p=0,024). Kaba motor beceri puanında da kız öğrencilerin (161,44) erkek öğrencilere (139,42) göre daha yüksek puan aldığı ve farkın anlamlı olduğu belirlenmiştir (U=9598,000; p=0,028). DOBE toplam puanında ise erkek öğrencilerin (161,15) kız öğrencilere (139,99) göre daha yüksek puan aldığı ve bu farkın anlamlı olduğu görülmektedir (U=9662,500; p=0,035).

Araştırmaya katılan öğrencilerin annelerinin aktif spor yapma durumuna göre TGMD-2 puanları karşılaştırıldığında, lokomotor ölçekli puanda spor yapan annelerin çocuklarının (181,98) daha yüksek puan aldığı ve farkın anlamlı olduğu tespit edilmiştir (U=3280,500; p=0,029).

Araştırmaya katılan öğrencilerin kendisine ait odasının olup olmamasına göre TGMD-2 puanları arasında anlamlı fark tespit edilmiştir. Ölçekli puan toplamına göre odası olmayan öğrencilerin (167,66), olanlara (143,38) göre daha yüksek puan aldığı ve bu farkın anlamlı olduğu tespit edilmiştir (U=7817,500; p=0,027). Aynı şekilde kaba motor beceri puanında da odası olmayan öğrencilerin (168,15), odası olan öğrencilere (143,17) göre daha yüksek puan aldığı ve farkın anlamlı olduğu görülmektedir (U=7775,000; p=0,023).

Tablo 2. Araştırmaya katılan öğrencilerin TGMD-2 testi, DOBE puanlarının cinsiyet değişkenine göre U - testi sonuçları

TGMD-2	Cinsiyet	n	Sıra ortalama	Sıra toplamı	U	p
Lokomotor ölçekli puan	Erkek	149	138,73	20671,00	9496,000	0,019
	Kız	151	162,11	24479,00		
	Toplam	300				
Nesne kontrol ölçekli puan	Erkek	149	140,87	20989,50	9814,500	0,055
	Kız	151	160,00	24160,50		
	Toplam	300				
Ölçekli puan toplamı	Erkek	149	139,17	20736,00	9561,000	0,024
	Kız	151	161,68	24414,00		
	Toplam	300				
Kaba motor beceri puanı	Erkek	149	139,42	20773,00	9598,000	0,028
	Kız	151	161,44	24377,00		
	Toplam	300				
DOBE						
DOBE toplam puan	Erkek	149	161,15	24011,50	9662,500	0,035
	Kız	151	139,99	21138,50		
	Toplam	300				

n: Kişi sayısı, U: Mann-Whitney U testi puanı, p: Anlamlı fark, TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2, DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği

Tablo 3. Araştırmaya katılan öğrencilerin TGMD-2 puanlarının anne aktif spor yapma durumu değişkenine göre U-testi sonuçları

TGMD-2	Anne spor aktif yapma	n	Sıra ortalama	Sıra toplamı	U	p
Lokomotor ölçekli puan	Evet	32	181,98	5823,50	3280,500	0,029
	Hayır	268	146,74	39326,50		
	Toplam	300				

n: Kişi sayısı, U: Mann-Whitney U testi puanı, p: Anlamlı fark, TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2

Tablo 4. Araştırmaya katılan öğrencilerin TGMD-2 puanlarının kendisine ait oda varlığı değişkenine göre U-testi sonuçları

TGMD-2	Kendisine ait oda varlığı durumu	n	Sıra ortalama	Sıra toplamı	U	p
Lokomotor ölçekli puan	Evet	212	144,79	30696,50	8118,500	0,076
	Hayır	88	164,24	14453,50		
	Toplam	300				
Nesne kontrol ölçekli puan	Evet	212	145,41	30826,50	8248,500	0,113
	Hayır	88	162,77	14323,50		
	Toplam	300				
Ölçekli puan toplamı	Evet	212	143,38	30395,50	7817,500	0,027
	Hayır	88	167,66	14754,50		
	Toplam	300				
Kaba motor beceri puanı	Evet	212	143,17	30353,00	7775,000	0,023
	Hayır	88	168,15	14797,00		
	Toplam	300				

n: Kişi sayısı, U: Mann-Whitney U testi puanı, p: Anlamlı fark, TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2

Tablo 5. Araştırmaya katılan öğrencilerin TGMD-2 puanlarının kendisine ait internet materyali varlığı değişkenine göre U-testi sonuçları

TGMD-2	İnternet materyali varlığı	n	Sıra ortalama	Sıra toplamı	U	p
Lokomotor ölçekli puan	Evet	102	123,67	12614,00	7361,000	0,000
	Hayır	198	164,32	32536,00		
	Toplam	300				
Nesne kontrol ölçekli puan	Evet	102	137,79	14055,00	8802,000	0,068
	Hayır	198	157,05	31095,00		
	Toplam	300				
Ölçekli puan toplamı	Evet	102	127,21	12975,50	7722,500	0,001
	Hayır	198	162,50	32174,50		
	Toplam	300				
Kaba motor beceri puanı	Evet	102	127,79	13034,50	7781,500	0,001
	Hayır	198	162,20	32115,50		
	Toplam	300				

Tablo 5. Devamı

TGMD-2	İnternet materyali varlığı	n	Sıra ortalama	Sıra toplamı	U	p
DOBE						
Hayattan kopma alt boyutu	Evet	102	180,43	18404,00	7045,000	0,000
	Hayır	198	135,08	26746,00		
	Toplam	300				
Çatışma alt boyutu	Evet	102	178,27	18184,00	7265,000	0,000
	Hayır	198	136,19	26966,00		
	Toplam	300				
Sürekli oynama alt boyutu	Evet	102	191,49	19532,00	5917,000	0,000
	Hayır	198	129,38	25618,00		
	Toplam	300				
Hayata yansıtma alt boyutu	Evet	102	189,85	19364,50	6084,500	0,000
	Hayır	198	130,23	25785,50		
	Toplam	300				
DOBE toplam puan	Evet	102	187,04	19078,50	6370,500	0,000
	Hayır	198	131,67	26071,50		
	Toplam	300				

n: Kişi sayısı, U: Mann-Whitney U testi puanı, p: Anlamlı fark, TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2, DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği

Tablo 6. Araştırmaya katılan öğrencilerin TGMD-2 puanlarının diğer aile bireylerinin internet kullanım durumu değişkenine göre U-testi sonuçları

DOBE	Kullanım durumu	n	Sıra ortalama	Sıra toplamı	U	p
Hayattan kopma alt boyutu	Evet	140	186,08	26051,50	6078,500	0,000
	Hayır	159	118,23	18798,50		
	Toplam	299				
Çatışma alt boyutu	Evet	140	188,36	26371,00	5759,000	0,000
	Hayır	159	116,22	18479,00		
	Toplam	299				
Sürekli oynama alt boyutu	Evet	140	194,99	27299,00	4831,000	0,000
	Hayır	159	110,38	17551,00		
	Toplam	299				
Hayata yansıtma alt boyutu	Evet	140	192,24	26913,50	5216,500	0,000
	Hayır	159	112,81	17936,50		
	Toplam	299				
DOBE toplam puan	Evet	140	193,24	27054,00	5076,000	0,000
	Hayır	159	111,92	17796,00		
	Toplam	299				

n: Kişi sayısı, U: Mann-Whitney U testi puanı, p: Anlamlı fark, TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2, DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği

Tablo 7. Araştırmaya katılan öğrencilerin kardeş sayısı değişkenine göre TGMD-2 Kruskal-Wallis testi sonucu

TGMD-2	Kardeş sayısı	n	Sıra ortalama	sd	X ²	p	Anlamlı fark
Lokomotor ölçekli puan	Yok (a)	44	131,16	4	9,177	0,057	-
	Bir kardeş (b)	103	137,13				
	İki-üç (c)	117	166,56				
	Dört-beş (d)	33	160,00				
	Altı ve üzeri (e)	3	162,67				
	Toplam	300					
Nesne kontrol ölçekli puan	Yok (a)	44	129,88	4	11,859	0,018	(c)-(a) (c)-(b)
	Bir kardeş (b)	103	135,86				
	İki-üç (c)	117	169,67				
	Dört-beş (d)	33	158,48				
	Altı ve üzeri (e)	3	120,00				
	Toplam	300					
Ölçekli puan toplamı	Yok (a)	44	124,01	4	14,801	0,005	(c)-(a) (c)-(b)
	Bir kardeş (b)	103	135,34				
	İki-üç (c)	117	171,94				
	Dört-beş (d)	33	158,52				
	Altı ve üzeri (e)	3	135,17				
	Toplam	300					
Kaba motor beceri puanı	Yok (a)	44	125,45	4	13,139	0,011	(c)-(a) (c)-(b)
	Bir kardeş (b)	103	136,01				
	İki-üç (c)	117	170,26				
	Dört-beş (d)	33	160,30				
	Altı ve üzeri (e)	3	136,67				
	Toplam	300					

n: Kişi sayısı, sd: Serbestlik derecesi, X²: Kruskal-wallis puanı, p: Anlamlı fark, TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2**Tablo 8. Araştırmaya katılan öğrencilerin anne öğrenim durumu değişkenine göre DOBE Kruskal-Wallis testi sonucu**

	Anne öğrenim durumu	n	Sıra ortalama	sd	X ²	p	Anlamlı fark
Hayattan kopma alt boyutu	Okuryazar değil (a)	22	148,70	5	16,634	0,005	(b)-(d)
	İlkokul (b)	63	173,00				
	Ortaokul (c)	77	168,31				
	Lise (d)	67	139,51				
	Üniversite (e)	63	124,58				
	Lisansüstü (f)	8	103,00				
	Toplam	300					
Çatışma alt boyutu	Okuryazar değil (a)	22	132,77	5	16,154	0,006	(b)-(d) (b)-(e)
	İlkokul (b)	63	173,76				
	Ortaokul (c)	77	166,51				
	Lise (d)	67	146,70				
	Üniversite (e)	63	121,93				
	Lisansüstü (f)	8	118,81				
	Toplam	300					

Tablo 8. Devamı

	Anne öğrenim durumu	n	Sıra ortalama	sd	X ²	p	Anlamlı fark
Sürekli oynama alt boyutu	Okuryazar değil (a)	22	136,11	5	24,744	0,000	(b)-(c)
	İlkokul (b)	63	176,28				
	Ortaokul (c)	77	173,75				
	Lise (d)	67	142,69				
	Üniversite (e)	63	114,31				
	Lisansüstü (f)	8	113,69				
	Toplam	300					
Hayata yansıtma alt boyutu	Okuryazar değil (a)	22	136,05	5	13,034	0,023	(b)-(c) (b)-(d)
	İlkokul (b)	63	176,44				
	Ortaokul (c)	77	161,08				
	Lise (d)	67	141,26				
	Üniversite (e)	63	131,77				
	Lisansüstü (f)	8	108,94				
	Toplam	300					
DOBE toplam puan	Okuryazar değil (a)	22	138,91	5	19,382	0,002	(b)-(c) (b)-(d) (b)-(e)
	İlkokul (b)	63	175,57				
	Ortaokul (c)	77	169,51				
	Lise (d)	67	142,15				
	Üniversite (e)	63	120,27				
	Lisansüstü (f)	8	109,94				
	Toplam	300					

DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği, n: Kişi sayısı, sd: Serbestlik derecesi, X²: Kruskal-wallis puanı, p: Anlamlı fark

Tablo 9. Araştırmaya katılan öğrencilerin baba öğrenim durumu değişkenine göre DOBE Kruskal-Wallis testi sonucu

	Baba öğrenim durumu	n	Sıra ortalama	sd	X ²	p	Anlamlı fark
Hayattan kopma alt boyutu	Okuryazar değil (a)	8	114,25	5	23,945	0,000	(b)-(d)
	İlkokul (b)	35	191,91				
	Ortaokul (c)	70	173,76				
	Lise (d)	97	144,56				
	Üniversite (e)	76	131,21				
	Lisansüstü (f)	14	97,29				
	Toplam	300					
Çatışma alt boyutu	Okuryazar değil (a)	8	121,19	5	21,265	0,001	(b)-(d) (b)-(e)
	İlkokul (b)	35	192,74				
	Ortaokul (c)	70	169,44				
	Lise (d)	97	148,02				
	Üniversite (e)	76	127,55				
	Lisansüstü (f)	14	108,71				
	Toplam	300					

Tablo 9. Devamı

	Baba öğrenim durumu	n	Sıra ortalama	sd	X ²	p	Anlamlı fark
Sürekli oynama alt boyutu	Okuryazar değil (a)	8	128,19	5	29,472	0,001	(b)-(c)
	İlkokul (b)	35	191,36				
	Ortaokul (c)	70	178,32				
	Lise (d)	97	147,27				
	Üniversite (e)	76	123,14				
	Lisansüstü (f)	14	92,89				
	Toplam	300					
Hayata yansıtma alt boyutu	Okuryazar değil (a)	8	121,38	5	20,703	0,001	(b)-(c) (b)-(d)
	İlkokul (b)	35	199,50				
	Ortaokul (c)	70	163,69				
	Lise (d)	97	147,16				
	Üniversite (e)	76	129,51				
	Lisansüstü (f)	14	115,71				
	Toplam	300					
DOBE toplam puan	Okuryazar değil (a)	8	120,63	5	26,597	0,001	(b)-(c) (b)-(d) (b)-(e)
	İlkokul (b)	35	196,29				
	Ortaokul (c)	70	172,92				
	Lise (d)	97	146,76				
	Üniversite (e)	76	126,38				
	Lisansüstü (f)	14	97,86				
	Toplam	300					

DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği, n: Kişi sayısı, sd: Serbestlik derecesi, X²: Kruskal-wallis puanı, p: Anlamlı fark

Tablo 10. Araştırmaya katılan öğrencilerin teknoloji kullanım süresi değişkenine göre DOBE Kruskal-Wallis testi sonucu

TGMD-2	Günlük teknoloji kullanım süresi	n	Sıra ortalama	sd	X ²	p	Anlamlı fark
Lokomotor ölçekli puan	Kullanmıyor (a)	27	166,06	3	10,966	0,012	(a)-(b) (a)-(c) (a)-(d)
	Bir-üç saat (b)	202	158,16				
	Üç-beş saat (c)	61	118,25				
	Beş saat ve üzeri (d)	10	150,50				
	Toplam	300					
Nesne kontrol ölçekli puan	Kullanmıyor (a)	27	151,48	3	15,199	0,002	(a)-(b) (a)-(c) (a)-(d)
	Bir-üç saat (b)	202	162,45				
	Üç-beş saat (c)	61	117,52				
	Beş saat ve üzeri (d)	10	107,60				
	Toplam	300					
Ölçekli puan toplamı	Kullanmıyor (a)	27	161,85	3	15,068	0,002	(a)-(b) (a)-(c) (a)-(d)
	Bir-üç saat (b)	202	161,19				
	Üç-beş saat (c)	61	114,24				
	Beş saat ve üzeri (d)	10	125,20				
	Toplam	300					

Tablo 10. Devamı

TGMD-2	Günlük teknoloji kullanım süresi	n	Sıra ortalama	sd	X ²	p	Anlamlı fark
Kaba motor beceri puanı	Kullanmıyor (a)	27	163,31	3	15,502	0,001	(a)-(b) (a)-(c) (a)-(d)
	Bir-üç saat (b)	202	161,13				
	Üç-beş saat (c)	61	113,48				
	Beş saat ve üzeri (d)	10	126,90				
	Toplam	300					
DOBE							
Hayattan kopma alt boyutu	Kullanmıyor (a)	27	79,96	3	52,961	0,000	(d)-(b) (d)-(a)
	Bir-üç saat (b)	202	139,72				
	Üç-beş saat (c)	61	204,54				
	Beş saat ve üzeri (d)	10	229,00				
	Toplam	300					
Çatışma alt boyutu	Kullanmıyor (a)	27	81,78	3	51,491	0,000	(d)-(b) (d)-(a)
	Bir-üç saat (b)	202	139,97				
	Üç-beş saat (c)	61	201,11				
	Beş saat ve üzeri (d)	10	239,95				
	Toplam	300					
Sürekli oynama alt boyutu	Kullanmıyor (a)	27	74,26	3	80,176	0,000	(d)-(b) (d)-(a)
	Bir-üç saat (b)	202	135,03				
	Üç-beş saat (c)	61	217,20				
	Beş saat ve üzeri (d)	10	262,00				
	Toplam	300					
Hayata yansıtma alt boyutu	Kullanmıyor (a)	27	68,67	3	56,763	0,000	(d)-(b) (d)-(a)
	Bir-üç saat (b)	202	141,79				
	Üç-beş saat (c)	61	202,75				
	Beş saat ve üzeri (d)	10	228,55				
	Toplam	300					
DOBE toplam puan	Kullanmıyor (a)	27	72,48	3	68,066	0,000	(d)-(b) (d)-(a)
	Bir-üç saat (b)	202	137,94				
	Üç-beş saat (c)	61	210,59				
	Beş saat ve üzeri (d)	10	248,25				
	Toplam	300					
n: Kişi sayısı, sd: Serbestlik derecesi, X ² : Kruskal-Wallis puanı, p: Anlamlı fark, TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2, DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği							

n: Kişi sayısı, sd: Serbestlik derecesi, X²: Kruskal-Wallis puanı, p: Anlamlı fark, TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2, DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği

Tablo 11. Araştırmaya katılan öğrencilerin, baba teknoloji kullanım süresi değişkenine göre DOBE Kruskal-Wallis testi sonucu

TGMD-2	Baba günlük teknoloji kullanım süresi	n	Sıra ortalama	sd	X ²	p	Anlamlı fark
Lokomotor ölçekli puan	Kullanmıyor (a)	14	170,29	3	12,249	0,007	(a)-(b) (a)-(c) (a)-(d)
	Bir-üç saat (b)	152	161,84				
	Üç-beş saat (c)	102	126,33				
	Beş saat ve üzeri (d)	32	165,05				
	Toplam	300					
Nesne kontrol ölçekli puan	Kullanmıyor (a)	14	141,71	3	8,692	0,034	(a)-(b) (a)-(c) (a)-(d)
	Bir-üç saat (b)	152	161,30				
	Üç-beş saat (c)	102	130,93				
	Beş saat ve üzeri (d)	32	165,44				
	Toplam	300					
Ölçekli puan toplamı	Kullanmıyor (a)	14	157,79	3	12,672	0,005	(a)-(b) (a)-(c) (a)-(d)
	Bir-üç saat (b)	152	163,23				
	Üç-beş saat (c)	102	125,76				
	Beş saat ve üzeri (d)	32	165,67				
	Toplam	300					
Kaba motor beceri puanı	Kullanmıyor (a)	14	159,21	3	13,203	0,004	(a)-(b) (a)-(c) (a)-(d)
	Bir-üç saat (b)	152	163,10				
	Üç-beş saat (c)	102	125,26				
	Beş saat ve üzeri (d)	32	167,28				
	Toplam	300					
DOBE							
Çatışma alt boyutu	Kullanmıyor (a)	14	131,39	3	7,949	0,047	(d)-(b) (d)-(c)
	Bir-üç saat (b)	152	139,53				
	Üç-beş saat (c)	102	160,54				
	Beş saat ve üzeri (d)	32	178,97				
	Toplam	300					

n: Kişi sayısı, sd: Serbestlik derecesi, X²: Kruskal-Wallis puanı, p: Anlamlı fark, TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2, DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği

Tablo 12. Araştırmaya katılan öğrencilerin, anne teknoloji kullanım süresi değişkenine göre DOBE Kruskal-Wallis testi sonucu

DOBE	Anne günlük teknoloji kullanım süresi	N	Sıra ortalama	sd	X ²	p	Anlamlı fark
Hayattan kopma alt boyutu	Kullanmıyor (a)	16	146,69	3	7,884	0,048	(d)-(c) (d)-(b)
	Bir-üç saat (b)	214	143,63				
	Üç-beş saat (c)	62	177,69				
	Beş saat ve üzeri (d)	8	131,13				
	Toplam	300					
Çatışma alt boyutu	Kullanmıyor (a)	16	122,91	3	12,310	0,006	(c)-(b) (c)-(a)
	Bir-üç saat (b)	214	144,32				
	Üç-beş saat (c)	62	182,82				
	Beş saat ve üzeri (d)	8	120,50				
	Toplam	300					
Sürekli oynama alt boyutu	Kullanmıyor (a)	16	128,06	3	11,089	0,011	(c)-(b) (c)-(a)
	Bir-üç saat (b)	214	143,80				
	Üç-beş saat (c)	62	182,11				
	Beş saat ve üzeri (d)	8	129,56				
	Toplam	300					
Hayata yansıtma alt boyutu	Kullanmıyor (a)	16	121,34	3	14,497	0,002	(c)-(b) (c)-(a)
	Bir-üç saat (b)	214	143,26				
	Üç-beş saat (c)	62	186,13				
	Beş saat ve üzeri (d)	8	126,38				
	Toplam	300					
DOBE toplam puan	Kullanmıyor (a)	16	135,50	3	11,363	0,010	(c)-(b) (c)-(a)
	Bir-üç saat (b)	214	143,13				
	Üç-beş saat (c)	62	182,98				
	Beş saat ve üzeri (d)	8	125,94				
	Toplam	300					

n: Kişi sayısı, sd: Serbestlik derecesi, X²: Kruskal-Wallis puanı, p: Anlamlı fark, DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği**Tablo 13. TGMD-2 testi ile DOBE Spearman korelasyon sonuçları**

		Hayattan kopma alt boyutu	Çatışma alt boyutu	Sürekli oynama alt boyutu	Hayata yansıtma alt boyutu	DOBE toplam puan
Lokomotor ham puan	r	-0,132*	-0,113	-0,149**	-0,139*	-0,145*
	p	0,022	0,051	0,010	0,016	0,012
	n	300	300	300	300	300
Lokomotor ölçekli puan	r	-0,097	-0,093	-0,123*	-0,130*	-0,118*
	p	0,092	0,109	0,033	0,025	0,041
	n	300	300	300	300	300
Nesne kontrol ham puan	r	-0,071	-0,098	-0,094	-0,105	-0,095
	p	0,218	0,091	0,106	0,070	0,102
	n	300	300	300	300	300

Tablo 13. Devamı

		Hayattan kopma alt boyutu	Çatışma alt boyutu	Sürekli oynama alt boyutu	Hayata yansıtma alt boyutu	DOBE toplam puan
Nesne kontrol ölçekli puan	<i>r</i>	-0,055	-0,072	-0,088	-0,081	-0,077
	<i>p</i>	0,341	0,211	0,128	0,163	0,185
	<i>n</i>	300	300	300	300	300
Ölçekli puan toplamı	<i>r</i>	-0,104	-0,103	-0,126*	-0,121*	-0,121*
	<i>p</i>	0,073	0,076	0,029	0,036	0,036
	<i>n</i>	300	300	300	300	300
Kaba motor beceri puanı	<i>r</i>	-0,088	-0,098	-,134*	-0,134*	-0,119*
	<i>p</i>	0,127	0,091	0,021	0,020	0,039
	<i>n</i>	300	300	300	300	300

TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2, DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği, n: Kişi sayısı, r: Korelasyon kat sayısı, p: Anlamlı fark

Tablo 14. Araştırmaya katılan öğrencilerin TGMD-2 testi ve DOBE kategorik değişken puanlarına göre ki-kare testi sonuçları

TGMD-2 kategori	n	Beklenen değer	r	Sd	X ²	p
Çok zayıf	63	37,5	25,5	7	181,813	0,001
Zayıf	55	37,5	17,5			
Ortalamanın altında	42	37,5	4,5			
Ortalama	90	37,5	52,5			
Ortalama üzeri	32	37,5	-5,5			
Üstün	13	37,5	-24,5			
Çok üstün	4	37,5	-33,5			
Toplam	1	37,5	-36,5			
DOBE kategori						
Bağımlılık eğilimi çok düşük	75	50,4	24,6	4	41,100	0,001
Bağımlılık eğilimi düşük	81	50,4	30,6			
Bağımlılık eğilimi orta düzeyde	59	50,4	8,6			
Bağımlılık eğilimi yüksek	26	50,4	-24,4			
Bağımlılık eğilimi çok yüksek	11	50,4	-39,4			
Toplam	252					

TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2, DOBE: Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Ölçeği, N: Kişi sayısı, r: Beklenen değeri ile gözlenen değer farkı, Sd: Serbestlik derecesi, X²: Ki-kare değeri, p: Anlamlı fark

Araştırmaya katılan öğrencilerin kendilerine ait internet materyali olup olmamasına göre TGMD-2 ve DOBE puanları karşılaştırıldığında, lokomotor ölçekli puanlarına göre materyali olmayan öğrencilerin (164,32), olanlara (123,67) göre daha yüksek puan aldığı ve farkın anlamlı olduğu tespit edilmiştir (U=7361,000; p=0,000). Toplam ölçekli puanda materyali olmayan öğrencilerin (162,50), olanlara (127,21) göre daha yüksek puan aldığı ve farkın anlamlı olduğu tespit edilmiştir (U=7722,500; p=0,001). Kaba motor beceri puanında da materyali olmayan öğrencilerin (162,20) daha yüksek puan aldığı ve farkın anlamlı olduğu görülmektedir

(U=7781,500; p=0,001). DOBE alt boyutları ve toplam puanında ise internet materyali olan öğrencilerin tamamında daha yüksek puan aldığı ve bu farkların tümünün istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir (Hayattan kopma: U=7045,000; p=0,000; Çatışma: U=7265,000; p=0,000; Sürekli oynama: U=5917,000; p=0,000; Hayata yansıtma: U=6084,500; p=0,000; Toplam puan: U=6370,500; p=0,000).

Araştırmaya katılan öğrencilerin diğer aile bireylerinin internet kullanımı durumuna göre tüm DOBE puanlarında anlamlı fark tespit edilmiştir. Hayattan kopma alt boyutunda

internet kullanan öğrencilerin (186,08), kullanmayanlara (118,23) göre daha yüksek puan aldığı ve farkın anlamlı olduğu görülmektedir ($U=6078,500$; $p=0,000$). Aynı şekilde çatışma ($U=5759,000$; $p=0,000$), sürekli oynama ($U=4831,000$; $p=0,000$), hayata yansıtma ($U=5216,500$; $p=0,000$) ve toplam DOBE puanında ($U=5076,000$; $p=0,000$) da internet kullanan öğrencilerin daha yüksek puan aldığı görülmektedir.

Kardeş sayısı değişkenine göre TGMD-2 puanlarında anlamlı fark tespit edilmiştir. Öğrencilerin kaba motor beceri puanlarında ($X^2=13,139$; $p=0,011$) da iki-üç kardeşi olanların puanları anlamlı biçimde daha yüksek olduğu görülmektedir. Lokomotor ölçekli puanda anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Anne eğitim durumuna göre tüm DOBE puanlarında anlamlı fark tespit edilmiştir. Hayattan kopma ($X^2=16,634$; $p=0,005$), çatışma ($X^2=16,154$; $p=0,006$), sürekli oynama ($X^2=24,744$; $p=0,000$), hayata yansıtma ($X^2=13,034$; $p=0,023$) ve toplam DOBE puanında ($X^2=19,382$; $p=0,002$) ilkökul mezunu annelerin çocuklarının puanlarının, lise ve üzeri eğitim düzeyine sahip annelerin çocuklarına göre anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmektedir.

Baba eğitim durumu değişkenine göre tüm DOBE puanlarında anlamlı fark tespit edilmiştir. Hayattan kopma ($X^2=23,945$; $p=0,000$), çatışma ($X^2=21,265$; $p=0,001$), sürekli oynama ($X^2=29,472$; $p=0,001$), hayata yansıtma ($X^2=20,703$; $p=0,001$) ve toplam DOBE puanı ($X^2=26,597$; $p=0,001$) açısından ilkökul mezunu babaların çocuklarının puanlarının lise ve üzeri eğitim düzeyine sahip babaların çocuklarına göre anlamlı şekilde daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Çocukların günlük teknoloji kullanım süresine göre TGMD-2 puanlarında anlamlı fark tespit edilmiştir. Lokomotor ölçekli ($X^2=10,966$; $p=0,012$), nesne ölçekli ($X^2=15,199$; $p=0,002$), toplam ölçekli ($X^2=15,068$; $p=0,002$) ve kaba motor beceri puanlarında ($X^2=15,502$; $p=0,001$) teknoloji kullanmayan öğrencilerin puanlarının diğer gruplara göre anlamlı şekilde daha yüksek olduğu görülmektedir. DOBE puanlarında ise tam tersi yönde fark bulunmuş; beş saat ve üzeri teknoloji kullanan öğrencilerin tüm alt boyut ve toplam puanlarda anlamlı biçimde en yüksek puanlara sahip oldukları tespit edilmiştir (Hayattan kopma: $X^2=52,961$; $p=0,000$; Çatışma: $X^2=51,491$; $p=0,000$; Sürekli oynama: $X^2=80,176$; $p=0,000$; Hayata yansıtma: $X^2=56,763$; $p=0,000$; Toplam: $X^2=68,066$; $p=0,000$).

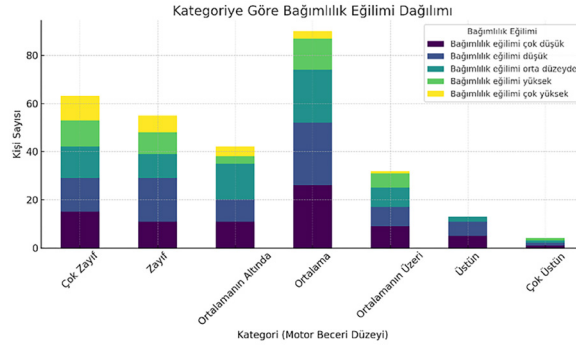
Baba teknoloji kullanımı değişkenine göre TGMD-2 puanlarında anlamlı fark tespit edilmiştir. Lokomotor ölçekli ($X^2=12,249$; $p=0,007$), nesne kontrol ölçekli ($X^2=8,692$; $p=0,034$), toplam ölçekli ($X^2=12,672$; $p=0,005$)

ve kaba motor beceri puanlarında ($X^2=13,203$; $p=0,004$) teknoloji kullanmayan babaların çocuklarının puanlarının diğer gruplara göre anlamlı şekilde daha yüksek olduğu görülmektedir. DOBE çatışma alt boyutunda ise tam tersi bir yönelim gözlenmiş ve beş saat ve üzeri teknoloji kullanan babaların çocuklarının daha yüksek puan aldığı belirlenmiştir ($X^2=7,949$; $p=0,047$).

Araştırmaya katılan öğrencilerin annelerinin günlük teknoloji kullanım süresine göre DOBE puanları arasında anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir. Hayattan kopma alt boyutunda üç-beş saat teknoloji kullanan annelerin çocuklarının (177,69) puanlarının beş saat ve üzeri kullananlara (131,13) göre anlamlı derecede daha yüksek olduğu belirlenmiştir ($X^2=7,884$; $p=0,048$). Çatışma alt boyutunda üç-beş saat kullanan annelerin çocuklarının (182,82) puanlarının bir-üç saat (144,32) ve hiç kullanmayanlara (122,91) göre anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmüştür ($X^2=12,310$; $p=0,006$). Sürekli oynama alt boyutunda da aynı yönde anlamlı fark bulunmuş, üç-beş saat kullanan annelerin çocuklarının (182,11) puanları diğer gruplara göre daha yüksektir ($X^2=11,089$; $p=0,011$). Hayata yansıtma alt boyutunda da üç-beş saat kullanan annelerin çocukları (186,13), hem hiç kullanmayanlara (121,34) hem de bir-üç saat kullananlara (143,26) göre anlamlı biçimde daha yüksek puan almıştır ($X^2=14,497$; $p=0,002$). Toplam DOBE puanında da benzer şekilde üç-beş saat kullanan annelerin çocuklarının (182,98), hiç kullanmayanlara (135,50) ve bir-üç saat kullananlara (143,13) göre daha yüksek puan aldığı ve farkın anlamlı olduğu belirlenmiştir ($X^2=11,363$; $p=0,010$).

TGMD-2 ile DOBE ölçeği puanları arasındaki ilişkilere bakıldığında, lokomotor ham puan ile hayattan kopma ($r=-,132$; $p=0,022$), sürekli oynama ($r=-,149$; $p=0,010$), hayata yansıtma ($r=-,139$; $p=0,016$) ve toplam DOBE puanı ($r=-,145$; $p=0,012$) arasında negatif ve anlamlı ilişki olduğu görülmektedir. Toplam ölçekli puan ve kaba motor beceri puanları ile DOBE puanları arasında da benzer yönde anlamlı negatif ilişkiler bulunmuştur. Bu durum, öğrencilerin motor beceri düzeyi yükseldikçe dijital oyun bağımlılık eğiliminin azaldığını göstermektedir.

Tek örneklem X^2 sonucuna göre araştırmaya katılan öğrencilerin, kaba motor becerileri arasında anlamlı fark bulunmuştur [$X^2_{(7)} = 151,048$, $p<0,05$]. Buna göre, araştırmaya katılan öğrencilerin kaba motor becerileri ortalama düzeyde olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin, dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasında anlamlı fark bulunmuştur [$X^2_{(4)} = 74,667$, $p<0,05$]. Buna göre, araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin az olduğu görülmektedir.



Grafik 1. TGMD-2 motor beceri düzeylerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi dağılımı

TGMD-2: Kaba Motor Gelişim Testi-2

Tartışma

Cinsiyete Dayalı Farklılıkların Psikomotor Gelişim ve Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerindeki Etkisi

Araştırmada cinsiyet değişkenine göre elde edilen bulgular, okul öncesi dönemdeki kız öğrencilerin lokomotor beceri, toplam ölçekli puan ve kaba motor beceri puanlarının erkek öğrencilere göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Bu durum, erken yaşlarda kız çocuklarının denge, koordinasyon ve hareket kontrolü gibi becerilere daha yatkın olduğuna işaret etmektedir. Ancak başka bir çalışmada kız çocukları, 2 ve 3 yaşlarında erkek çocuklara göre daha iyi ince motor becerilere sahip olduğu; bu farkın, 5-6 yaşlarında azalmakla birlikte devam ettiği ifade edilmektedir (Peyre ve ark., 2019). Aynı zamanda erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının kızlara göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Erkek çocuklar, dijital oyun bağımlılığı açısından daha yüksek risk taşımakta olduğu ifade edilmektedir (André, ve ark., 2022). Cinsiyete dayalı farklılıklar, okul öncesi dönemde çocukların psikomotor gelişiminde ve dijital oyun bağımlılığında önemli rol oynamaktadır. Kız çocukları ince motor ve dil becerilerinde daha iyi performans gösterirken, erkek çocuklar dijital oyun bağımlılığı açısından daha yüksek risk altındadır. Bu bulgular, cinsiyet farklılıklarının çocukların gelişim süreçlerinde dikkate alınması gerektiğini göstermektedir.

Annenin Spor Yapma Durumunun Çocukların Locomotor Becerilerine Etkisi

Annesi aktif spor yapan çocukların hem lokomotor hem de ölçekli puanlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu, ebeveynlerin fiziksel aktivite alışkanlıklarının çocukların davranışlarını modellemesinde önemli bir faktör olduğuna işaret etmektedir. Ebeveynler, çocuklarının fiziksel aktivite davranışlarını etkileyen önemli rol modellerdir (Barnett, ve ark., 2019; Horodyska ve ark., 2019; Liong, ve ark., 2015). Ebeveynlerin fiziksel aktiviteye katılımı, çocukların da bu tür aktivitelere katılma olasılığını artırabilir

ve bu da motor becerilerin gelişimine katkıda bulunabilir (Flynn ve ark., 2023). Ayrıca ebeveynlerin çocuklarıyla olan iletişimlerini geliştirmeleri ve çocukların internet kullanımını denetlemeleri, internet bağımlılığını önlemede önemli bir rol oynayabildiği ifade edilmektedir (Lee ve Kim 2023; Aktaş ve ark., 2024).

Öğrencinin Kendi Odasının Olmasının Psikomotor Becerilere Etkisi

Araştırmada, odası olmayan öğrencilerin motor beceri puanlarının odası olanlara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu durum, bireysel ekran temelli etkinliklere daha az maruz kalan çocukların ev ortamında daha fazla fiziksel etkileşimde bulunduklarını düşündürmektedir. Literatürde bu değişkene ilişkin yapılan çalışmalar sınırlıdır.

İnternet Materyali Varlığının Psikomotor Gelişim ve Dijital Bağımlılık Üzerindeki Rolü

Kendisine ait internet materyali olan öğrencilerin psikomotor beceri puanlarının daha düşük, dijital oyun bağımlılığı puanlarının ise daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bulgu, erken yaşta dijital cihaza erişimin süre ve içerik kontrolü olmaksızın sürmesi durumunda psikomotor gelişimi olumsuz etkileyebileceğini göstermektedir (Zhou ve ark., 2022). Çocukların internet kullanımı, psikomotor gelişimlerini etkileyebilmektedir. İnternetin aşırı kullanımı, çocukların diğer faydalı aktiviteler için harcadıkları zamanı azaltabilmekte ve bu da psikomotor gelişimlerini olumsuz etkileyebilmektedir (McDool ve ark., 2019).

Diğer Aile Bireylerinin Dijital Kullanımının Bağımlılık Eğilimi Üzerindeki Etkisi

Diğer aile bireylerinin internet kullanıyor olması, çocukların dijital oyun bağımlılığı puanlarının artmasıyla ilişkili bulunmuştur. Bu bulgu, dijital alışkanlıkların sadece bireysel değil, aile ortamında da şekillendiğini ve çocuğun dijital ortamlarla etkileşiminin ebeveyn ve aile çevresiyle doğrudan

ilişkili olduğunu göstermektedir (Chemnad ve ark., 2022; Lee ve Kim 2023; Aktaş ve ark., 2024; Theopilus ve ark., 2024; Tepetaş ve ark., 2024).

Kardeş Sayısının Psikomotor Gelişime Etkisi

Araştırmada iki-üç kardeşi olan öğrencilerin psikomotor beceri puanlarının, kardeşi olmayanlara ve tek kardeşi olanlara göre anlamlı şekilde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu durum, sosyal etkileşim ve hareketli oyun deneyimlerinin çocuğun motor gelişimini desteklediğini ortaya koymaktadır. Literatürde kardeşleri olan çocukların, motor yeterlilik açısından daha iyi performans gösterme eğiliminde olduğu ifade edilmiştir (Gil-Madrona ve ark., 2021; Rodrigues ve ark., 2021).

Ebeveyn Eğitim Düzeyinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi

Eğitim düzeyi düşük olan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığı puanları daha yüksek bulunmuştur. Literatürde benzer bulgular rastlanılmıştır. Özellikle, daha düşük eğitim düzeyine sahip ebeveynlerin çocukları dijital oyun bağımlılığına ve daha sorunlu akran etkileşimlerine daha yüksek eğilimler gösterdiği ifade edilmektedir (Karaca ve ark., 2025). Ebeveynlerin eğitim düzeyinin çocukların dijital oyun davranışları üzerinde etkilidir. Eğitim düzeyi yüksek ebeveynler, çocuklarının teknoloji kullanımına daha bilinçli yaklaşmakta, yapılandırılmış etkinlikler ve medya denetimi yoluyla dijital oyunlara karşı daha kontrollü bir ortam sunabilmektedir. Bu da çocukların dijital oyunları daha sağlıklı bir düzeyde kullanmasına ve sosyal gelişimlerinin desteklenmesine olanak tanımaktadır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Buna karşılık, düşük eğitim düzeyine sahip ebeveynlerin dijital medya içeriklerini değerlendirme ve sınırlama konusunda daha az kaynak ve bilgiye sahip oldukları, bu nedenle çocuklarda dijital oyun bağımlılığı eğiliminin artabileceği belirtilmektedir (Bağçeli-Kahraman ve Başal, 2011).

Teknoloji Kullanım Sürelerinin Psikomotor Gelişim ve Bağımlılık Eğilimine Etkisi

Çocukların günlük teknoloji kullanım süreleri arttıkça psikomotor gelişim puanlarının anlamlı düştüğü, dijital oyun bağımlılığı puanlarının ise arttığı görülmüştür. Bu bulgu, düzenli fiziksel aktivite yerine ekran temelli etkinliklerin çocuk gelişiminde olumsuz etki yarattığını vurgulayan yaklaşımları desteklemektedir (Konca, 2021; Wong ve ark., 2020; Tepetaş ve ark., 2024).

Psikomotor Gelişim ile Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimi Arasındaki İlişki

Araştırmada dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile psikomotor gelişim arasında negatif yönde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Lokomotor ve toplam motor beceri puanları arttıkça, çocukların

dijital oyun bağımlılığına ilişkin hayattan kopma, sürekli oynama ve hayata yansıtma davranışlarının azaldığı tespit edilmiştir. Bu durum, ekran temelli oyunların çocukların aktif hareket ortamlarını sınırlandırarak fiziksel gelişimlerini olumsuz etkileyebileceğini göstermektedir. Literatürde dijital oyun bağımlılığı ile bilişsel, duyuşsal ve sosyal alanlarda araştırmalar bulunmaktadır. Ancak psikomotor alanında araştırmalar sınırlıdır.

Sonuç ve Öneriler

Araştırmanın bulgularından hareketle, okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile psikomotor gelişim düzeyleri arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Psikomotor becerisi yüksek olan çocuklar dijital oyunlara daha az eğilim gösterirken, ekran başında daha çok zaman geçiren çocuklarda motor beceri düzeyleri anlamlı biçimde daha düşüktür. Cinsiyet, aile yapısı, ebeveyn alışkanlıkları ve teknoloji kullanım süreleri gibi faktörlerin hem bağımlılık eğilimi hem de motor gelişim üzerinde etkili olduğu görülmüştür.

Bu doğrultuda, okul öncesi eğitim programlarında fiziksel aktiviteye dayalı etkinliklerin artırılması, çocukların ekran başında geçirdiği sürelerin ebeveyn rehberliğiyle sınırlandırılması ve ailelerin dijital teknoloji kullanımı konusunda bilinçlendirilmesi gerekmektedir. Ebeveynlerin eğitim düzeyi ve spor yapma alışkanlıklarının çocuklar üzerinde etkili olduğu göz önüne alınarak aile temelli farkındalık programları geliştirilmelidir. Ayrıca, çocuklara ait internet materyali ve ekran cihazlarının erişim denetimi sağlanmalıdır. Bu sonuçların daha geniş örneklemle desteklenmesi, boylamsal çalışmalarla ekran kullanımının uzun vadeli etkilerinin incelenmesi ve psikomotor gelişimi destekleyen dijital oyun içeriklerinin geliştirilmesi gelecekteki araştırmalar için önemli katkılar sağlayacaktır.

Etik Beyan

Bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında belirtilen tüm kurallara uyulduğu beyan edilmiştir.

Etik Kurul Onayı

Araştırmaya katılım tamamen gönüllülük esasına göre belirlenmiş, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimleri Yayın Etik Kurulu’nun 25/11/2024 tarihli ve 2024/24 oturum sayılı etik izni, Van İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden araştırma izni alınmıştır.

Çıkar Çatışması ve Finansal Katkı Beyanı

Yazar, bu çalışmanın hazırlanması ve yayımlanması sürecinde herhangi bir finansal katkının bulunmadığını beyan etmektedir.

Kaynaklar

- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Evaluation of computer game playing habits of preschool children and their families. *Child Journal*, 12(2), 66–71.
- Aktaş, G., Namlı, N., Durmuş, H., & Karakoç, S. (2024). The effect of mothers' pathological internet use and psychopathology on children's pathological internet use. *Journal of Clinical Psychiatry*. <https://doi.org/10.5505/kpd.2024.94809>.
- André, F., Munck, I., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2022). Game addiction scale for adolescents—Psychometric analyses of gaming behavior, gender differences and Adhd. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 791254.
- Bağatarhan, T. (2023). Digital game addiction tendency and social competence in preschool children: The mediating role of self-regulation. *Journal of Human and Social Sciences*, 6(2), 424-443.
- Bağcı Çetin, B. (2023). 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin oyun davranışlarını yordayıcı rolü. *Ihlara Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 41-53. <https://doi.org/10.47479/ihead.1348127>.
- Bağçeli-Kahraman, P., & Başal, H. A. (2011). Anne eğitim düzeyine göre çocukların cinsiyet kalıpyargıları ile oyun ve oyuncak tercihleri [Children's gender stereotypes and play and toy preferences according to maternal education level]. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 6(1), 36-58.
- Bardak, M. (2023). Çocuk oyun tercihi ölçeğinin geliştirilmesi, ebeveyn ve çocuk oyun tercihlerinin çocuğun psikolojik dayanıklılık ve iyi oluşlarına etkisi [Development of the children's play preference scale and the effect of parental and children's play preferences on children's psychological resilience and well-being] [Doctoral dissertation, Marmara University].
- Barnett, L. M., Hnatiuk, J. A., Salmon, J., & Hesketh, K. D. (2019). Modifiable factors which predict children's gross motor competence: A prospective cohort study. *International journal of behavioral nutrition and physical activity*, 16, 1-11.
- Boz, M. ve Güngör-Aytar, A. (2012). Büyük Kas Motor Gelişim-2 (TGMD-2) Testinin Türk çocuklarına uyarlama çalışması. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12, 17-24.
- Bremer, J. (2005). The internet and children: advantages and disadvantages. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*, 14(3), 405-428.
- Budak, K. S. (2020). Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi [Development of digital game addiction tendency scale and digital game parental mediation scale for preschool children, investigation of their relationship with problem behaviors] (Tez No. 630581). [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Budak, K. S. ve Işıkoğlu, N. (2022). Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeklerinin geliştirilmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 55(3), 673-720. <https://doi.org/10.30964/auebfd.939653>
- Chemnad, K., Alshakhsi, S., Al-Harabsheh, S., Abdelmoneium, A., Al-Khalaf, M., Baghdady, A., & Ali, R. (2022). Is it Contagious? Does Parents' Internet Addiction Impact Their Adolescents' Internet Addiction?. *Social Science Computer Review*, 41, 1691 - 1711. <https://doi.org/10.1177/08944393221117408>.
- Choi, C., Hums, M. A., & Bum, C. H. (2018). Impact of the family environment on juvenile mental health: eSports online game addiction and delinquency. *International journal of environmental research and public health*, 15(12), 2850.
- Flynn, R. J., Pringle, A., & Roscoe, C. M. (2023). Direct parent engagement to improve fundamental movement skills in children: a systematic review. *Children*, 10(7), 1247.
- Gander, M. J., Gardiner, H. W., & Bass, G. M. (1981). Child and adolescent development. Little, Brown.
- Gil-Madrona, P., Romero-Martínez, S., & Roz-Faraco, C. (2021). Extracurricular Physical Activities and the Condition of Being an Only Child as a Conditioning Factor in the Psychomotor Development of 5-Year-Old Children. *Frontiers in Pediatrics*, 9. <https://doi.org/10.3389/fped.2021.684418>.
- Horodyska, K., Boberska, M., Kruk, M., Szczuka, Z., Wiggers, J., Wolfenden, L., ... & Luszczynska, A. (2019). Perceptions of physical activity promotion, transportation support, physical activity, and body mass: An insight into parent-child dyadic processes. *International journal of behavioral medicine*, 26, 255-265.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakırbalta, Ö. (2008). Computer game addiction scale for children. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 3(30), 76–88.
- Karaca, N. H., Aral, N., & Kaya, Ü. Ü. (2025). Digital Game Addiction and Peer Interaction: The Role of Parents' Education Levels. *Journal of Theoretical Educational Science*, 18(1), 131-156.
- Karasar, N. (2009). Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler (19. baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kerkez, F. İ. (2013). Türkiye'de çocuklarda motor gelişimin değerlendirilmesinde tgm-2 uygulamalarına bir bakış. *Spor Bilimleri Dergisi*, 24(3), 245-254.
- Konca, A. (2021). Digital Technology Usage of Young Children: Screen Time and Families. *Early Childhood Education Journal*, 50, 1097 - 1108. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01245-7>.
- 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>.
- Liong, G. H., Ridgers, N. D., & Barnett, L. M. (2015). Associations between skill perceptions and young children's actual fundamental movement skills. *Perceptual and motor skills*, 120(2), 591-603.
- McDool, E., Powell, P., Roberts, J., & Taylor, K. (2019). The internet and children's psychological wellbeing. *Journal of health economics*, 69, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.jhealeco.2019.102274>.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Ocak, M. A. (2013). The use of educational digital games in education. In *Educational digital games* (2nd ed.). Pegem Academy.
- Peyre, H., Hoertel, N., Bernard, J., Rouffignac, C., Forhan, A., Taine, M., Heude, B., & Ramus, F. (2019). Sex differences in psychomotor development during the preschool period: A longitudinal study of the effects of environmental factors and of emotional, behavioral, and social functioning.. *Journal of experimental child psychology*, 178, 369-384. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2018.09.002>.
- Rodrigues, L., Luz, C., Cordovil, R., Mendes, R., Alexandre, R., & Lopes, V. (2021). Siblings' Influence on the Motor Competence of Preschoolers. *Children*, 8. <https://doi.org/10.3390/children8030204>.
- Şahin, C., & Tuğrul, M. (2012). Investigation of computer game addiction levels of primary school students. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115–130.
- Tepetaş, M., Ünsal, A., & Cengiz, G. (2024). Parents' Assessment of Their Children's Use of Technology. *European Psychiatry*. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2024.1185>.
- Theopilus, Y., Mahmud, A., Davis, H., & Octavia, J. (2024). Preventive Interventions for Internet Addiction in Young Children: Systematic Review. *JMIR Mental Health*, 11(1) <https://doi.org/10.2196/56896>.
- Türkiye İstatistik Kurumu (2024). Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması, 2024 Erişim Tarihi: 12.04.2025. Erişim linki: <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-TeknolojileriKullanim-Arastirmasi-2024-53638>.
- Tüzün, Ü. (2002). The effect of developing communication tools on the interaction of children and young people. *Thinking Man*, 15(1), 46–50.

Ulrich DA. (2017). Introduction to the special section: evaluation of the psychometric properties of the tgmd-3. *Journal of Motor Learning and Development*5(1): 1-4.

Ulrich, D. A. (2000) Test of gross motor development.(TGMD-2) Texas:Pro.ed.

Ural, B., Sezgin, E., & Yilmaz-Akyuz, E. (2024). Eating Behavior, Sleep Disorders and Digital Game Addiction in Children and Determination of Associated Factors by CHAID Analysis. *Iranian Journal of Public Health*, 53, 1293 - 1303. <https://doi.org/10.18502/ijph.v53i6.15903>.

Wong, R., Tung, K., Rao, N., Leung, C., Hui, A., Tso, W., Fu, K., Jiang, F., Zhao, J., & Ip, P. (2020). Parent Technology Use, Parent-Child Interaction, Child

Screen Time, and Child Psychosocial Problems among Disadvantaged Families.. *The Journal of pediatrics*. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2020.07.006>.

Wu, C. S. T., Fowler, C., Lam, W. Y. Y., Wong, H. T., Wong, C. H. M., & Loke, A. Y. (2014). Parenting approaches and digital technology use of preschool age children in a Chinese community. *Italian Journal of Pediatrics*, 40, Article 44. <https://doi.org/10.1186/1824-7288-40-44>.

Zhou, M., Zhu, W., Sun, X., & Huang, L. (2022). Internet addiction and child physical and mental health: Evidence from panel dataset in China.. *Journal of affective disorders*. 309, 52-62. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2022.04.115>.