

**T. C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı

**OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARIN DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIK EĞİLİMİ VE OYUN TÜRLERİNE
GÖRE SALDIRGANLIK YÖNELİMLERİNİN
İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Ayşenur GÖLGE

Danışman

Prof. Dr. M. Meziyet ARI

İstanbul- 2022

TEZ TANITIM FORMU

Yazar Adı Soyadı : Ayşenur GÖLGE

Tezin Dili : Türkçe

Tezin Adı : Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Oyun Türlerine göre Saldırganlık Yönelimlerinin İncelenmesi

Enstitü : İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Anabilim Dalı : Çocuk Gelişimi

Tezin Türü : Yüksek Lisans

Tezin Tarihi : 29.06.2022

Sayfa Sayısı : 97

Tez : Prof. Dr. M. Meziyet ARI

Danışmanları

Dizin Terimleri : Okul öncesi, Dijital oyun, Oyun tercihi, Saldırganlık

Türkçe Özet : Bu çalışma, Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile çocukların tercih ettiği oyun türlerini göre saldırganlık yönelimlerinin ilişkisi cinsiyet, kardeş sayısı, anne ve baba yaşı, öğrenim düzeyi, çalışma durumu, gelir durumu gibi değişkenlere göre incelenmesi amacıyla planlanmıştır.

Dağıtım Listesi : 1. İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsüne
2. YÖK Ulusal Tez Merkezine

İmzası

Ayşenur GÖLGE

**T. C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı

**OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARIN DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIK EĞİLİMİ VE OYUN TÜRLERİNE
GÖRE SALDIRGANLIK YÖNELİMLERİNİN
İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Ayşenur GÖLGE

Danışman

Prof. Dr. M. Meziyet ARI

İstanbul- 2022

BEYAN

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduđu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduđu, kullanılan verilerde herhangi tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez olarak sunulmadığını beyan ederim.

Ayşenur GÖLGE

.../ .../ 2022



İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Ayşenur GÖLGE'nin "Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Oyun Türlerine göre Saldırganlık Yönelimlerinin İncelenmesi" adlı tez çalışması, jürimiz tarafından Çocuk Gelişimi anabilim dalı, YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

İmza
Başkan
Dr. Öğr. Üyesi Nurten ELKİN

İmza
Üye
Prof. Dr. M. Meziyet ARI
(Danışman)

İmza
Üye
Doç. Dr. Erhan ALABAY

ONAY

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

... / ... / 2022

İmzası
Prof. Dr. İzzet GÜMÜŞ
Enstitü Müdürü

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve oyun türlerine göre saldırganlık yönelimlerinin incelenmesidir. Araştırmanın çalışma grubunu İstanbul'un Sultangazi ilçesinde bulunan anaokullarına devam etmekte olan 5-6 yaş grubu 249 çocuk ve anne-baba oluşturmaktadır. Çalışmada veri toplama aracı olarak "Kişisel Bilgi Formu", çocukların saldırganlık yönelimini ölçmek amacı ile "36-72 Aylık Çocuklara Yönelik Saldırganlık Yönelim Ölçeği" dijital oyun bağımlılık eğilimini ölçmek amacıyla "Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği" ve çocukların oyuncak tercihlerini öğrenebilmek için araştırmacı tarafından önceki çalışmalar incelenerek hazırlanmış olan "Çocukların Tercih Ettiği Oyun Türleri Formu" kullanılmıştır.

Araştırmanın sonucunda elde edilen verilere göre, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi geneli ile çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutları cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği, erkeklerin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi geneli ile çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutları düzeyleri kızlardan anlamlı derecede daha yüksek olduğu saptanmıştır. Başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ve nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık düzeyleri cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık göstermekte ve bu saldırganlık düzeyleri erkeklerde daha yüksek olduğu görülmektedir. Saldırganlık yönelim ölçeğinin geneli ile başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık, kendine yönelik saldırganlık alt boyutlarının ailenin gelir durumuna göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği görülmüştür. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin geneli için; minyatür oyuncak tercih edenlerin dijital oyun bağımlılık eğilimi genel düzeyi, bebekler, güncel kahramanlar, manipülatif oyuncaklar, elektronik oyuncaklar, şiddet içerikli oyuncaklar ve müzikli oyuncaklar tercih edenlerin dijital oyun bağımlılık eğilimi genel düzeyinden anlamlı derecede daha yüksek olduğu saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin genelinin saldırganlık yönelim ölçeğinin geneli ile %26,9 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %32, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık ile %17, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %25,9 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Okul öncesi, Dijital oyun, Oyun tercihi, Saldırganlık

SUMMARY

The goal of this research is to examine preschool children's propensity for digital gaming addiction and their aggression orientation based on game types. The study group comprises 249 children and parents of 5-6 years of age who attend kindergartens in Sultangazi district of Istanbul. The study included "Personal Information Form" as a data collection tool, "Aggression Orientation Scale against 36-72-Month-Old Children" with the aim of measuring children's aggression orientation, "Digital Game Addiction Trend Scale" with the aim of measuring the digital play addiction trend and the ability for children to learn toy preferences.

According to the results of the study, the subdivisions of conflict, continuous play and projection into life with the Digital Game Addiction Trend were found to differ significantly by gender, with boys having significantly higher levels of subdivisions of conflict, continuous play and projection into life than girls. Levels of physical aggression towards others and aggression towards objects/items differ at a significant level relative to gender, and these levels of aggression appear to be higher in men. Aggression was found to differ significantly based on the overall level of orientation scale and physical aggression towards others, relational aggression towards others, self-directed aggression sub-dimensions relative to the income status of the family. For the scale of digital gaming addiction trend; the overall level of digital gaming addiction tendency of those who opted for miniature toys, babies, current heroes, manipulative toys, electronic toys, violent toys and musical toys were found to be significantly higher than the overall level of digital gaming addiction tendency. The overall scale of digital gaming addiction tendency is at 26.9% with the aggression orientation scale overall, 32% with physical aggression against others, 17% with relational aggression against others, 25.9% with the sub-dimension of aggression towards objects/items.

Keywords: Preschool, Digital game, Gaming preference, Aggression

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
SUMMARY	ii
İÇİNDEKİLER	iii
KISALTMALAR	v
TABLolar LİSTESİ.....	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	vii
EKLER LİSTESİ	viii
ÖNSÖZ.....	ix
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

1.1. Dijital Oyunlar.....	5
1.2. Dijital Oyunların Türleri	7
1.3. Okul Öncesi Dönemde Dijital Oyunların Avantajları	9
1.4. Okul Öncesi Dönemde Dijital Oyunların Dezavantajları.....	10
1.5. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	11
1.6. Dijital Oyun İle İlgili Araştırmalar.....	13

İKİNCİ BÖLÜM

OYUN TÜRLERİ

2.1. Oyun Kavramı	16
2.2. Oyunun Önemi	17
2.3. Oyunun Türleri	19
2.4. Oyun Kuramları.....	20
2.4.1. Klasik Kuramlar.....	20
2.4.2. Dinamik Kuramlar	21
2.5. Çocukların Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler	22
2.6. Oyun ile İlgili Araştırmalar	23

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SALDIRGANLIK

3.1. Saldırganlık Kavramı	25
3.2. Saldırganlığın Nedenleri.....	26
3.3. Okul Öncesi Dönemde Saldırganlık.....	26

3.4. Saldırganlığın Türleri	28
3.5. Saldırganlığı Etkileyen Faktörler	29
3.6. Saldırganlık İle İlgili Yapılan Araştırmalar.....	31

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

4.1. Araştırmanın Modeli	33
4.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi.....	33
4.3. Veri Toplama Araçları.....	35
4.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	36
4.3.2. 36-72 Aylık Çocuklara Yönelik Saldırganlık Yönelim Ölçeği	36
4.3.3. Okul Öncesi Dönem Çocukları Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE).....	37
4.3.4. Çocukların Tercih Ettiği Oyun Türleri Formu.....	37
4.4. Verilerin Analizi.....	38

BEŞİNCİ BÖLÜM	39
----------------------------	----

BULGULAR	39
-----------------------	----

ALTINCI BÖLÜM	61
----------------------------	----

TARTIŞMA	61
-----------------------	----

YEDİNCİ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

SONUÇ	64
ÖNERİLER	67
KAYNAKÇA	68
EKLER	76

KISALTMALAR

AMATEM : Alkol ve Uyuřturucu Madde Baęımlıları Tedavi ve Arařtırma Merkezi

DOBE : Dijital Oyun Baęımlılık Eęilimi

TDK : Türk Dil Kurumu

TÜİK : Türkiye İstatistik Kurumu



TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Demografik deęişkenlerin frekans tablosu	33
Tablo 2. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ölçeęi ve alt boyutları ile cinsiyete göre deęişimi	39
Tablo 3. Saldırıcılık yönelim ölçeęinin ölçeęi ve alt boyutları ile cinsiyete göre deęişimi	40
Tablo 4. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ve alt boyutları ile yaşıya göre deęişimi.....	41
Tablo 5. Saldırıcılık yönelim ölçeęini ve alt boyutları ile yaşıya göre deęişimi	41
Tablo 6. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ve alt boyutu ile kardeş sayısına göre deęişimi	42
Tablo 7. Saldırıcılık yönelim ölçeęi ve alt boyutu ile kardeş sayısına göre deęişimi	43
Tablo 8. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ve alt boyutu anne yaşına göre deęişimi ...	44
Tablo 9. Saldırıcılık yönelim ölçeęi ve alt boyutu anne yaşına göre deęişimi.....	45
Tablo 10. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ve alt boyutları ile anne eęitim durumuna göre deęişimi	46
Tablo 11. Saldırıcılık yönelim ölçeęi ve alt boyutları ile anne eęitim durumuna göre deęişimi	47
Tablo 12. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ve alt boyutları ile anne çalışma durumuna göre deęişimi	48
Tablo 13. Saldırıcılık yönelim ölçeęi ve alt boyutları ile anne çalışma durumuna göre deęişimi	48
Tablo 14. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ve alt boyutları ile baba yaşına göre deęişimi	49
Tablo 15. Saldırıcılık yönelim ölçeęi ve alt boyutları ile baba yaşına göre deęişimi	50
Tablo 16. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ve alt boyutları ile baba eęitim düzeyine göre deęişimi	51
Tablo 17. Saldırıcılık yönelim ölçeęi ve alt boyutları ile baba eęitim düzeyine göre deęişimi	52
Tablo 18. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ve alt boyutları ile baba çalışma durumuna göre deęişimi	53
Tablo 19. Saldırıcılık yönelim ölçeęi ve alt boyutları ile baba çalışma durumuna göre deęişimi	53
Tablo 20. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ve alt boyutları ile gelir durumuna göre deęişimi	54
Tablo 21. Saldırıcılık yönelim ölçeęi ve alt boyutları ile gelir durumuna göre deęişimi	55
Tablo 22. Çocukların tercih ettięi oyun türleri	56
Tablo 23. Saldırıcılık yönelim ölçeęi ve alt boyutları ile tercih edilen oyun türüne göre deęişimi	57
Tablo 24. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ve alt boyutları ile tercih edilen oyun türüne göre deęişimi.....	58
Tablo 25. Dijital oyun baęımlılık eęilimi ve saldırıcılık yönelim ölçeęi iliřkisi	59

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Bağımlılık Döngüsü.....	13
----------------------------------	----



EKLER LİSTESİ

- EK-A:** Çocukların Tercih Ettiği Oyun Türleri Formu
- EK-B:** Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği
- EK-C:** Etik Kurul Onay Raporu
- EK-Ç:** İl Milli Eğitim Müdürlüğü İzin Yazısı
- EK-D:** Kişisel Bilgi Formu
- EK-E:** Saldırganlık Yönelim Ölçeği



ÖNSÖZ

Meslek hayatımın ilk adımlarından tez sürecimin sonuna kadar desteklerini eksik etmeyen, değerli bilgi birikiminden ve deneyimlerinden yararlanmamı sağlayan kıymetli hocam sayın danışmanım Prof. Dr. M. Meziyet ARI'ya sonsuz teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Hayatımın her aşamasında yanımda olan maddi, manevi ve sonsuz sevgi ile destek veren ve bu zorlu süreçte hep arkamda olduklarını hissettiğim, sözcüklerle anlatılması zor olan canım anneme, babama, abilerime, yengelerime ve benim için çok kıymetli olan yeğenlerime sonsuz teşekkür ederim.

Çalışma sürecinde benden desteklerini esirgemeyen, motivasyonumu hep yüksek tutan, iyi ki var dediğim kuzenlerim Esra BÖYÜKGÖZ HALICI, Büşra BÖYÜKGÖZ ve Zeynep BİLEN'e çok teşekkür ederim. Bu süreçte benden desteğini esirgemeyen ve yanımda olan değerli yol arkadaşım Şeyda AKKUŞ'a çok teşekkür ederim. İsmi tek tek saymadığım için bana kızmayacağını bildiğim tüm yakın arkadaşlarım ve akrabalarım motivasyonel desteklerinden ve sabırlarından dolayı çok teşekkür ederim.

GİRİŞ

Bilgi çağında günümüz çocuklarının gelişiminde en önemli rollerden biri bilgisayar teknolojisine ve buna bağlı oyunlara aittir. Bilişim ve teknolojideki gelişme hızı, bilgisayar, mobil ağ ve video oyunlarının tamamını ifade eden dijital oyunlar bilimsel teknolojiler arasında etkileri en fazla tartışılanlardan biridir. Özellikle sanal ortamda oynanan konsol oyunları, sanal gerçeklik oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi türlerde olan dijital oyunlar gün geçtikçe hızla gelişmekte ve talep görmektedir. Bundan dolayı sunulan eğlence öğeleri ve çeşitlilik, etkileşim ve iletişim boyutu taşınması sebebi ile çocukluk döneminde oldukça önemlidir (Ulus ve Yalçıntaş Sezgin, 2018).

Çocukların oynadığı oyunlar zaman içinde değişerek ve farklılaşarak günümüze kadar gelmiştir. Toplumda değişen yaşam tarzlarından, teknolojinin gelişmesinden, bilim ve sanattaki gelişmelerden çocuk oyuncakları ve oyunları da etkilenmiştir (Öz Pektaş, 2017). Son yıllarda değişen oyun oynama tercihlerine bakıldığında, geleneksel oyunların çok fazla oynanmadığı, yavaş yavaş önemini yitirdiği ve yerini sürekli yenilenen dijital oyunların aldığı görülmektedir. Dijital oyunlar her yaştan kişiler tarafından oynanmaktadır. Bu oyunları çocukların oynamasıyla yetişkinlerin oynaması aynı derecede ele alınmaması gerekmektedir. Çocukların gerçeklik algıları tam olarak gelişmemiş ve bağımlılığa daha yatkın olan nörolojik yapıları sebebiyle dijital oyunlar daha fazla zarar verebilmektedir. Bu sebeple teknolojinin kullanımı veya dijital oyun oynama davranışlarında anne babaların çocuklarına rol model olacak ilk kişiler olduğu düşünülmektedir (Biricik, 2021).

Günümüzde teknolojinin gelişmesi ile beraber dijital oyunların önemi artmıştır. Çocuklar vakitlerinin çoğunu bilgisayar karşısında geçirmektedir. Bu durum oynanan oyun türlerinin değişmesine sebep olmuştur. Çocukların teknolojiye ulaşımın kolaylaşmasıyla yeniden düzenlenen çok sayıdaki oyunlar, boş zaman değerlendirme, yorgunluk ve stres azaltmak gibi olumlu işlevleri destekler aynı zamanda içeriğinde olan şiddet öğeleri de barındırarak, şiddeti normalleşmesini sağlayabilir (Aydoğdu Karaaslan, 2015).

Dijitalleşmenin yaygınlaşması, kitle iletişim araçlarının ve internet erişimi gibi unsurların kolay ulaşılabilir olması, çocukların internet ağına bağlı bir hayat sürmelerine sebep olmuştur. Çocukların dışarıda oynadıkları oyunlar, akran ilişkilerini arttıran,

çocukların yaratıcılığının artmasına sağlayan ve kuralları öğreten oyunlar git gide azalmakta, yerine ise kendine özgü kuralları bulunan, sanal ilişkilerin olduğu, çocukların sosyalleşmesini sekteye uğratan ekran karşısında oynanan oyunların artması ve dijital oyun kültürü oluşmaktadır (Biricik ve Atik, 2021).

Erken çocukluk dönemi gelişimin en hızlı olduğu ve çocukların öğrenmeye en açık olduğu dönemdir. Bundan dolayı teknoloji kullanımı çocukların tüm gelişim alanlarını etkilemektedir. Dijital oyunların mutlaka yetişkin kontrolünden geçmesi, uygunsuz içerikli oyunlardan uzak tutulması gerekmektedir (Kangal ve Özkızıklı, 2015). Saldırganlık üzerine yapılan birçok araştırma göstermektedir ki, saldırganlık davranış sorunu erken yaşlarda öğrenilerek kazanılmaktadır ve bu davranışın silinmesi oldukça zordur. Bu nedenle okul öncesi dönemde istenmeyen bazı davranışların kalıcı hale gelmemesi için kritik dönemde çözümlenmesi önemlidir (Akçay ve Özcebe, 2012).

Günümüzde çocuklar içinde buldukları modern dünyanın aktif bir üyesi olmakta ve tercihleri de buna göre şekillenmektedir. Çocukluk döneminden itibaren teknolojik aletlerle iç içe olan çocukların oyun, eğlenme, sosyalleşme, iletişim vb. gibi çok fazla alışkanlıkları da değişime uğramaktadır. Değişen ve gelişen teknoloji ile birlikte eskiden tercih edilen geleneksel oyunlar yerini dijital aletlerle oynanan online oyunlara bırakmaktadır (Sapsağlam, 2018).

Teknolojinin çok fazla gelişmesi oyuncak tercihlerinde de bazı farklılıklara neden olmuştur. Bu gelişme ile birlikte üretilen oyuncakların kültürel yapısından daha uzak, daha fonksiyonel ve elektronik olma özelliği kazanmıştır. Eskiden ahşaptan ya da bezden üretilen oyuncakların günümüzde ışıklı, hareketli, sesli ve daha fazla renkli olduğu görülmektedir (Gürsoy Yılmaz, 2020).

Erken çocukluk dönemi çocukların her şeyi hızlıca öğrendikleri bir dönemdir. Bunun nedeni ise bu yaş çocuklarının çok fazla meraklı olmalarıdır. Çevrelerinde bulunanlar yeni ve keşfedilmeye açık bir araştırma yeridir. Bu dönem çocukları hareket etmeye ve nesnelere dokunarak onu keşfetmeye meraklıdır. Çocuğu anlamının ve tanımanın en iyi yolu oynadığı oyunları gözlemlemektir. Çünkü çocuk, oyun oynarken kendi olduğu gibidir (Tuğrul, 2018).

Yavuzer'e (1988) göre çocuk, oyun aracılığıyla birikmiş enerjisini toplumun kabul gördüğü şekilde boşaltma fırsatı sağlamaktadır. Aynı zamanda oyun, çocuğun

en sađlam ve dođal drtlerinden biri olan saldırganlık drtsn sađaltmasına yarar. Çocukların oyunu nasıl algıladıklarının đrenilmesi, çocukların i dnyasının keşfedilmesine olanak sađlayacaktır. Ayrıca yařanabilecek problemlerin zmne de faydalı olabilmektedir

Palmer (2017)'e gre oyun, çocukların vazgeilmez bir parası olduđundan hibir oyuncak dahi olmasa bile çocuk iin bir yastık aniden bir ata dnşebilmektedir. Fakat gnmzde tablet, bilgisayar veya akıllı telefon, çocuđa bir dokunuřla hayal tesi bir dnya sunmaktadır. Bu řekilde olunca çocuk kendi hayal dnyasını deđil daha cazip gelen dijital oyunları tercih etmektedir. Dijital oyunları çocuđun kendisi kurgulamadıđı iin yaratıcılıđının ilerlemesinde ok fazla katkı sađlayamayacaktır. Ayrıca oyun çocuđun duygularını sađaltması iin de iyi bir yoldur. ađımız da řiddet oyunlarına ilgi duyan çocukların, ierikleri anne-baba tarafından kontrol edilerek, oynadıkları oyunlarla olumsuz duygularını sađalttıkları dşnlmektedir (Akt. Utuř, 2022).

Arařtırmanın Amacı

Bu alıřmada, Okul ncesi dnem çocukların dijital oyun bađımlılık eđilimi ile çocukların tercih ettiđi oyun trlerini belirlemek ve saldırganlık ynelimlerinin iliřkisi cinsiyet, kardeř sayısı, anne ve baba yařı ve đrenim dzeyi, alıřma durumu, gelir durumu gibi deđiřkenlerine gre incelenmektedir.

Okul ncesi dnem çocukların dijital oyun bađımlılık eđilimi ile oyun trlerine gre saldırganlık ynelimleri arasında anlamlı bir iliřki bulunmakta mıdır? Temel problem sorusuna yanıt aranmıřtır.

Alt Amaları

- 1- Okul ncesi dnem çocukların dijital oyun bađımlılık eđilimi ile oyun trlerine gre saldırganlık ynelimleri arasında anlamlı farklılık bulunmakta mıdır?
- 2- Okul ncesi dnem çocukların dijital oyun bađımlılık eđilimi ve oyun trleri ile;
 - Cinsiyet
 - Kardeř sayısı
 - Anne ve babanın yařı

- Anne ve babanın öğrenim düzeyi
- Anne ve babanın çalışma durumuna
- Gelir durumu

göre farklılık göstermekte midir?

3- Okul öncesi dönem çocukların saldırganlık yönelimi ile;

- Cinsiyet
- Kardeş sayısı
- Anne ve babanın yaşı
- Anne ve babanın öğrenim düzeyi
- Anne ve babanın çalışma durumuna
- Gelir durumu

göre farklılık göstermekte midir?

- 4- Okul öncesi dönem çocukların başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık yönelimlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ile oyun türleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmakta mıdır?
- 5- Okul öncesi dönem çocukların başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık yönelimlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ile oyun türleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmakta mıdır?
- 6- Okul öncesi dönem çocukların kendine yönelik saldırganlık yönelimlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ile oyun türleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmakta mıdır?
- 7- Okul öncesi dönem çocukların nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık yönelimlerine göre dijital oyun bağımlılık eğilimi ile oyun türleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmakta mıdır?
- 8- Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile çocukların tercih ettiği oyun türleri arasında farklılık göstermekte midir?

BİRİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

1.1. Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar, PC oyunları, konsol oyunlar ve çevrim içi (online) oyunlar olarak karşımıza çıkabilmektedir. Aynı zamanda tablet ve cep telefon gibi taşınabilir teknolojiler ile de dijital oyunlar oynandığı görülmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012).

Dijital oyunlar; tema ve teknolojik özelliklerine göre macera oyunları, dövüş ve savaş oyunları, aksiyon oyunları, spor platformları, yönetim ve strateji oyunları, mantıksal oyunlar, bilgi oyunları ve matematik oyunları olarak gruplanabilir (Kaptelinin ve Cole, 2001'den Akt. Ulus ve Yalçıntaş Sezgin, 2018).

Genel tanımı ile dijital oyunlar; bilgisayar tabanlı, görsellik veya metin üzerine yapılandırılmış, oyun konsolu veya bilgisayar gibi teknolojik aletler üzerinde bir ya da birden çok insanın fiziksel veya çevrimiçi ağ ile beraber kullanılabilen boş zaman etkinliği ve eğlence yazılımıdır (Dijital Oyun Raporu, 2020).

Dijital oyunlar “monitör, klavye, fare veya joystick gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımları ile bağlantının sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünü” olarak tanımlanmaktadır. Başka bir tanımda ise farklı donanımlar sıralanmış ve bu donanımlar aracılığıyla oynanan oyunlar olarak tanımlanmaktadır. 1962 yılında ilk dijital oyun üretilmiş ve bu tarihten beri dijital oyunlar gelişmektedir (Kaya, 2018). Dijital oyunlara 1980'lerin ortalarından itibaren video oyunları, bilgisayar oyunları, elektronik oyunlar tarzında tanımlanma yaşanmıştır. Dijital oyunlar; atari oyunları, bilgisayar tabanlı oyunları, mobil oyunları, konsol oyunları ve birtakım türleri kapsamaktadır (Binark ve Sütçü, 2008).

Teknolojinin ilerlemesi ile birlikte dijital oyunlar da gelişim göstermektedir. Önceleri televizyonda konsol bağlantısı ile oyun oynarken, internet bağlantısının yaygınlaşması ile bilgisayar, telefon, tablet gibi araçların kullanımı çoğalmıştır. Bu oyunların insanların üzerindeki etkisi arttıkça evlerde bulunma yaygınlığı da artmıştır (Kukul, 2013).

Akıllı telefon ve tabletlerin bu kadar çok yaygınlaşması ve kolay ulaşılabilir olması, çocukların küçük yaşlardan itibaren teknoloji ile karşılaşmasına ve onları

teknolojiyi kullanmasına maruz bırakmıştır. Birçok kişinin eğlence amacı ile ürettiği, teknolojinin zengin uyarıcıları ile donatılmış dijital oyunların, akıllı telefonlara ve tabletler içerisine kolay bir şekilde yüklenebilmesi de çocukların dijital oyun ile karşılaşmasını kaçınılmaz bir duruma getirmiştir (Işıkoğlu Erdoğan vd., 2018'den Akt. Akyel, 2020).

Dijital oyun kavramı ile geleneksel oyun arasındaki ilişkinin farklı açılarda incelenmesi önemlidir. Hem geleneksel oyunlar hem de dijital oyunlar, oyunun tanımı ve temel yapısal özellikleri açısından benzerlik gösterirler. Farklı olan temel öğeler, oynanan oyunların içerik ve biçimsel yönden farklılaşmasıdır (Hazar, 2016). Geleneksel oyunlar da fiziksel aktivitenin ön planda olduğu, oyuncuların oyunun kurallarına, alanına süresine, oyuncu sayısına ve oyun araçlarına müdahale ederek, oyunu istedikleri gibi kendilerine göre uyarladıkları oyunlardır. Geleneksel oyunlarda yaratıcılığın, kişiler arası iletişimin ve oyun kurmanın ön planda olması çocukların fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişimlerini desteklemektedir (Hazar, Demir ve Dalkıran, 2017). Eskiden oynanan oyunlar sıklıkla açık alanlarda (oyun parkı, sokaklar vb.) arkadaşlarıyla etkileşim halinde gerçekleşirken, günümüzde bilgisayar ve internetle birlikte kapalı ve sanal ortamlarda, sanal ortamdaki kişilerle oynamaya başlanmıştır (Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008).

Dijital oyunlar etkileşime dayalı oyunlardır, oyunun oynandığı elektronik cihaz ile oyun içerisinde bulunan sosyal grup ile bir etkileşim bulunur. Bu etkileşim oyun içerisindeki geri bildirim aracılığıyla sağlanmaktadır. Bu tür oyunlar içerisinde amaç ve problem çözme bulundurmaktadır, oyuncular bu şartlara uygun hamleler yapmaktadır. Oyunun eğlence ve heyecan vermesi oyunlardaki sürekliliği artırmaktadır (Prensky, 2001'den Akt. Akyel, 2020).

Dijital oyunlar aynı zamanda doğal öğretmendir. Çocuklar doğaları gereği oyunlar ile aktif olarak ilgilenirler. Bu oyunların tekrarlanabilir olması ve iyi oynanan oyunların ödüllendirilmesi ile çocuklar oyunlara karşı motive olurlar. Bundan dolayı dijital oyunlar önemli bir etkiye sahiptir. Bazı etkileri oyun tasarımcılar belirlese de, amaçlananın dışında etkiler de olabilir. Bu etikler olumlu veya olumsuz etkiler olarak ayrılabilir (Gentile ve Anderson, 2006'dan Akt. Kaya, 2013).

Anne ve babalar dijital araçların kullanımında nasıl yönlendireceklerini bilmemeleri sebebiyle dijital oyunlara karşı olumsuz tutum sunmakta veya dijital

oyunları yasaklamaktadırlar. Başka bir deęiş ile kendileri ve çocukları için problem oluşturacağını sandıkları sorunları kendilerince uygun çözümlerle çözmeye çalışmaktadırlar. Fakat deęişen ve gelişen teknolojik hayatta çocukların geride kalmasını ve günümüz dünyasından koparmaktadır. Bu durum hem çocukların hem de toplumun zararına sebep olmaktadır (Şirin, 2019'dan Akt. Budak, 2020).

Teknoloji gelişimi gün geçtikçe hızlanmakta ve aynı hızla günlük hayatımıza girmektedir. Bu durum bilgisayar, cep telefonları, internet teknolojilerinin hayatımızda vazgeçilmez bir yeri olduğunu açıkça göstermektedir. Fakat teknolojinin yaşamımızda anında bilgiye ulaşabilme, bilgi paylaşımı sağlayabilme gibi kolaylıklar sağlarken çok fazla kullanımından kaynaklanan birçok sorunu da beraberinde getirmektedir (Cengizhan, 2005). Dijital oyunların, spor, macera, zekâ, dövüş ve strateji gibi çeşitli türleri vardır. Yapılan bazı araştırmalar, şiddet içerikli dijital oyunların çocuk ve gençlerde saldırgan davranışlar ve davranış bozukluklarına neden olabildiğini göstermektedir (Kars, 2010).

Eskiden oyun, sosyalleşmeyi sağlayan bir aktivite olarak görülmekte iken ilk dijital oyunların ortaya çıkmasıyla birlikte sosyalleşmeyi azaltma risklerini beraberinde getirmiştir. Ancak günümüzde hızla gelişen teknoloji ile birlikte işbirlikçi ve çevrimiçi olarak oynanan dijital oyunlar sosyallięi artırmakta olduğu görülmüştür. Çocukların öğrenmelerine destek olma ve ilgilerini çoęaltmak amacı ile dijital oyunları tercih edilebilmektedir. Oyunların çocuklar içerisinde rekabeti çoęaltabileceęi gibi onların işbirlikçi çalışmalarını da desteklemek amacıyla kullanılabilir (Spector, 2015'den Akt. Demir ve Şahin, 2019)

1.2. Dijital Oyunların Türleri

Dijital oyunlar türlerine göre bir başlık altında toplanabilir. Bunlar aşağıdaki gibi açıklanmıştır.

Konsol oyunları: Bu oyun türleri genellikle video oyunu oynamak için özel tasarlanmış aletlerle oynanmaktadır. Kullanıcılar aletlerde bulunan bir kontrol düğmeleri ve kumanda kolları bulunan elde tuttukları alet ile video oyununu oynayarak yönlendirme de bulunur. Oyuncular oyunların ses ve görüntüsünü bilgisayar ya da televizyon aracılığıyla sağlar (Dijital Oyun Raporu, 2020).

Mobil Oyunlar: Teknolojinin ilerlemesi ile kişilerin yanında bulundurduğu, tablet ve telefon gibi aletlerin kullanım sıklığının artması ile dijital oyun dünyasından yeni bir çağ başlamasına sebep olmuştur. Bu oyunlar her yaştan ve cinsiyetten bireylerin oynayabileceği bir oyun haline gelmiştir. Oyuncular tarafından en fazla oynanan oyun türü eğitici oyunlar olmuştur. Bu oyunlar çevrimiçi ve çevrimdışı oynanabilen aynı zamanda ücretli ve ücretsiz olarak oynanabilir (Dijital Oyun Raporu, 2020).

Macera oyunları: Önceden belirlenmiş bir hikâye üzerinden keşif yapmaya, bulmaca ve problem çözme ile ilerleyen oyunları kapsamaktadır. Oyuncuların dikkat, algı ve analitik düşünme becerilerini kullanmalarını sağlar (Demir ve Şahin, 2019).

Aksiyon oyunları: Hareket ve hız içeren oyunları kapsamaktadır. Oyuncuların el-göz koordinasyonu ve hızlı düşünme becerilerini kullanmalarını sağlar. Bu tür oyunların bir kısmının şiddet içerikli olduğu söylenebilir (Demir ve Şahin, 2019).

Bilmece oyunları: Oyuncuların eğlenceli ve şaşırtıcı cevaplar vermesine zorlayan oyunlardır. Bu oyunlar farklı bakış açısı geliştirebilmesini sağlar (Demir ve Şahin, 2019).

Zekâ oyunları: Problem çözme, eksik tamamlama, parçaları doğru tamamlama gibi süreçleri içermektedir (Demir ve Şahin, 2019).

Dövüş oyunları: Oyunda sunulan karakterin hareketlerini kontrol ederek, diğer oyuncuların veya bilgisayar yönetiminde olan diğer karakterlerle dövüşme temeline dayanır. Bu tür oyunlarda hızlı karar verme ve verilen kararı hızlıca uygulamak gerekmektedir (Demir ve Şahin, 2019).

Yarış oyunları: Bu oyun genellikle zamana ya da diğer oyunculara karşı yapılan ilerleme mücadelesini içermektedir (Demir ve Şahin, 2019).

Rol yapma oyunları: Oyuncunun sanal bir kimliğe bürünüp, önceden hazırlanmış sanal bir çevrede bu kimliğe uygun bir şekilde davranmasını gerektiren oyunlardır. Oyuncuların yaratıcılığını geliştiren ve birçok anlamda keşif yapmaya zorladığı görülmektedir (Demir ve Şahin, 2019).

Ritim oyunları: Ritmik bir şekilde oyuna ya da oyunda sunulan müziğe uyum sağlamasını gerektirmektedir. Oyuncuların dijital oyun oynarken hareketsiz kalmalarını büyük ölçüde engellemektedir (Demir ve Şahin, 2019).

Oyun türleri kendi içerisinde apayrı bir dünyadır. Oyun türlerinin bu şekilde sınırlandırılmasına rağmen insan yaratıcılığı, fikirleri ve hayali sınırlı olmadığı zamanla bu sınırlamalarda değişebilir (Çakmak, 2016).

1.3. Okul Öncesi Dönemde Dijital Oyunların Avantajları

Okul öncesi faaliyetlerinde kullanılan teknolojik araçların etkili olarak kullanılması çocukların bu etkinliklere karşı fazlaca motive olmasını sağlamaktadır. Bunun en temel nedeni çocuğun teknolojik araçlara olan merakından kaynaklandığı söylenebilir. Aynı zamanda görselleştirilen bilginin çocuklar tarafından daha kolay kavranabildiği görülmüştür. Bunun nedeni ise soyut olan bilginin teknolojik aletlerle somutlaştırılarak çocuğa sunulması öğrenmenin kalıcı olarak gerçekleşmesine sebep olabilmektedir (Kol, 2012).

Dijital oyunlar çocukların performansı, kendini ifade etme becerisi ve yaratıcılığı açısından büyük faydaları olduğunu savunmaktadır. Bu nedenle son zamanlarda etkileşimli hikâyeler ve dijital yazım cihazların eğitim amaçlı kullanımını araştıran çalışmalar ön plandadır. Bu tür oyunların motive edici, duygusal, bilişsel ve sosyal gelişime fayda sağladığı savunulmaktadır (Kardefelt-Winther, 2017'den Akt. Ördem ve Yıldız, 2018).

Dijital oyunların içerisinde bulunan karakterlerin yaşam tarzları, kıyafet tarzları, yeme-içme alışkanlıkları, ahlaki görüşleri gibi kültürel ve sosyal faktörlerin etkisiyle davranış ve tutumlar da çocukların hayatında önemli yer almaktadır. Çocuklar oynadıkları dijital oyunlardaki kendisine benzeyen karakterlerle cinsiyet özelliklerini keşfeder ve cinsiyet özelliklerinin farklarını öğrenir (Ulus ve Yalçıntaş Sezgin, 2018).

Cesarone (1994) dijital oyun oynamanın yararları üzerinde de durmuştur. Özellikle çocukların bilgisayar okuryazarlığı becerilerini kazanması için önemli bir yol olarak görülmektedir. Ayrıca dijital oyunların el-göz koordinasyonunu sağlama, hayal gücünü, uzamsal yetenekleri, geometri ile matematiksel düşünmeyi, fizik ve kimya ile ilgili nesnelere görme, uzay ile ilgili bilgileri edinme gibi faydaları bulunmaktadır (Akt. Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008).

Öğrenmenin kalıcı ve etkili olabilmesi için çoğunlukla beş duyu organımızın da (görme, koklama, işitme, tat alma ve dokunma) aktif katılımı gerekir. Normal oyunların çoğunda işitme ve görme duyuları aktif kullanılırken teknolojik cihazlarla

oynanan oyunlar da dokunmatik ekranlar ve oyun kumandaları ile dokunma duyusunu da oyun sürecine katmıştır. Ayrıca günümüzde ki dijital oyunların çoğu oyuncuların kontrolü ile sağlanmaktadır. Bu oyunlarda kinestetik bir aşama vardır ve bunun geleneksel oyundaki karşılığı yaparak-yaşayarak öğrenmedir (Bozkurt, 2014).

Teknoloji kullanımı küçük yaş çocukların eğitimini şu yollarla destekleyebilir; (Goodwin, 2021).

- Görsel tercih ihtiyaçlarına cevap verebilir
- Seçim yapmasına imkân verir
- Geribildirim ve memnuniyet sağlar
- İnteraktif öğrenmeye imkân tanır
- İçerik tasarlama olanağı sağlar
- Bilgiye anında erişim olanağı sağlar

1.4. Okul Öncesi Dönemde Dijital Oyunların Dezavantajları

Bireyin öğrenme yollarında biri gözlemleyerek, taklit ederek veya örnek alarak öğrenmedir. Çocuklar ve gençler yetişkinlere göre daha çok öğrenmeye ve değişikliklere açıktır. Dijital oyunların çoğunluğu saldırgan şekilde davranma ve şiddeti kullanmayı bir yaşam biçimi olarak sunmaktadır. Seyretme ile taklit edilen bu davranışları çocuklar gündelik yaşamlarında kullanabilir. Gerçek olmayan beklentiler içine girme de dijital oyunların olumsuz etkilerinden biridir. Çocukların dijital oyunlardaki karakterleri model aldıkları sıkça rastlanır. Örneğin oyun karakterinin insanüstü güçlere sahip olduğu oyunlarda gerçek ile hayali ayırt edemeyen çocuklar gerçeklik hissi ile bu davranışları sergileyebilirler. Bundan dolayı ailelerin bu tür oyunları oynarken çocukların yanında bulunmaları, bu karakterler ve güçleri üzerine konuşmaları faydalı olur (Ulus ve Yalçıntaş Sezgin, 2018).

Çocukların teknoloji kullanımının artması, fiziksel olarak daha az hareket halinde olmalarına sebep olmakta, bu durum obeziteyi ve kas-iskelet sistemi problemlerini ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca dijital oyunlarda fazla zaman geçirmenin psikolojik olarak etkilediği ve çocuklarda bağımlılığı artırdığı, depresyon, şiddet ve saldırgan davranışların görülmesini neden olur. Ayrıca çocuklarda gerçek olmayan ile gerçek olanı ayırmada sorunlar yaşamalarına neden olmaktadır. Dijital oyun oynama sıklığının artmasıyla aile içinde geçirilen zamanın azalmasına ve çocukların sosyal

ilişkilerinin gelişmemesine veya zayıflamasına neden olmaktadır (Aarsand, 2011'den Akt. Biricik, 2021).

Dijital oyun kullanımının dezavantajlı yönlerinden bir tanesi de beyindeki ödül-ceza sistemine hasar bırakarak bağımlılığa sebep olmasıdır. Bu sebeple oluşan bağımlılığa “ödül yetmezliği sendromu” da denilmektedir. Bundan dolayı çocukların teknolojik aletlere ulaşması engellendiğinde ya da zorlaştırıldığında bağımlı olan bireyler gibi davranışlar sergilemelerine sebep olabilmektedir (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdiñler, 2018).

Teknoloji cihazların kullanım süresi anne baba tarafından denetlenmediği çocuğun isteğine bırakıldığı zaman oyun oynama süresinin sınırı aşma ihtimali oluşabilmektedir. Bundan dolayı teknolojik aletlerin kullanımı çocuklarda bağımlılığa dönüşme ihtimalini taşımaktadır (Yiğit, 2019).

Dijital oyunların konu ve içerik yönünden çeşitlilik gösterir. Çok sık oynanan ve tercih edilen oyunlara bağlı olarak yeni oyunların türetilmesiyle oyunlar geliştirilerek büyük kitlelere ulaştırılmaktadır. Oyunlar eğlence amaçlı, öğretici ve eğitici oyunların yanında şiddet unsurları barındıran oyunlar da bulunmaktadır. Şiddet içerikli dijital oyunlar zamanla oyuncular tarafından normal karşılanmaktadır. Bu olay kişilerin normal yaşamını olumsuz yönde etkilemektedir. Özellikle çocukların saldırgan bir bireye dönüşmesine neden olabilir ve bu durum hem kendine hem de çevresine zarar verebilmektedir. Oyuncular, oyunda yapılması gereken görevleri düşünmeden gerçekleştirirler. Hedefi bölümü geçmek ve kazanmaktır. Oyuncular ilerleyen seviyelerde davranışları alışkanlığa dönüşmekte, oyunun içerisinde çıkarak gerçek yaşamda da bu davranışları kullanabilmektedir. Özellikle çocukların oyunlardaki karakteri kendilerine uyarlayarak benimsemektedirler. Bu durumda oyunun iletmek istediği mesajı çocuklara daha hızlı ve etkili bir biçimde geçmesine sebep olmaktadır (Yücel ve Şan, 2018).

1.5. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital aletler ve uygulamalar günlük hayatımızda önemli sayı ve sürede yer almaktadır. Bu teknolojileri doğru kullanıldığında yaşamımızı kolaylaştırır, doğru kullanılmadığında ise özellikle çocuklar ve gençlere olumsuz etkilere sebep olmaktadır. Dijital araçların uzun süre kullanımı ve amaçsızca geçirilen zaman çocukların sosyalleşmesine zarar vermekte, ayrıca psikolojik ve fiziksel sorunlara da

sebepe olabilmektedir. Bu sorunlardan bir tanesi de belirli bir eylemi tekrar yapmaya yönelik engel olunamaz arzu duyma şeklinde tarif edilen bağımlılıktır. Gün geçtikçe teknolojik aletlerin ve uygulamaların yaşamamıza dâhil olmasından sonra dijital bağımlılık tanımı da gündemimize girmiş bulunmaktadır. Dijital bağımlılık olarak, internet bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılık türlerini içermektedir (Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya, 2015).

Her davranışın sonunda bağımlılık gelişmeyebilir. Bu sebeple bağımlılığın var olup olmadığı anlamak için DSM 5'te internet oyun oynama bozukluğu tanı ölçütü referans alınarak yargıda buluna bilinir. Bunlar içinde; bireyin zihninin internet oyunları ile dolu olması veya zihinsel meşguliyetlerin olması, internet oyunları oynamadığında yoksunluk belirtilerini göstermesi ve kullanım süresinin artması, internet oyun oynamayı bırakmak istese dahi başarısız olunması, yaşamın diğer faaliyetlerine olan ilginin azalması buna bağlı olarak fırsatları kaçırmaması sosyal ilişkilerine zarar vermesi, internet oyun oynama süresinin ve sıklığı kullanımında başka kişilere yalan söyleme, suçluluk veya kaygı duygularını azaltmak için internet oyunlarına yönelmek gibi tanı ölçütü önerilmektedir (APA 2013).

Teknoloji bağımlılığı, bireyin internetten yoksun bırakıldığında gergin davranışlar sergilemesi ve sosyal hayatını etkileyen bir bağımlılıktır. Aşırı internet kullanım isteğinin engellenememesi ile ortaya çıkmaktadır. İnternet ve bilgisayar kullanımının fizyolojik bağımlılık yaptığı yapılan araştırmalarla kesinleşmiştir. Bireyin internet kullanımını kontrolden çıkması ve sınırsız olarak kullanılması birçok sorunlara neden olmaktadır. Teknoloji bağımlılığı her yaş grubunda ve her cinsiyette de görülmektedir. Ancak erkeklerde kadınlara göre 2-3 kat daha fazla görülme olasılığı vardır. Kadınların daha çok internette sohbet sitelerinde ve okuyarak zaman geçirdikleri görülmekte, erkeklerin ise savaş, spor, şiddet gibi oyunları oynamayı tercih ettikleri görülmektedir. Teknoloji bağımlılığında görülen belirtilerden bazıları şunlardır; (Alkol ve Uyuşturucu Madde Bağımlıları Tedavi ve Araştırma Merkezi [AMATEM], 2021).

- Bilinçli olarak ya da olmayarak aşırı vakit geçirmek
- Gece geç vakitlere kadar bilgisayar karşısında olmak
- Telefonda, bilgisayardan ayrı kaldığı zamanlar boşluktaymış gibi hissetmek
- İnternette ayrı kalmamak için yemek yemeden, dinlenmeden ve arkadaşlarıyla zaman geçirmekten ödün vermek

Kişinin bağımlılık esnasındaki düşüncelerini adım adım gösteren ve bırakma isteğiyle birlikte tekrardan aynı döngünün içinden çıkamadığını gösteren bağımlılık döngüsü Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. Bağımlılık Döngüsü

Kaynak: “<https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>” sayfasından erişilmiştir

Sevindik (2011)’e göre bağımlılık, bireyin zarar verici sonuçlarla karşılaşmasına rağmen bir maddeyi kullanması veya bir davranışı devam ettirmesi, bu durumları kontrol altına alamaması olarak tanımlanmaktadır. Davranışsal bağımlılık, herhangi bir maddeye bağlılık olmadan madde arayışı içeren davranış özellikleri gösterdikleri bağımlılık durumudur (Akt. Mustafaoglu, ve diğerleri, 2018).

Dijital oyun bağımlılığı kullanıcının sürekli olarak oyunu düşünmesi, oyun oynamayı bırakamaması ve daima oyunla ilgilenmesi olarak tanımlanmıştır. Bağımlı olan birey oyun ile bütünleşir ve tüm yaşamında ona yer vermeye başlar. Özellikle çocuklar oyundaki karakterle kendilerini çok fazla ilişkilendirme yapmakta ve bu ilişkilendirmeler ileride olumsuz sonuçlara neden olabilmektedir (Horzum, 2011).

1.6. Dijital Oyun İle İlgili Araştırmalar

Yapılan araştırmalara göre evlerde internete ulaşımın kolaylaşması çocukların küçük yaşlarda internet ile tanışmasına sebep olmuştur. Çocukların yaşlarının büyümesiyle birlikte internet araçlarının kullanımı artmıştır. Çocukların internette en

çok oyun oynadığı ve oyun oynamak için en fazla akıllı telefonları tercih ettiği görülmektedir (Common Sense Media ve Rideout, 2013).

Günümüzde teknolojinin gelişmesi ve internet kullanımının kolaylaşması ile bireylerin internete yalnızca bilgiye ulaşmak amacıyla değil eğlence ve iletişim ortamı da sunmaktadır. Akıllı teknolojik aletlerinde son zamanlarda yaygınlaşması bireysel olarak internette geçirilen sürenin artmasına neden olmuştur. Küçük yaşlardan itibaren herkesin akıllı cihazının olması ve sürekli olarak internet aracılığıyla çevrimiçi oyunlar oynandığı görülmektedir. Yapılan araştırmalarda internetin fazla kullanımının ya da internet bağımlılığının kişinin üzerinde psikolojik, sosyal ve fizyolojik olarak olumsuz yönde etkilediği bulunmaktadır (Müezzın, 2016).

Amerikan Pediatri Derneği, iki yaşından küçük çocukların ekrana maruz bırakılmamasını önerirken, büyük yaş grubu çocuklar için ise ekran süresini izlediği programın ya da oynadığı oyunun çeşidine göre 1-2 saatle sınırlandırılmasını önermektedir. Ancak, yapılan çalışmalar sonucu bu açıdan incelendiğinde çok farklıdır. İki yaş altındaki çocukların ekrana maruz bırakılma süresi 2 saatten fazla bulunduğu ve büyük yaş grubu çocuklarının ise 5 saat ve daha fazla ekran önünde zaman geçirdiği bulunmuştur. Aynı zamanda altı yaşından ufak çocukların %36'sının odasında televizyon olduğu görülmektedir. Ülkemizde bu tarz medya araçlarının kullanım süreleri ile ilgili çok düzenli bir çalışma bulunmasa da Radyo ve Televizyon Üst Kurulunun televizyon seyretme ile ilgili yaptığı çalışmaya göre çocukların %65'i boş vakitlerini televizyon önünde geçirmektedir. Aynı zamanda bu çocukların tahmini %30'u hafta sonlarında televizyonu 5 saat ve daha fazla seyrettiğini belirtmiştir (Akt. Karşahin ve Dağ, 2018).

Mustafaoğlu ve Yasacı'nın (2018) 7-15 yaş aralığında çocuğu olan 139 ebeveyn ile yaptığı çalışmada, çocukların dijital oyun oynama başlama yaşı ortalamasını $4,5 \pm 1,6$ yıl olduğu bulunurken gün içerisinde dijital oyun oynama sürelerinin $179,9 \pm 122,1$ dakika olarak görülmektedir. Çocukların dijital oyun oynamaya başlama yaşlarının cinsiyeti göre karşılaştırdığında anlamlı farklılık görülmezken ($p=0,655$), dijital oyun oynama süresinde erkeklerin kızlara göre daha fazla olduğu görülmektedir ($p=0,043$). Bu araştırmada ebeveynlerin dijital oyun oynayan çocuklarında rastladıkları en sık üç olumsuz etkiyi sırasıyla; %87,1'i uzun süre dijital oyun oynamalarının oyun bağımlılığına sebep olması, %74,8'i içeriğinde şiddet olan oyunların çocukların ruhsal durumlarının etkileyerek anksiyete ve agresif tutumlar sergilemelerine sebep olması

ve %69,7'i depresyon, asosyalleşme ve aile içinde iletişimin azalmasına sebep olduğu görülmüştür.

Aral ve Doğan Keskin (2018) Anne-baba bakış açısıyla 0-6 yaş arası çocukların teknolojik cihaz kullanımlarının incelemek amacıyla 281 ebeveynle çalışmışlardır. Çalışmanın sonuçlarına göre, çocuklarının %44,8'i cep telefonu, %43,1'i tablet, %21'i bilgisayar kullanmakta ve %70,2'si televizyon karşısında vakit geçirdiklerini ebeveynleri bildirmiştir. Aynı zamanda bu çocuklar teknolojik aletleri daha çok dijital oyun oynama ve çizgi film izleme amacıyla kullanmaktadır.

Türkiye'de en fazla oynanan dijital oyun türlerinde, aksiyon-macera, yarış, puzzle, spor, kart oyunları, role-play, simülasyon ve strateji gibi oyun türleri 2020 yılında en çok tercih edilen oyun türleri olduğu bulunmuştur (Dijital Oyun Raporu, 2020).

Türkiye İstatistik Kurumu'nun (TÜİK) hazırladığı çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması 2021 verilerinde internet kullanan çocukların %90,1'i hemen her gün, %8,5'i haftada en az bir defa, %1,4'ü ise haftada bir defadan az internet kullandığı bulunmuştur. Ayrıca internet kullanımı oranı, 6-15 yaş arasındaki çocukların 2013 yılında %50,8 iken 2021 yılında %82,7 olduğu görülmüştür. Aynı zamanda dijital oyun oynama 6-15 yaş arasındaki çocukların %94,7'si hemen her gün ya da haftada en az bir defa düzenli bir şekilde dijital oyun oynadığı bulunmuştur. Düzenli dijital oyun oynama oranı cinsiyete göre bakıldığında, 6-15 yaş arası erkek çocukların %96,2 iken kız çocukların oranı %91,8 olduğu görülmüştür (TÜİK, 2021).

İKİNCİ BÖLÜM

OYUN TÜRLERİ

2.1. Oyun Kavramı

Oyun, insanlığın var olduğu zamandan bu yana, kişinin hayatında önemli bir unsur olmuştur. Oyun, tüm toplumlarda rastlanan kültürel bir olgudur ve her yaşta insanın zaman zaman oyun oynadığı bilinmektedir. Yetişkinler tarafından da oyun oynansa da, aslında oyun kavramı çocuk ile birleşmiş bir kavramdır. Ayrıca toplumların kültürel yapılarına göre oyunun tarzlarında farklılıklar bulunsa da, temelinde oyun oynama tüm kültürlerde çocuktan yetişkine kadar rastlanan bir aktivite biçimi olduğu bilinmektedir. Oyun genel tanımıyla, mutlu olmak, haz almak ve serbest vaktin geçirilmesini içeren bir aktivite olarak da tanımlanmaktadır (Biricik, 2021).

TDK 'ya (2021) göre oyun “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” ya da “Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma” olarak tanımlanmaktadır.

Genel tanımıyla oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız olarak, çocuğun tüm gelişim alanlarını etkileyen, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araçlı ve araçsız olarak gerçekleştirilen en doğal öğrenme aracıdır. Oyun evrensel bir kavramdır ve çocuğun bulunduğu her yerde oyun vardır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

Yavuzer'e (1988) göre oyun, sonucu düşünülmeden, eğlenmek için yapılan hareketlerdir. Çocuk, oyun yoluyla birikmiş enerjisini toplumsal açıdan kabul görececek bir yolla boşaltma olanağı bulur. Ayrıca, çocuğun en güçlü ve doğal dürtülerinden biri olan saldırganlık dürtüsünü boşaltmasına sağlamaktadır.

Oyun çocukların davranışlarını düzenledikleri, sosyal etkileşim kurallarını öğrendikleri, duygusal ve gelişimsel problemleri çözdükleri sosyal sorumluluklarına karşı sınırları genişlettikleri ve kendilerini dünyaya hazır bir hale getirdikleri en önemli aktivitedir. Aynı zamanda gerçek dünya ile hayalleri arasındaki bağı kuvvetlendirir (Ayan, 2016'den Akt. Yeltekin, 2021). Oyun özellikle yaşamın ilk yıllarında çocuğun içinde yaşadığı dünyayı tanıması ve mutluluk, sevinç, kaygı gibi duygularını ifade edebilmesi ve kendisini çevresindeki kişilere anlatmasını sağlayan en uygun yöntemdir (Budak, 2017).

2.2. Oyunun Önemi

Erken çocukluk döneminde oyun şüphesiz ki çok önemli bir yere sahiptir. Çocuklar oyun esnasında eğlenerek öğrenmekte, kendisini ifade etmek için birçok yol bulmakta ve gelişimsel olarak yeni deneyimler elde etmektedir (Kangal ve Özkızıklı, 2015). Çocuklar oyun oynarken kendini tanımayı öğrenir. Oyun yoluyla kendi güçlerini sınamakta ve atılıma girişmekte olan çocuk zamanla duyguları keskinleşir, yetenekleri gelişir ve becerileri artmasına olanak sağlar. Bu yüzden de oyunun, çocuğun gerçek dünya ile hayal dünyası arasında bir köprü görevi gördüğünden söz edilebilmektedir (Yavuzer, 1988).

Çocukların gelişiminde oyunun önemi oldukça fazladır. Çocukların sağlıklı bir gelişime sahip olabilmesi için oyun, uyku ve yemek kadar gerekli bir ihtiyaçtır. Yapılan çalışmalara göre oyun sırasında çocuğun duyuşsal ve fiziksel uyarılması, beyinde elektriksel sinyallerin oluşumuna katkı sağlar ve nöronların yok olmasını önlemektedir. Oyunun çocuğun hayatında olmaması halinde çocuk, gelişim alanlarını sağlıklı tamamlayamaz ve çocuğun fiziksel ve psikolojik olarak gelişimlerinde eksiklik yaşamasına sebep olur (Keleş, 2019).

Oyunu anlamak ve değer vermek, çocuğu anlamak ve değer vermektir. Çocuğu tanımanın ve anlamın en iyi yolu, oyunlarını gözlemektir. Çünkü çocuklar oyun esnasında olduđu gibidir (Tuğrul, 2018). Oyun, çocuk için yetişkinin ve dış dünyanın baskısı olmadan içinde bulunduđu çatışmayı ve problemi ortaya çıkarır ve duygularını bastırmadan yaşama fırsatı sunmaktadır. Çocukluk döneminde karşılaşılan olumsuz durumlar ve yaşantılar çocuğun tüm yaşamını olumsuz etkileyebilecek duruma dönüşebilmektedir. Bu durumları erken farkına varmak adına oyun önemli bir araçtır (Koçyiğit ve diğeri, 2007).

Oyun sosyal becerilerin, arkadaşlık ilişkilerinin, zihinsel aktivitelerin gelişmesinde fayda sağlamaktadır. Gelişimsel olarak incelendiğinde çocukların oyun oynaması önemlidir. İleriki yaşlarında kendini ifade etme becerisi kurma, arkadaş edinme, dil gelişimsel becerilerini kazanma gibi önemli değişkenler oyun ile desteklendiğinde bu becerileri kazanmak daha kolaydır (Yalçın ve Bertiz, 2019'den Akt. Gölge, 2020). Oyunun haz verici özelliđi, etkileşime, harekete, aktif katılıma, düşünmeye dayalı özellikleri beynin bütüncül olarak uyarılmasını sağlar. Sesler, dokunma, renkler ve görseller çocukların duyularının uyarılmasına olanak sağlar bu

da beynin sinaptik bağlantıların uyarılması açısından önemlidir. Çocukluk döneminde beyin gelişimi kritik bir öneme sahiptir (Tuğrul, 2013'den Akt. Tuğrul, 2018).

Oyun, çocuklar için en iyi öğrenme yöntemlerindedir. Çocukların yaparak-yaşayarak öğrenme fırsatı sağlayarak çevrelerini keşfetmesi ve algılaması açısından önemli bir araç durumundadır (Hazar ve diğerleri, 2017). Çocuklar oyun oynarken yeni şeyler ortaya koyar ve hayal dünyasını oyuna yansıtır. Çocuk çevresinde olanları oyuna yansıttığı gibi yeni keşfettiği tutum ve davranışları da oyun da kullanır. Genellikle çocuk gerekli ortam ve malzemeyi bulduğunda yaratıcılığa yönelmektedir. Böylece materyallerle yapılan oyun malzemeleri ve bunlarla oynanan oyunlarda çocuk, kendi istek ve becerilerini oyuna yansıttığından özgüvenleri gelişmektedir. Zamanla kendi geliştirdiği yöntemleri günlük yaşamdaki problemlere uygulamak için oyunda denemeler yapar ve böylece çocuk gerçek hayata hazırlık yapmaktadır. Oyun, çocukların kendini tanıma, anlatma, keşfetme ve psikolojik olarak rahatlamasını sağladığından dolayı bireyi tanıma tekniği ve tedavi yöntemi olarak da kullanılmaktadır (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

Çocuğun ahlak ve toplum kurallarına uyum sağlamasında oyunun rolü büyüktür. Çocuk, ev ve okul çevresinde neyin doğru, neyin yanlış kabul edildiğini öğrenir. Fakat bu tür kurallara uymayı oyun ortamında anlayabilir ve içselleştirir (Yavuzer, 1988).

İnsanlığın var olduğu zamandan beri her çağda ve her kültürde farklı oyunlar oynanmıştır. Geçmişten günümüze gelen geleneksel oyunların bir kısmı olduğu gibi gelmiştir. Oyunların bir kısmı ise değişime uğrayarak devam etmiş, bir kısmı ise unutulmuştur. Kültürel öneme sahip olan geleneksel oyunlar, günümüzde değişen yaşam tarzları, dijital oyunların varlığı ile unutulmuş ve yok olmaktadır (Öz Pektaş, 2017).

Jordan (2003) çocukların oyun aracılığıyla çok fazla becerinin geliştiğini söylemektedir. Çocukların oyun aracılığıyla kazandığı beceriler (Akt. Üzel, 2020);

- Kişiler ve nesnelere hakkında bilgi sahibi olmak,
- Bilişsel gelişimi desteklemek,
- Rol yaparak sosyal rolleri öğrenmek,
- Sembolleştirme ve imgeleme düzeyini artırmak,
- Sosyal ve duygusal gelişimi desteklemek,
- Günlük yaşam becerilerini pratik etmektir.

2.3. Oyunun Türleri

Oyun türlerinin belirlenmesinde amaçlara yönelik farklı sınıflandırmalar yapılmıştır. Oyun türlerinin; oynandığı yere göre kapalı ve açık alan oyunları, öğretmen rolüne göre yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış oyunlar, oyunda kullanılan araçlara göre araçlı ve araçsız oyunlar, yapılarına göre işlev, ben, hayali ve küme oyunları olarak sınıflandırılmalar yapılmıştır (Tuğrul, 2013'den Akt. Durualp ve Aral, 2018). Genel olarak oyun türleri fiziksel oyun, dramatik oyun, yapı-inşa oyunu, doğal materyallerle oyun ve kurallı oyun olarak sınıflandırılabilirler (Durualp ve Aral, 2018).

Fiziksel oyun: Kaba motor (büyük kaslar) ve ince motor (küçük kaslar, el-göz kordinasyonu) etkinliklerini ve hareketlerini içermektedir. Koşma, zıplama, tırmanma, kaydırdan kayma ve bisiklete binme gibi açık hava oyun etkinlikleri kaba motor etkinlikleri, boncuk dizme, küçük bloklarla oynama, yapboz yapma, dizme ya da ayırıp sonra birleştirme gibi etkinlikleri içeren masa oyunları ise ince motor etkinlikleri olarak gruplandırılmaktadır (Aral, 2014'den Akt. Durualp ve Aral, 2018).

Dramatik oyun: Oynayanların keşfettikleri ve çevresindeki tüm hareketleri ve karakterleri çoğunlukla taklit ettikleri oyun olarak bilinir. Bu oyunlar bir grubu gerektirir, anlık gelişir ve süresi kestirilemez. Dramatik oyunlar gelişimini gündelik hayattan almaktadır. Çocukların oynadığı evcilik oyunları bu oyunlara örnektir (Adıgüzel, 2020).

Yapı-İnşa oyunu: Yeni bir şey inşa etme veya gerçek bir nesneyi ifade eden bir şey yaratma amacı ile yapı-inşa materyallerini kullanarak oynanan oyundur. Bu tür oyunlar bir düzen içerisinde ve amaç odaklıdır. Genellikle küçük yaştaki çocukların tercih ettiği en yaygın oyundur (Aral, 2014'den Akt. Durualp ve Aral, 2018).

Doğal materyallerle oyun: Kum, su, kil, çamur gibi malzemelerden oluşur. Çocukların doğal dünyayı keşfetmelerine olanak sağlayan oyunlardır. Çocuklar günlük hayatın içerisinde bu tür oyunları çok fazla oynama fırsatı bulamazlar (Kandır ve Tezel, 2012'den Akt. Durualp ve Aral, 2018).

Kurallı oyun: Çocuklar için yetişkinler tarafından yaratılan oyunlardır. Bu tür oyunlar genelde çekişmeli yarışlar, ritimli oyunlar ve bir olayın dramatizasyonu şeklindedir. Oyunun uyulması gereken kuralları her oyuncu için geçerli ve zorunludur (Maden-Ellialtıoğlu, 2005'den Akt. Durualp ve Aral, 2018). Kurallı oyunlarda

çocuklar iki davranıştan birini tercih etmek zorundadır. Bu doğrultu da ya kuralları çiğneyip oyunu kazanacaktır ya da kurallara uyacak ve sonuca razı gelecektir. Çocuğun kurallara uyması, kendini kontrol etmesi gerektiği zaman iç çatışma çıkar ve çoğunlukla kuralları çiğner. Gruptaki çocukların iyi niyetli oluşu çocuğun kurallara uymasında önemli rol oynar (Özdoğan, 2004). Rekabetin olduğu bu oyunlarda kazanan ve kaybeden vardır. Bu durum çocuklar için zor olabileceğinden oyunlarda ufak değişiklikler yapılarak oyunun her turunda çocukların oynaması sağlanabilir (Aral, 2014'den Akt. Durualp ve Aral, 2018).

2.4. Oyun Kuramları

Oyun ile ilgili kuramlar klasik ve dinamik kuramlar olmak üzere iki başlıkta incelenmektedir.

2.4.1. Klasik Kuramlar

Fazla Enerji Kuramı: İngiliz filozofu Herbert Spencer ilk gerçek oyun kuramını ortaya atan kişi olarak tanınmaktadır. Spencer, oyunu fazla olan enerjinin azaltmasına yardımcı olduğunu nitelendirmiş. Bundan dolayı gerginlik azaltan bir etkinlik olduğunu savunmuştur. Çocuklar, oyun ile birlikte fazla olan enerjisini dışarıya atabilmesini sağlar (Yavuzer, 2015).

Dinlenme Kuramı: Bu kuram göre oyun, harcanan enerjiyi tekrar elde etmek üzere oynandığını kabul eder. Organizmanın dinlenme ihtiyacı vardır. Fazla enerji kuramının tam tersine oyun, organizmanın az enerjiye sahip olduğunda enerjisini arttırmak için oyun oynar. Bu kurama göre oyunun içeriği ve şekli önemli değildir (Dönmez,1992'den Akt. Güven, 2017).

Öncül Deneme Kuramı: Bu kurama göre çocuk ileride sahip olacağı davranışların kazanımını önceden içgüdüsel olarak oyun şeklinde dener (Dönmez,1992'den Akt. Güven, 2017). Yani oyun, çocuğun yaşam kurallarını öğrenmesinde ve yaşam için gerekli olan faaliyetleri yapması bir ön hazırlık rolü oynar (Ulutaş, 2016'den Akt. Üzel, 2020).

Bağlantı Kurma Kuramı: Bu kuram öncül deneme kuramına karşıdır. Oyun ile gelecekteki davranışlar arasında bir ilişki kurulamaz. Oyun kalıtım ile gelen ilke ve gereksiz davranışların organizma tarafından reddedilme şeklidir. Oyun, insanı ilkel etkinliklerden çıkararak çalışmaya hazırlamasıdır. Çocuk ırkına özgü yaşam

deneyimlerini tekrarlamaktadır. Bu tekrarlarla birlikte insanın geçirdiği evrim çocuğun gelişimine paralel olarak oyunlarına yansımaktadır (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

2.4.2. Dinamik Kuramlar

Sigmund Freud Kuramı: Freud'a göre oyun; çocukların geçirdikleri travmatik olaylardan kurtulabilmesi için bir yol olarak ele alınır (Hirsh, 2004'den Akt. Kenanoğlu, 2021). Freud her davranışın bir nedeni olduğunu belirtir ve çocukların oynadığı oyunların şans eseri oluşmadığını kişinin farkında olduğu ya da olmadığı duyguları belirtmektedir. Çocuk gerçeği oyundan ayırt edebilir fakat oyunu gerçek hayatın nesnelere ve olaylarından kendine has bir dünya yaratmada kullanır. Oyun sırasında sevgi, kızgınlık, nefret gibi duygularını nesnelere veya başkalarına yansıtabilir (Güven, 2017).

Freud'a göre oyun, hoş olmayan deneyimlerin tekrarlandığı ve bu şekilde çocuğun olaylara hâkim olduğu bir etkinlik olarak açıklanmaktadır. Böylelikle çocuğun zor durumlar karşısında deneyim kazanmasını sağlamaktadır. Çocuk oyun esnasında yetişkin rolü oynayarak hayali içinde öğrendiği duyguları ileride gerçekler karşısında kullanmak için saklamaktadır (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

Jean Piaget Kuramı: Piaget'e göre oyun kuramı bilişsel gelişime dayanmaktadır. İnsanın tüm zihinsel gelişimi, özümleme ve uyum işlemlerine bağlıdır. Özümleme, bireyin yaşadığı dünyada bilgi toplama ve bu bilgiyi önceden öğrendiklerinin yer aldığı sisteme yerleştirmesidir yani kendine benzetme olayıdır. Birey bu bilgileri yerleştirme imkânı bulamadığında, sistemi yeniden düzeltir ve bu işleme de uyum denir. Bir başka deyiş ile uyum, organizmanın dış yaşama göre ayarlanmasıdır (Dönmez, 1992). Piaget oyunu duyu-motor dönemde alıştırmalı, sembolik ve kurallı olmak üzere üç bölüme ayırmaktadır.

Duyu-motor dönemde alıştırmalı oyun: ilk iki yaş arasını kapsamaktadır. Çocuk bedenini, nesnelere ve bunların işlevlerini öğrenerek tekrarlaması ve bu olayı oyun haline getirmesidir (Salen ve Zimmerman, 2004; Güven, 2017).

Sembolik (simgesel) oyun dönemi: 2 - 11 yaş arasını kapsamaktadır. Çocuk bu dönemde çevresinde yaşadığı kişileri, olayları, nesnelere ve hayvanları taklit etmeye başlamaktadır (Salen ve Zimmerman, 2004'den Akt. Güven, 2017).

Kurallı oyun dönemi: 11 - 15 yaş arasını kapsamaktadır. Bu dönemde zihinsel işlevler ileri düzeydedir. Oyun kadar oyunun kuralları da bu dönemde ön plana

çıkılmaktadır (Salen ve Zimmerman, 2004'den Akt. Güven, 2017). Piaget'e göre mantıklı düşünme yalnız çocukların nesnelere ilgilenmeleriyle olmaz, diğer çocuklarla oynamalarıyla gelişir. Bir grup içerisinde birlikte çalışma, birlikte çaba sarf etme ve konuşma bilişsel gelişimi için önemlidir (Özdoğan, 2004).

2.5. Çocukların Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler

Geçmişten günümüze kadar gelen oyun, her toplumda bulunan kültürel bir olgudur. Toplumların kültürel yapılarına göre oyunlar farklılıklar yansıtırsa da temelinde oyun oynama davranışı tüm kültürlerde çocuktan yetişkine kadar oynanan bir aktivite olduğu bilinmektedir. Kültürel, siyasal, ekonomik ve teknoloji de yaşanan değişimler her alanı etkisi altına aldığı gibi oyun alanını da etkilediği ve oyun kültüründe farklılıklar yaşanmasına neden olduğu gözlenmiştir. Aynı zamanda teknolojik gelişmeler kişilerin oyun oynama biçimlerinde önemli derecede değişikliğe neden olmuştur. Bu durumdan etkilenen kişilerin çoğunluğunu da çocuklar oluşturmaktadır (Biricik ve Atik, 2021).

Günümüz yüzyılın insanlara sunduğu imkânlar, çocukların oyun yaşamını da etkilemiştir. Oyun yaşamındaki değişimler sadece nicel boyutta değil, oynanan oyunların türleri, içerikleri, oyun mekânları ve oyun araçları da değişmektedir. Aynı zamanda oyun endüstrisindeki buluşlar, gelişmeler ve yenilikler çocukların oyun tercihlerini, oyun alanlarını ve oyun araçlarını da değiştirmiştir. Çocuklar giderek doğal oyun alanlarından uzaklaşmakta ve daha fazla bireysel, kapalı alanlarda ve teknolojik araçlarla oynamaya yönelmektedir (Tuğrul, 2018).

Teknolojinin gelişmesiyle beraber geleneksel oyunların yerine dijital oyunların tercih edildiği ve çocukların arkadaşları ile açık alanda oynadıkları geleneksel oyunların gittikçe azaldığı görülmektedir. Ebeveynlerin dışarıyı güvenli bulmamaları, şehirleşmenin artması ile oyun alanlarının azalması gibi sebeplerden dolayı çocukların geleneksel oyun kültürünü devam edememesine, onun yerine tehlikeli görülmeyen ev ortamında ekran karşısında oynanan oyun kültürünün artmasına sebep olmuştur. Çocukların aynı ortamlarda bulunmalarına rağmen yüz yüze değil de dijital araçlarla oyun oynamayı tercih ettikleri, serbest vakitlerini dijital oyun oynayarak geçirdikleri, arkadaşları ile çoğunlukla dijital oyunlar hakkında konuştukları dijital oyunlar yeni bir kültürün doğup hızlıca yayıldığını göstermektedir (Biricik ve Atik, 2021).

2.6. Oyun ile İlgili Araştırmalar

Doğanay (1998) araştırmasında, ana sınıfına devam eden çocuklarının ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerini incelenmiştir. Her sosyal ekonomik düzeyi temsilen 100 öğrenci olmak üzere toplamda 300 öğrencinin ebeveyni ile çalışılmıştır. Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre, çocukların oyun oynarken cinsiyet ayrımı yaptıklarını, çocukların ilk oyuncaklarını yedi- on iki ay arasında karşılaştıkları görülmüştür. Ebeveynlere göre oyun, çocuğun gelişiminde önemli yeri olduğu görülmektedir. Oyuncak seçiminin genellikle birlikte ve çocuğun isteğine göre seçildiği, ebeveynlerin çoğunluğunun kız çocuklarına tabanca erkek çocuklarına ise bebek almak istemediklerini ve bunun sebebini ilse sosyo-ekonomik düzeye bağlı olarak değiştiği görülmektedir.

Erbay ve Durmuşoğlu Saltalı (2012) araştırmasında, anasınıfına devam eden altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yerini ve annelerinin oyuna ilişkin algılarını belirlemek amaçlanmıştır. Araştırmaya anasınıflarına devam eden altı yaşında çocuğa sahip 88 anne katılmıştır. Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre, çocukların %91'i her gün oyun oynamakta, %71'i televizyon izlemekte, %28'i boyama, resim yapma, hamur oynama gibi sanatsal faaliyetlerle uğraşmakta, %27'si bilgisayarda zaman geçirmekte, %26'sı ev işlerine yardım etmekte, %17'si akraba ziyareti, alışveriş merkezi ve farklı yerlere gezmeye gitmekte, %14'ü ödev yapmakta olduğu görülmektedir. Annelerin çocuklarının yaptığı bu rutin aktivitelerden hangilerinden memnun kaldıkları ile ilgili görüşleri sorulduğunda annelerin %76'sı çocuklarının oyun oynamasından, %27'si televizyon izlemesinden, %17'si ev işlerine yardım etmesinden, %11'i sanatsal etkinliklerle meşgul olmasından, %5'i ödev yapmasından, %2'si bilgisayarla oynamasından memnun kaldığını bildirmiştir. Aynı zamanda annelerin %39'u oyunu eğlence ve mutlu olma aracı olarak, %39'u gelişimi destekleyen bir araç olarak, %25'i boş zaman geçirme ve oyalanma aracı olarak, %21'i rahatlama, kendini ifade etme ve hayal dünyasını yansıtırma yolu olarak, %19'u eğitim aracı olarak, %4'ü çocuğun en önemli işi olarak gördüklerini bildirmişlerdir.

Tuğrul ve diğerlerinin (2014) yapmış oldukları araştırmada, oyunun üç kuşaktaki değişimini incelemeyi amaçlamışlardır. Araştırmaya Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Öğretmenliği anabilim dalında öğrenim gören öğretmen adaylardan 30'unun büyükannesi ve 20'sinin büyükbabası katılmıştır. Büyükanne ve büyükbabaların oyunun zaman içindeki değişimine ilişkin görüşleri uzman görüşü

alınarak hazırlanan yazılı görüş formu ile toplanmıştır. Katılımcılar görüşme soruları yoluyla kendi oyunlarını, çocuklarının oyunlarını ve torunlarının oyunları hakkında görüşlerini bildirmiştir. Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre, katılımcılar oyunun bir öğrenme kaynağı olmasından çok, eğlenme aracı olarak gördüklerini bildirmişlerdir. Ayrıca arkadaşlarla oynanan, fiziksel etkinliklere dayalı dış mekân oyunlarından, teknolojik ürünlerle iç mekânlarda oynanan oyunlara doğru bir değişim gösterdiği saptanmıştır. Oyun oynama sürecine ilişkin kuşaklar arasında karşılaştırma yapıldığında; son kuşaktaki kişilerin oyun sürecinin önceki iki kuşağa oranla oldukça değişim yaşandığı saptanmıştır.

Budak (2016) araştırmasında, 4-5 yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile oyun becerilerinin arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmaya 4-5 yaş grubu 455 çocuk ve ebeveyni katılmıştır. Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre, çocukların en çok tercih ettiği oyuncak türünün minyatür nesnelere, güncel kahramanlar ve hareketli oyuncaklar olduğu görülmüştür. 5 yaşındaki çocukların 4 yaşındaki çocuklara göre manipülatif oyuncakları daha fazla tercih ettikleri görülmektedir. Kız çocuklarının daha çok bebek, pelüş, hayvanlar, minyatür oyuncaklar ve eliş oyuncakları tercih ettiği görülürken, erkeklerin ise daha çok manipülatif oyuncakları, elektronik oyuncakları, müzikli oyuncakları, masaüstü oyuncakları ve şiddet içeren oyuncakları tercih ettiği görülmektedir. Çalışmayan ebeveynin çocuklarının manipülatif oyuncakları ve maket oyuncakları, çalışan ebeveynin çocuklarının ise müzikli oyuncakları daha fazla tercih ettiği belirlenmiştir. Aynı zamanda çocukların oyuncak tercihleri ile kardeş sayıları arasında; oyun becerileri ile cinsiyet, kardeş sayısı, ebeveynlerinin yaşı, cinsiyeti ve çalışma durumu arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Sapsağlam (2018)'ın yaptığı çalışmada, okul öncesi dönemi çocukların farklılaşan oyun tercihlerini belirlemek amacıyla, 36-60 ay arası 110 çocuk ile çalışmıştır. Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre, tüm yaş gruplarındaki çocukların boyama aktivitesinde geleneksel oyunları, oyun salonu aktivitesinde ise elektronik araçlarla oynanan oyunları daha çok tercih ettikleri görülmektedir. Çocukların yaşlarının büyümesiyle beraber elektronik araçlarla oynanan oyunların daha çok tercih edildiğini söylemek mümkündür. Çocukların oyunları tercih etme sebepleri ise; oyunun eğlenceli gelmesi, oyuna karşı olan ilgi ve sevgi, oyunun merak uyandırması, alışkanlıklar ve daha eski deneyimler ile tercih etme sebepleri arasında görülmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

SALDIRGANLIK

3.1. Saldırganlık Kavramı

TDK 'ya (2022) göre saldırganlık “saldırgan olma durumu” ya da “Bireyin kendi düşünce ve davranışlarını dıştaki direnmelere karşı, zorla karşısındakine benimsetme çabası” olarak tanımlamaktadır.

Saldırganlık, bir kişiye veya bir şeye zarar ya da acı vermek amacı ile yapılan davranıştır. Bir davranışın saldırgan bir davranış olup olmadığını ayırt etmek için davranışı uygulayan kişinin niyetine bakmak gerekir. Bir davranış zarar vermek amacı ile yapıldığından saldırgan bir davranış sayılırken böyle bir amaç taşımadığında saldırgan bir davranış sayılmaz (Kağıtçıbaşı ve Cemalcılar,2014).

Gürşimşek (1988)'e göre saldırganlık başka bir bireye zarar verme amacıyla, bir kişi veya grup tarafından gerçekleştirilen davranış olarak tanımlanır. Ancak davranışa dönüştürülmeyen olumsuz duyguların bu tanımlamanın dışında kaldığını söylemektedir (Akt. Eroğlu, 2009).

Bakırcıoğlu (2006) saldırganlığı duyuşsal, davranışsal, güdüşel olarak üç farklı şekilde tanımlamaktadır (Akt. Akcan, 2012):

Duyuşsal tanım: Saldırganlık, öfkenin sebep olduđu bir davranıştır.

Davranışsal tanım: Bireyin niyeti ne olursa olsun, başka birine fiziksel ve psikolojik zarar veren bütün davranışlar, saldırgan davranış olarak tanımlanır.

Güdüşel tanım: Yapılan davranışın saldırgan olup olmadığını niyet belirler. Sadece zarar verme amacı ile yapılan davranışlar, saldırgan davranış olarak tanımlanır.

Erken çocukluk döneminde görülen saldırganlık, çocuğun olumsuz duygularının önüne geçemeyip davranışa dönüştürmesiyle kendisine ve çevresine az veya çok zarar verme olarak tanımlanır. Bu dönemde çok fazla rastlanan ara sıra geçimsizlik, itişip kakışma ve kavgalar çocukları saldırgan olarak nitelendirmeye yetmez. Saldırgan davranışların süreklilik göstermesi ve çocuğun içinde bulunduđu tüm sosyal ortamlarda şiddete yönelik hareketler sergilediđi durumlarda saldırganlık sorunundan bahsedilir (Öngören Özdemir ve Tepeli, 2016).

Kartal ve Bilgin (2009)'a göre de saldırgan davranış kapalı veya açık, hafif veya şiddetli, genel veya özel, planlı veya plansız, bir nedene bağlı olmadan veya bir nedene bağlı olan, fiziksel ya da psikolojik olabilir. Hangi şekilde olursa olsun, eğer davranış zarar verme amacıyla yapılmış işse karşısındaki kişiyi incitmemiş ya da zarar vermemiş olsa bile saldırganlık olarak tanımlanır. Ancak kaza ile karşısındaki kişiyi inciten ya da zarar veren davranış saldırganlık olarak nitelendirilmez.

3.2. Saldırganlığın Nedenleri

Saldırgan davranışın sıklığının azaltılması için ailelerin kullandığı ceza yöntemi, saldırgan davranışları pekiştirir. Ceza ile bu davranışların engellenmesi sağlanamaz tersine daha fazla artmasını sağlar. Çocuğun saldırgan davranışı arttıkça ailenin uyguladığı ceza da artar, ceza arttıkça bu davranışların sıklığı artmaktadır (Gordon, 2001'den Akt. Kaya, 2021).

Saldırganlığın nedenlerine bakıldığında şunlar bulunmuştur;

1. Anne-baba tarafından saldırgan davranışların pekiştirilerek ödüllendirilmesi,
2. Yetişkinlerin çocuklara karşı sert cezalar uygulaması, ilgisiz ve sevgi konusunda eksik olmaları,
3. Televizyon ve diğer teknolojik aletlerin olumsuz etkileri,
4. Olumsuz anne-baba tutumları, çocuk ile anne-babanın ilişkisinin iyi olmaması,
5. Anne-babanın çocuğa şiddet uygulaması gibi nedenler görülmektedir (McKinney, 2008'den Akt. Avşar, 2019).

Saldırgan davranışlara neden olan birçok farklı faktör bulunmaktadır. Çocukların bazılarında kalıtsal kişilik yapılarından kaynaklı saldırganlığa daha yatkındır. Aşırı hareketli, inatçı veya dürtüsel-impulsif çocukların saldırgan dürtülerini kontrol etmeyi öğrenmelerinde çok fazla güçlük yaşadıkları görülmektedir (Yavuzer, 2011).

3.3. Okul Öncesi Dönemde Saldırganlık

Çocukluk döneminde görülen saldırgan davranışlar, yıllar boyunca devam etme eğilimi göstererek olumsuz davranışsal, akademik ve sosyal sonuçlara sebep olabilmektedir (Uzbaş, 2009). Saldırgan davranışlar sergileyen çocuk, ısırır, vurur, zorbalık yapar veya hasar verir. İnsan doğası gereği saldırganlık dürtüsü görülmekte fakat kişilerin bu tür problemlerle başetmeyi, saldırganlık dürtüsünü kontrol altına

almayı ve toplum tarafından kabul gören faaliyetlere yönelmeyi öğrenirler (Yavuzer, 2011).

Okul öncesi döneminde en yaygın olarak görülen fiziksel saldırganlıktır. Bunun sebebi küçük yaşlarda çocukların kendilerini tam ifade edemedikleri için fiziksel saldırganlığa başvurur. Çocukların sözel ve bilişsel gelişimleri ilerledikçe fiziksel saldırganlığa ve bunun yanında sözel saldırganlığa da başvurabilmektedir. Bu dönemde alışkanlık haline gelebilecek davranışların yaşam boyu sorunlara sebep olabilmektedir (Gülay, 2008'den Akt. Avşar, 2019).

Gültekin (2006)'in saldırgan davranışlar sergileyen çocukların özellikleri aşağıdaki gibidir:

- “İsteklerini zorla yaptırmaya çalışmaları,
- Suça eğilimli olmaları
- Kolayca hayal kırıklığı yaşamaları,
- Çeşitli nedenlerle öfkelenmeler,
- Dışlanmış hissetme durumu,
- Sınırsız davranışlarda bulunmaları,
- Yetişkinlere öfke ile vurma ve söz dinlememe” (Akt. Avşar, 2019).

Genellikle okul öncesi dönemi çocukları tarafından sergilenen saldırgan davranışlar, çocukların olumsuz duyguları ile başa çıkamadıklarından dolayı çevrelerine ve kendilerine zarar verme eylemlerini içerir. Bundan dolayı çocuklar içerisinde gözlenen ufak itiş kakış ve kavgalar, geçimsiz tavırlar çocukları saldırgan kişiler olarak nitelendirmeye yeterli değildir. Eğer çocuk içinde bulunduğu tüm sosyal ortamlarda başkalarına zarar verme davranışını daima sergiliyorsa, burada bir saldırganlık probleminden bahsedilebilir. Erken yaşlardan itibaren çocukların hayatta karşılaşacakları farklı olumsuzluklar ve engellere karşı, yetişkinlerin desteklerini alarak saldırganlık dürtülerini sınırlamaları gerekmektedir (Bilgin-Aydın, 2004'den Akt. Ersan, 2017).

Çocuklarda görülen saldırganlık gibi sorunların erken yaşta tespit edilmesi, çocukların uyum sorunlarını anlamada ve önlemede fazlaca kritiktir. Araştırmalara göre, okul öncesi dönem çocuklarında rastlanan saldırgan hareketlerin sosyal kabulü olumsuz etkilemektedir (Öngören Özdemir ve Tepeli, 2016).

3.4. Saldırganlığın Türleri

Saldırganlık türleri farklı sınıflandırmalara göre ayrılmaktadır. Saldırganlığın gerçekleştirilme yönü, amacı ve şekline göre farklı sınıflandırılmaktadır. Literatürde saldırganlığın gerçekleştirilme yönüne göre; dolaylı ve doğrudan saldırganlık, gerçekleştirme amacına göre; tepkisel ve aktif yönelimli saldırganlık, gerçekleştirilme şekline göre; fiziksel, ilişkisel, sözel ve sosyal saldırganlık şeklinde sınıflandırılmaktadır (Crick, Casas ve Mosher, 1997'den Akt. Özdemir, 2014).

Saldırganlık, gerçekleştirilme yönüne bağlı olarak ikiye ayrılmaktadır:

Dolaylı saldırganlık: Hedefte olan bireyin psikolojisini ve yakın ilişkilerine zarar vermek amacıyla yapılan saldırganlık türüdür. İlişkilerini zedelemek, hakkında dedikodu yapma, dışlamak, hedef alınan kişiyi diğer kişilere kötüleme, kışkırtma, kişinin sırlarını diğer kişilere anlatma gibi davranışları içermektedir. Dolaylı saldırganlık aynı zamanda ilişkisel ve sosyal saldırganlığı ile benzer yönleri bulunmaktadır. Ayrıca bazı yerlerde üç saldırganlık türü (dolaylı, sosyal, ilişkisel) bir arada kullanılabilir. Bu türlerin benzer yanları hedef alınan bireyin ilişkilerine zarar verme, sosyal statüsüne ve psikolojik baskı uygulamadır (Gülay, 2008'den Akt. Çiftci Topaloğlu, 2013).

Doğrudan saldırganlık: Doğrudan sözel şiddeti (hakaret etme, tehdit etme, tartışma vb.) ve fiziksel olarak zarar vermeyi içermektedir. Bu saldırganlık türü yüz yüze gerçekleşmektedir (Gülay, 2008'den Akt. Çiftci Topaloğlu, 2013).

Saldırganlık, gerçekleştirilme amacına bağlı olarak ikiye ayrılmaktadır:

Tepkisel saldırganlık: Saldırgan davranışın en yaygın olan türüdür. Kişinin bir tehlide, kışkırtmaya karşılık kendini koruma amacıyla gerçekleştirdiği saldırganlıktır. Tepkisel saldırgan olan kişiler öfke dolu, baskıcı, savunmacı ve duygusaldır aynı zamanda bu kişileri sıcakkanlı olarak nitelendirirler. Tepkisel saldırgan olan çocukların sosyal ve bilişsel alanlarında sorunların olduğu belirlenmiş ayrıca bu çocuklarda problem çözme becerilerinde de zorlandığı görülmüştür (Çiftci Topaloğlu, 2013). Tepkisel saldırganlık genellikle dürtüsel, düşmanca ve aşırı uyarılma ile karakterize edilen saldırganlık olarak da tanımlanır (Flanigan ve Russo, 2019).

Aktif yönelimli saldırganlık: Hedef alınan kişinin canını acıtma ve zarar verme amacıyla yapılan saldırgan davranışlardır (Buss, 1961'den Akt. Bacıoğlu ve Özdemir, 2012).

Saldırganlık, gerçekleştirilme şekline bağlı olarak dörde ayrılmaktadır:

Fiziksel saldırganlık: Saldırgan davranış hedef olan kişiyi itme, vurma, çimdikleme, tükürme, ısırma, saçını çekme gibi şekillerde gözlenebilir. Okul öncesi dönemi çocukların saldırgan davranışları gözlemlendiğinde, arkadaşına vurma ve itme davranışlarının başka davranışlara göre daha sık gözlemlendiği bulunmuştur (Özdemir ve Tepeli, 2015). Fiziksel saldırganlık, bir araç aracılığıyla (taş, sopa, silah vb.) veya bir araç yardımı olmadan (tokat atma, itme, ısırma vb.) hedef alınan kişiye ya da kişilere uygulanan saldırganlık türüdür (Tremblay ve Nagin, 2005'den Akt. Bilgin Ülken, 2011).

İlişkisel saldırganlık: Kişiler arası ilişkilere zarar verme amacı ile yalan söyleme, söz tutmama, ara bozma amacı ile laf atışama, dışlama ve başkalarına dışlatma, dedikodu yapma, iftira atma ve akranlarıyla oyundan dışlama gibi davranışlar ilişkisel saldırganlık olarak tanımlanabilir. Genel anlamda ilişkisel saldırganlık duygusal ve arkadaşlık bağlarına daha çok önem verdikleri için kız çocuklarında erkek çocuklarına göre daha çok görülmektedir. Araştırmalar da bu görüşü desteklemektedir. Fiziksel saldırganlığa oranla ilişkisel saldırganlık daha uzun süreli bir süreçtir (Yırtıcı, 2019).

Sözel saldırganlık: Hakaret, aşağılama gibi olumsuz duyguları içeren psikolojik acı vermek amacıyla hedef alınan kişinin benlik algısına yapılmış saldırı olarak nitelendirilmektedir. Tartışma, küçük düşürme, bağırma, lakap takma ve alay etme gibi durumlar sözel saldırganlığa örnek olabilir. Sözel saldırganlık, fiziksel saldırganlığın geleceğinin habercisi olarak da bilinmektedir (Glascock, 2008'den Akt. Bilgin Ülken, 2009).

Sosyal saldırganlık: Hedef alınan kişinin itibarını zedelemek ve başkalarına duygusal olarak zarar vermek için sosyal ilişkilerin ve sosyal statünün kullanıldığı bir antisosyal davranış biçimidir (Slawinski, Klump, ve Burt, 2019).

3.5. Saldırganlığı Etkileyen Faktörler

Aile

Saldırganlığı etkileyen faktörlerden biri olan ailedir. Çocukların sağlıklı gelişimini desteklemek ailelerin en önemli amacıdır ve öncelikle temel ihtiyaçlarını karşılaması gereklidir. Aile, çocuğuna sunduğu barınma ve beslenme gibi temel ihtiyaçların yanında güven ve sevgi gibi duygusal ihtiyaçlarının da karşılanmasını

sağlayan bir ortam sunar. Çocuklar, sağlıklı gelişimleri için güvenli ve kendilerini her daim destekleyecek bir aile ortamına ihtiyaç duyarlar ve bu durum çocuğun hayata uyumunun ön koşulu olarak kabul edilir (Ogelman ve Özyürek, 2020).

Anne babaların sıcak ve sevgi dolu bir aile ortamı sağlamaları, sevgisiz ve ilgisiz aile ortamı sağlayan anne babalara göre çocukların davranışlarını, özellikle saldırgan hareketlerini kontrol etmelerine daha fazla yardımcı olur. Çocukların saldırgan davranışlarını kontrol altına almak için şiddete başvuran anne babalar, çocuğu hayal kırıklığına uğratarak daha çok öfke nöbeti geçirmesine yol açar ve saldırganlık modeli göstermiş olurlar (Yavuzer, 2011).

Ailelerin çocuğun davranışlarını durduk yere engellemesi, çocuğun istek ve hareketlerini eleştirmesi, sürekli cezalandırması veya çocuğun her isteğinin yerine getirilmesi saldırgan davranışa sebep olabilir. Ailede olumlu iletişimin oluşması çocuğa karşı tutumların dışında sosyoekonomik durum, cinsiyet, ebeveyn öğrenim durumu, mesleği, çalışma durumu, evlilik anlaşmazlıkları, boşanma, işsizlik, maddi sıkıntılar gibi sebepler de saldırgan davranışların meydana çıkmasında etkilidir (Aral, Ayhan, Türkmenler ve Akbıyık, 2004'den Akt. Özdemir, 2014).

Cinsiyet

Saldırganlığı etkileyen faktörlerden biri de cinsiyettir. Erkek ve kız çocukların yaptıkları saldırgan davranışın türleri farklılıklar göstermektedir. Araştırmacılar kırııcı sözler söylemenin ve acı çektirmenin de saldırganlığa dâhil edildiğini ve bu tür davranışların ilişkisel saldırganlık olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle kızların da erkekler gibi saldırgan davranışlarda bulunabileceğini ortaya çıkmıştır (Thompson, O'Neill ve Cohen, 2002'den Akt. Özdemir, 2014).

Okul öncesi dönem erkek çocuklarının kız çocuklarına göre fiziksel saldırganlık davranışlarının daha yüksek düzeyde görülmektedir. İlişkisel saldırganlığın ise kızların erkeklere oranla daha ilişkisel olarak saldırgan olduğu görülmüştür. Ayrıca ilişkisel saldırganlık cinsiyet farklılıklarına ilişkin araştırmalara göre çeşitlilik göstermektedir (İlçi Küsmüş ve Önder, 2022). Tuzgöl (1998)'e göre, saldırgan davranışların cinsiyete göre farklılıklar göstermesinin en önemli sebeplerinden biri de sosyalleşme sürecinde erkek ve kız çocuklarının davranışlarına farklı tepkiler gösterilmesidir. Örneğin toplumumuzda erkeklerin saldırgan hareketlerini kızlara göre daha olumlu bakılmaktadır. Erkek çocukların saldırgan içeren oyunlar oynamaları engellenmez ve normal karşılanırken kız çocukların bebeklerle oynamaları beklenir.

Aynı zamanda erkek çocukların kadınsı davranışlar oluşması endişesinden kaynaklı saldırgan hareketlere teşvik edilirler. Bunlardan dolayı erkeklerde saldırganlığın daha çok gelişmesine birer sebep oluşturmaktadır (Akt. Özdemir, 2014).

Medya

Çocuklar; televizyon programlarında, filmlerde ve video oyunlarında başka kişilere karşı saygısızca davranışların görüldüğü, çok fazla zorbalıkların olduğu bir toplum içerisinde büyümektedir. Şiddet içerikli programları seyretmek çocukları korkmasına neden olabilir, mağdur olabileceklerini düşünebilir ya da saldırgan davranış eğilimini arttırabilir. Aynı zamanda gerçek hayatta şiddeti normalleştirebilir (Koyutürk Koçer ve Gültekin Akduman, 2022).

Okul öncesi dönemi çocukları günlük hayatında sık sık kitle iletişim araçları kullanmaktadır. Her geçen gün bu araçlara daha çok vakit ayırmaktadırlar. Çocukların zararlı içeriklere maruz kalması istenmedik davranışlara sebep olabilmektedir (Güngör, 2022).

3.6. Saldırganlık İle İlgili Yapılan Araştırmalar

Alink ve arkadaşlarının (2006) çalışmasında, erken çocukluk döneminde fiziksel saldırganlığın 12 aylık çocuklarda görüldüğü fakat 24 ve 36 aylık çocuklarda önemli düzeyde sıklığının arttığı görülmektedir. Fiziksel saldırgan davranışların sıklığı iki yaşında artarken üç yaşından itibaren azaldığı görülmüştür.

Kutner ve Olson'un (2008) çalışmasında, dijital oyunlardaki şiddet ile gerçek yaşamdaki şiddet arasında sağlam bir bağ olduğu bulunmuştur. Bu tür oyunların çocuklarda toplumsal hayattan kopma, çevre ile kaynaşma ve iletişim becerisinde sorunlara yol açtığı görülmüştür (Akt. Mustafaoğlu ve diğerleri, 2018).

Yaşar ve Paksoy (2011)'un yaptığı çalışmada, çocukların izledikleri çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli öğelerin, çocukların serbest oyunları esnasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi incelenmiştir. Araştırmaya okul öncesi 5 yaş grubu bir sınıfa devam eden 12 çocuk ile yapılmış ve 3 kız 3 erkek öğrenci seçilerek odak grubu oluşturulmuş. Araştırmada çocuklara biri saldırgan içerikli diğeri ise eğitici içerikli iki farklı çizgi film izletilerek, çocuklar serbest oyun alanına alınmış ve gözlenerek videoya kaydedilmiştir. Aynı zamanda çocukların oyuna başlangıç, uygulama ve bitirmeleri incelenerek, çizgi film öğelerinin oyunlarda kullanılmasının nasıl ve hangi amaçla kullanıldığı belirlenmeye çalışılmıştır. Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre,

saldırgan içerikli çizgi film öğeleri çocukların oyunlarının başlangıç esnasında daha fazla kullandıkları, uygulama ve bitirme aşamalarında ise pek taşımadıkları görülmüştür. Çocuklarda gözlenen olumsuz davranışların bir rolü canlandırırken ortaya çıktığı, rol bitişinde olumsuz davranışların da ortadan kaybolduğu görülmüştür. Saldırgan öğeler barındıran çizgi filmi seyredildikten sonra sergilenen olumsuz davranışların süreklilik göstermedikleri bulunmuştur. Eğitici içerikli çizgi filmi seyredildikten sonra çocukların daha sakin nitelikte oyun etkinliklerine yöneldikleri görülmüştür.

İkiz ve Samur (2016)'un yaptığı çalışmada, okul öncesi dönem çocuklarında görülen fiziksel ve saldırganlığın ebeveyn tutumları açısından ilişkisini bazı değişkenlere göre incelenmiştir. Araştırma 36-72 aylık 300 çocuk ve bu çocukların anne babaları ile yapılmıştır. Araştırmaya göre anne ve babanın otoriter tutum ile fiziksel ve ilişkisel saldırganlık arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Okul öncesi eğitim kurumuna devam etme süresine göre ilişkisel saldırganlık ile anlamlı bir farklılık göstermediği ancak fiziksel saldırganlık arasında anlamlı bir farklılık gözlenmiştir.

Ersan (2017)'in yaptığı çalışmada, okul öncesi dönemi çocuklarının saldırganlık düzeylerinin duygu ifade etme ve duygu düzenleme açısından incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma resmi bağımsız anaokullarına devam eden 863 çocuk ile yapılmıştır. Çalışmadan elde edilen sonuçlara göre, okul öncesi dönem çocuklarının fiziksel saldırganlık düzeylerinin cinsiyete göre farklılaştığı görülmüştür. Erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha fazla fiziksel saldırganlık görülmektedir. Fiziksel ve ilişkisel saldırganlık düzeylerinin yaşa göre de anlamlı olarak farklılaştığı görülmüştür. Üç ve dört yaş çocuklarının beş yaş çocuklarına göre daha fazla fiziksel saldırganlık göstermektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

4.1. Araştırmanın Modeli

Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve oyun türlerine göre saldırganlık yönelimlerinin incelenmesi yönelik yapılan araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden genel tarama modellerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmaktadır. Genel tarama modeli, çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacı için evrenin tamamı veya ondan alınacak bir grup, örnek veya örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir. İlişkisel tarama modeli, iki ya da daha çok sayıdaki değişkenin birlikte değişimini ve derecesini belirlemeyi amaçlamaktadır. Değişkenlerin birbirlerine göre değişip değişmediğine bakılmakta eğer değişim var ise bunun nasıl ortaya çıktığını saptamayı amaçlar (Karasar, 2012).

4.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Bu araştırmanın evrenini, İstanbul ili Sultangazi ilçesinde bulunan anaokulları oluşturmaktadır. Örneklemi ise İstanbul'un Sultangazi ilçesinde bulunan anaokullarına devam eden 5-6 yaş grubu 249 çocuk ve anne-babaları oluşturmaktadır. Katılımcıların gönüllülük esasına dayalı olarak çalışmaya katılması sağlanmıştır.

Çalışmada, katılımcıların kişisel bilgilerini almak için verilen "Kişisel Bilgi Formu" içerisinde yer alan soruların oluşturduğu değişkenlerin frekans dağılımları Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Demografik değişkenlerin frekans tablosu

Değişkenler		n	%
Çocuğun Cinsiyet	Kız	120	48,2
	Erkek	129	51,8
	Total	249	100,0
Çocuğun Yaşı	5 yaş	100	40,2
	6 yaş	149	59,8
	Total	249	100,0

Cinsiyete göre dağılım incelendiğinde kızların oranı %48,2, erkeklerin oranı ise %51,8'dir. Yaşa göre dağılım incelendiğinde 5 yaşında olanların oranı %40,2, 6 yaşında olanların oranı %59,8 olduğu görülmektedir.

Tablo 1. Demografik deęişkenlerin frekans tablosu (Devamı 1)

Deęişkenler		n	%
Çocuęun Kardeş Sayısı (kendi hariç)	0	29	11,6
	1	126	50,6
	2	73	29,3
	3	16	6,4
	4	5	2,0
	Total		249
Annenin Yaşı	20-30	105	42,2
	31-40	125	50,2
	40+	19	7,6
	Total		249
Anne Eęitim Durumu	İlkokul	40	16,1
	Ortaokul	68	27,3
	Lise	100	40,2
	Üniversite	39	15,7
	Lisansüstü	2	0,8
	Total		249
Anne Çalışma Durumu	Çalışıyor	32	12,9
	Çalışmıyor	217	87,1
	Total		249

Kardeş sayısına göre dağılım incelendiğinde kardeşi olmayanların oranı %11,6, 1 kardeşi olanların oranı %50,6, 2 kardeşi olanların oranı %29,3, 3 kardeşi olanların oranı %6,4 olup 4 kardeşi olanların oranı %2 olduğu görülmektedir.

Anne yaşına göre dağılım incelendiğinde; annesi 20-30 yaşında olanların oranı %42,2, 31-40 yaşında olanların oranı %50,2, 40+ yaşında olanların oranı ise %7,6 olduğu görülmektedir. Anne eğitim durumuna göre dağılım incelendiğinde; annesi ilkokul mezunu olanların oranı %16,1, ortaokul mezunu olanların oranı %27,3, lise mezunu olanların oranı %40,2, üniversite mezunu olanların oranı %15,7, lisansüstü mezunu olanların oranı %0,8 olduğu görülmektedir. Anne çalışma durumu incelendiğinde annesi çalışanların oranı %12,9 olduğu görülmektedir.

Tablo 1. Demografik deęişkenlerin frekans tablosu (Devamı 2)

Deęişkenler		N	%
Babannın Yaşı	20-30	25	10,0
	31-40	178	71,5
	40+	46	18,5
	Total	249	100,0
Baba Eęitim Durumu	İlkokul	50	20,1
	Ortaokul	72	28,9
	Lise	85	34,1
	Üniversite	39	15,7
	Lisansüstü	3	1,2
	Total	249	100,0
Baba Çalışma Durumu	Çalışıyor	242	97,2
	Çalışmıyor	7	2,8
	Total	249	100,0
Aile Gelir Düzeyi	Düzenli geliri yok	10	4,0
	2000 TL ve altı	7	2,8
	2001/3000 TL	38	15,3
	3001 TL üzeri	194	77,9
	Total	249	100,0

Baba yaşına göre dağılım incelendiğinde; babası 20-30 yaşında olanların oranı %10, 31-40 yaşında olanların oranı %71,5, 40+ yaşında olanların oranı %18,5 olduğu görülmektedir. Baba eğitim durumuna göre dağılım incelendiğinde babası ilkokul mezunu olanların oranı %20,1, ortaokul mezunu olanların oranı %28,9, lise mezunu olanların oranı %34,1 olup üniversite mezunu olanların oranı %15,7, lisansüstü mezunu olanların oranı %1,2 olduğu görülmektedir. Baba çalışma durumu dağılımı incelendiğinde; babası çalışanların oranı %97,2, çalışmayanların oranı ise %2,8 olduğu görülmektedir.

Aile gelir düzeyi incelendiğinde düzenli geliri olmayanların oranı %4, 2000 TL ve altı geliri olanların oranı %2,8, 2001-3000 TL geliri olanların oranı %15,3, 3001 TL üzeri geliri olanların oranı %77,9 olduğu görülmektedir.

4.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama amacıyla 'Kişisel Bilgi Formu', '36-72 Aylık Çocuklara Yönelik Saldırganlık Yönelim Ölçeği', 'Okul Öncesi Dönem Çocukları Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)' ve 'Çocukların Tercih Ettiği Oyun Türleri Formu' kullanılmıştır.

4.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Çalışma grubu hakkında bilgi edinmek amacı ile araştırmacı tarafından geliştirilmiş bir formdur. Kişisel Bilgi Formu'nda; çocuğun cinsiyeti, yaşı, kardeş sayısı, anne-babanın yaşı, eğitim durumu, çalışma durumu ve ailenin gelir düzeyi gibi demografik sorular yer almaktadır.

4.3.2. 36-72 Aylık Çocuklara Yönelik Saldırganlık Yönelim Ölçeği

Çalışmada, 36-72 Aylık çocukların saldırganlık yönelimini ölçmek amacıyla Kaynak, Kan ve Kurtulmuş tarafından (2016) geliştirilen “Saldırganlık Yönelim Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek 2014-2015 eğitim-öğretim yılının güz yarısında Ankara, Antalya, Hatay, Konya ve Muş illerinde ortalama yaşları 5.3 olan toplamda 337 çocuk (n=164 kız; n=173 erkek) ile uygulanmıştır. Bu ölçek 27 madde ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Bu boyutlar “Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık”, “Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık”, “Kendine Yönelik Saldırganlık” ve “Eşyalara/nesnelere Yönelik Saldırganlık” şeklinde sıralanabilmektedir. Ölçekte her maddenin 1’den 7’ye kadar değeri bulunmakta olup her çocuk için maddenin karşısında bulunan değer doğrudan toplanır.

Madde toplam korelasyonlarının .30 ve daha üstü olması ölçek maddelerinin geçerliliğine kanıt olarak gösterilmektedir. Bu ölçeğin madde toplam test korelasyonları incelendiğinde her bir maddesinin 30’un üstünde olduğu, ölçülmek istenen özelliği ölçme amacına hizmet ettiği görülmekte ve ölçeğin yeterli derecede güvenilir olduğu görülmektedir.

Araştırmada güvenilirlik analizleri alt boyut ve toplam puan için ayrı ayrı hesaplanmıştır. Ölçeğin güvenilirliğini saptamada Cronbach alpha iç tutarlılık katsayısına bakılmıştır. Buna göre ölçeğin tamamı için C_{α} .957; başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık alt boyutuna ilişkin C_{α} .946, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık alt boyutuna ilişkin C_{α} .945, kendine yönelik saldırganlık alt boyutuna ilişkin C_{α} .853 ve eşyalara/nesnelere yönelik saldırganlık alt boyutuna ilişkin C_{α} .920 olarak belirlenmiştir.

4.3.3. Okul Öncesi Dönem Çocukları Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)

Budak (2020) tarafından okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerini ölçmek amacıyla geliştirilen, geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılan Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE) kullanılmıştır. Ölçek hayattan kopma (7madde), çatışma (5 madde), sürekli oynama (5 madde) ve hayata yansıtma (3 madde) olmak üzere dört alt boyuttan ve 20 maddeden oluşmaktadır. Ölçek 5’li likert tipte hazırlanmış olup sorulara ‘5: Her zaman, 4: Çoğu zaman, 3: Bazen, 2: Nadiren, 1: Hiçbir zaman’ şeklinde cevap verilebilmektedir. Ölçekte ters puanlanan madde bulunmamaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan “20” en yüksek puan “100”dür. Ölçekten alınan toplam puan arttıkça çocukların dijital oyunlara yönelik bağımlılık eğilimleri artmaktadır. Ölçekte her boyut kendi içinde değerlendirilebileceği gibi toplam puan olarak da analiz yapılabilmektedir.

Kapsam geçerliği kapsamında uzman görüşüne başvurulmuş ölçeğin yapı geçerliği açılımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi ile incelenmiştir. Faktör yükü .40’ın altında, madde varyansı .50’nin altında olan maddelerin çıkartıldığı ölçekte açıklanan kümülatif varyans oranı %63,06 olarak bulunmuştur.

Ölçeğin güvenilirlik çalışmaları kapsamında ise Cronbach Alpha değeri incelenmiş, güvenilirlik katsayıları alt boyutlar için; hayattan kopma= .88, çatışma= .90, sürekli oynama= .82, hayata yansıtma= .70 ve ölçeğin toplam güvenilirlik katsayısı için .93 olarak bulunmuştur. DOBE aracının faktör yapısı açılımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi ile incelenmiştir. Açılımlayıcı faktör analizi sonucu DOBE’de öz değeri 1’den büyük 4 faktör bulunduğu ve açıklanan kümülatif varyans %47.73 olarak bulunmuştur. Doğrulayıcı faktör analizi sonuçları NFI=.83 olarak saptanmış ve uyum indeksleri modelin “İyi uyum” gösterdiğini göstermektedir. Bu sonuçların DOBE ölçeğinin çocukların dijital oyunlara bağımlılık eğilimini ölçmek için güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir.

4.3.4. Çocukların Tercih Ettiği Oyun Türleri Formu

Okul öncesi dönemi çocuklarının tercih ettiği oyuncak seçimlerini belirlemek amacı ile araştırmacı tarafından daha önceki çalışmalar incelenerek hazırlanan oyuncak tercih formu kullanılmıştır. Bu form oluşturulurken Onay Budak’ın çalışmasında kullandığı Oyuncak tercih formundan yararlanılarak 8 kategorili bir oyun

tercih formu oluşturulmuştur. Formda yer alan kategorilerin oyun resimleri çocuklara gösterilerek seçtikleri oyun kategorisi işaretlenmiştir.

4.4. Verilerin Analizi

Katılımcılara ait demografik bilgilerin dağılımı frekans analizi ile incelenmiştir. Elde edilen ölçek skorlarının normal dağılıma uygunluğu Kolmogorov Smirnov ve Shapiro Wilks testi ile incelenmiş ve verilerin normal dağılıma uygun olduğu görülmüştür. Ölçek ve alt boyutlarının demografik bilgilere göre anlamlı farklılık gösterdiği bağımsız gruplarda t testi ve tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizi sonucunda gruplar arasında farklılık çıkması halinde farklılığın kaynağı için TUKEY testi yapılmıştır. Ölçekler arasındaki ilişkinin belirlenmesi amacıyla korelasyon analizi yapılmış ve pearson korelasyon katsayısı elde edilmiştir. Analizler %95 güven düzeyinde SPSS 20.0 yazılımı ile yapılmıştır

BEŞİNCİ BÖLÜM

BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın örneklemini oluşturan okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile oyun türlerine göre saldırganlık yönelimlerinin ilişkisi cinsiyet, kardeş sayısı, annenin ve babanın yaşı, öğrenim düzeyi, çalışma durumu ve ailenin gelir durumu gibi değişkenler açısından anlamlı farklılaşma gösterip göstermediğine, ilişkin bulgulara yer verilmiştir. Ayrıca okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile oyun türlerine göre saldırganlık yönelim alt boyutları arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığına ilişkin bulgular anlatılmıştır.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin cinsiyete göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı bağımsız gruplarda t testi ile incelenmiştir. Bağımsız T Testi analizinin sonuçları ise Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ve alt boyutları ile cinsiyete göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	t	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Kız	120	42,2	15,5	7,619	0,006*
	Erkek	129	47,6	15,7		
	Total	249	45,0	15,8		
Hayattan kopma	Kız	120	14,5	6,6	2,126	0,146
	Erkek	129	15,7	6,8		
	Total	249	15,1	6,7		
Çatışma	Kız	120	8,9	4,2	8,076	0,005*
	Erkek	129	10,4	4,1		
	Total	249	9,7	4,2		
Sürekli oynama	Kız	120	11,7	4,6	9,641	0,002*
	Erkek	129	13,5	4,7		
	Total	249	12,7	4,7		
Hayata yansıtma	Kız	120	7,1	2,7	6,867	0,009*
	Erkek	129	8,0	2,8		
	Total	249	7,5	2,8		

*p<0,05

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi geneli ile çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutları cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir ($p<0,05$). Erkeklerin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi geneli ile çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutları düzeyleri kızlardan anlamlı derecede daha yüksektir.

Saldırganlık Yönelim Ölçeğinin cinsiyete göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı bağımsız gruplarda t testi ile incelenmiştir. Bağımsız T Testi analizinin sonuçları ise Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3. Saldırganlık yönelim ölçeğinin ölçeği ve alt boyutları ile cinsiyete göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	t	p
Saldırganlık Yönelim Ölçeği	Kız	120	35,6	17,8	2,296	0,131
	Erkek	129	39,2	19,1		
	Total	249	37,5	18,5		
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	Kız	120	11,5	6,9	4,161	0,042*
	Erkek	129	13,5	8,5		
	Total	249	12,6	7,8		
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	Kız	120	9,0	4,8	0,010	0,921
	Erkek	129	9,1	4,9		
	Total	249	9,0	4,8		
Kendine Yönelik Saldırganlık	Kız	120	5,7	3,0	0,215	0,644
	Erkek	129	5,5	2,9		
	Total	249	5,6	2,9		
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık	Kız	120	9,4	5,2	4,839	0,029*
	Erkek	129	11,1	6,5		
	Total	249	10,3	6,0		

* $p<0,05$

Saldırganlık yönelim ölçeğinin cinsiyete göre değişimi incelendiğinde; başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ve nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık düzeyleri cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir ($p<0,05$). Erkeklerin başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ve nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık düzeyleri kızlardan anlamlı derecede daha yüksektir.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi yaşa göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı bağımsız gruplarda t testi ile incelenmiştir. Bağımsız T Testi analizinin sonuçları ise Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutları ile yaşa göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	t	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	5 yaş	100	44,80	16,06	0,030	0,863
	6 yaş	149	45,15	15,68		
	Total	249	45,01	15,80		
Hayattan kopma	5 yaş	100	15,08	6,75	0,010	0,920
	6 yaş	149	15,17	6,70		
	Total	249	15,13	6,70		
Çatışma	5 yaş	100	9,84	4,20	0,188	0,665
	6 yaş	149	9,60	4,22		
	Total	249	9,70	4,20		
Sürekli oynama	5 yaş	100	12,52	4,86	0,152	0,697
	6 yaş	149	12,76	4,63		
	Total	249	12,66	4,72		
Hayata yansıtma	5 yaş	100	7,36	2,76	0,551	0,459
	6 yaş	149	7,62	2,75		
	Total	249	7,52	2,75		

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ölçeğinin yaşa göre değişimi incelendiğinde anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür ($p>0,05$). Diğer bir ifade ile 5 ve 6 yaşındakilerin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi geneli ile alt boyutları düzeyleri aynı seviyededir denilebilir.

Saldırganlık yönelim ölçeğinin yaşa göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı bağımsız gruplarda t testi ile incelenmiştir. Bağımsız T Testi analizinin sonuçları ise Tablo 5’de verilmiştir.

Tablo 5. Saldırganlık yönelim ölçeğini ve alt boyutları ile yaşa göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	t	P
Saldırganlık Yönelim Ölçeği	5 yaş	100	38,24	14,91	0,291	0,590
	6 yaş	149	36,95	20,65		
	Total	249	37,47	18,54		
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	5 yaş	100	12,89	7,30	0,314	0,575
	6 yaş	149	12,32	8,17		
	Total	249	12,55	7,82		
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	5 yaş	100	9,16	3,84	0,102	0,750
	6 yaş	149	8,96	5,43		
	Total	249	9,04	4,85		
Kendine Yönelik Saldırganlık	5 yaş	100	5,46	1,62	0,394	0,531
	6 yaş	149	5,70	3,55		
	Total	249	5,60	2,93		
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık	5 yaş	100	10,73	5,76	0,979	0,324
	6 yaş	149	9,97	6,11		
	Total	249	10,27	5,97		

Saldırganlık Yönelim Ölçeğinin yaşa göre değişimi incelendiğinde anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür ($p>0,05$). Diğer bir ifade ile 5 ve 6 yaşındakilerin Saldırganlık Yönelim Ölçeği geneli ile alt boyutları düzeyleri aynı seviyededir denilebilir.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi kardeş sayısına göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı bağımsız gruplarda t testi ile incelenmiştir. Bağımsız T Testi analizinin sonuçları ise Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutu ile kardeş sayısına göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	F	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	0	29	42,6	13,3	0,725	0,576
	1	126	44,8	16,3		
	2	73	46,3	16,5		
	3	16	47,7	13,3		
	4	5	37,0	14,2		
	Total	249	45,0	15,8		
Hayattan kopma	0	29	13,9	5,2	1,056	0,379
	1	126	14,7	6,9		
	2	73	16,0	7,2		
	3	16	17,0	5,1		
	4	5	13,4	6,0		
	Total	249	15,1	6,7		
Çatışma	0	29	8,8	3,5	1,053	0,381
	1	126	9,7	4,2		
	2	73	10,1	4,6		
	3	16	10,7	3,9		
	4	5	7,6	1,8		
	Total	249	9,7	4,2		
Sürekli oynama	0	29	12,0	4,4	0,376	0,826
	1	126	12,9	4,9		
	2	73	12,8	4,6		
	3	16	12,3	4,5		
	4	5	11,0	5,2		
	Total	249	12,7	4,7		
Hayata yansıtma	0	29	7,9	2,3	1,245	0,292
	1	126	7,6	2,9		
	2	73	7,4	2,8		
	3	16	7,8	2,5		
	4	5	5,0	1,7		
	Total	249	7,5	2,8		

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ölçeğinin kardeş sayısına göre değişimi incelendiğinde anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür ($p>0,05$). Diğer bir

ifade ile farklı sayıda kardeşi olanların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi geneli ile alt boyutları düzeyleri aynı seviyededir denilebilir.

Saldırganlık yönelim ölçeğinin kardeş sayısına göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı bağımsız gruplarda t testi ile incelenmiştir. Bağımsız T Testi analizinin sonuçları ise Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7. Saldırganlık yönelim ölçeği ve alt boyutu ile kardeş sayısına göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	F	p
Saldırganlık Yönelim Ölçeği	0	29	32,5	6,5	3,514	0,008*
	1	126	36,2	12,0		
	2	73	39,0	22,7		
	3	16	41,4	16,9		
	4	5	63,2	70,6		
	Total	249	37,5	18,5		
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	0	29	10,9	4,0	2,623	0,035*
	1	126	11,9	5,9		
	2	73	13,1	9,0		
	3	16	16,8	11,9		
	4	5	18,4	21,0		
	Total	249	12,6	7,8		
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	0	29	8,0	2,3	3,495	0,008*
	1	126	8,9	3,1		
	2	73	9,3	6,0		
	3	16	8,6	3,5		
	4	5	16,4	18,4		
	Total	249	9,0	4,8		
Kendine Yönelik Saldırganlık	0	29	5,1	0,3	5,773	0,000*
	1	126	5,4	1,4		
	2	73	5,9	3,7		
	3	16	5,0	0,0		
	4	5	11,2	13,3		
	Total	249	5,6	2,9		
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık	0	29	8,5	2,5	2,505	0,043*
	1	126	10,1	5,1		
	2	73	10,6	6,9		
	3	16	11,0	4,8		
	4	5	17,2	18,2		
	Total	249	10,3	6,0		

*p<0,05

Saldırganlık Yönelim Ölçeğinin kardeş sayısına göre değişimi incelendiğinde; ölçeğin geneli, Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık, Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık, Kendine Yönelik Saldırganlık ve Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık alt boyutlarının kardeş sayısına göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği

görülmüştür ($p<0,05$). Anlamlı farklılık gösteren alt boyutlar için farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre;

Saldırganlık yönelim ölçeği geneli için; 4 kardeşi olanların saldırganlık yönelim ölçeği genel düzeyi diğerlerinden anlamlı derecede daha yüksektir.

Başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık alt boyutu için; 4 kardeşi olanların ortalaması hiç kardeşi olmayanlardan, 3 kardeşi olanların ortalaması da hiç kardeşi olmayanlar ve 1 kardeşi olanlardan anlamlı derecede daha büyüktür.

Başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık, kendine yönelik saldırganlık ve nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutları için; 4 kardeşi olanların ortalaması diğer gruplardan anlamlı derecede daha yüksektir.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin anne yaşına göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizinin sonuçları ise Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutu anne yaşına göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	F	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	20-30	105	44,91	17,24	4,052	0,019*
	31-40	125	43,64	14,15		
	40+	19	54,58	15,35		
	Total	249	45,01	15,80		
Hayattan kopma	20-30	105	15,02	7,16	5,048	0,007*
	31-40	125	14,54	6,13		
	40+	19	19,68	6,33		
	Total	249	15,13	6,70		
Çatışma	20-30	105	9,55	4,50	3,777	0,024*
	31-40	125	9,44	3,80		
	40+	19	12,21	4,38		
	Total	249	9,70	4,20		
Sürekli oynama	20-30	105	12,53	4,78	0,399	0,672
	31-40	125	12,63	4,58		
	40+	19	13,58	5,40		
	Total	249	12,66	4,72		
Hayata yansıtma	20-30	105	7,81	3,06	5,932	0,003*
	31-40	125	7,03	2,37		
	40+	19	9,11	2,58		
	Total	249	7,52	2,75		

* $p<0,05$

Dijital oyun bağımlılık eğiliminin anne yaşına göre değişimi incelendiğinde; ölçeğin geneli, hayattan kopma, çatışma ve hayata yansıtma alt boyutlarının anne

yaşına göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği görülmüştür ($p<0,05$). Anlamlı farklılık gösteren ölçek geneli ve alt boyut için farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre;

Dijital oyun bağımlılık eğilimi geneli, hayattan kopma ve çatışma alt boyutları için; annesi 40+ yaş grubu kişilerin dijital oyun bağımlılık eğilimi genel düzeyi annesi 20-30 ve 31-40 yaş grubu olan çocuklardan anlamlı derecede daha yüksektir.

Hayata yansıtma alt boyutu için annesi 20-30 ve 40+ yaş grubunda olanların hayata yansıtma düzeyi annesi 31-40 yaş grubunda olanlardan anlamlı derecede daha yüksektir.

Saldırganlık yönelim ölçeğinin anne yaşına göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizinin sonuçları ise Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9. Saldırganlık yönelim ölçeği ve alt boyutu anne yaşına göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Saldırganlık Yönelim Ölçeği	20-30	105	37,30	18,68	0,499	0,608
	31-40	125	36,99	18,66		
	40+	19	41,53	17,36		
	Total	249	37,47	18,54		
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	20-30	105	12,13	7,21	2,296	0,103
	31-40	125	12,34	7,61		
	40+	19	16,21	11,32		
	Total	249	12,55	7,82		
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	20-30	105	9,09	5,02	0,115	0,892
	31-40	125	9,08	4,95		
	40+	19	8,53	2,99		
	Total	249	9,04	4,85		
Kendine Yönelik Saldırganlık	20-30	105	5,66	3,17	0,145	0,865
	31-40	125	5,61	2,93		
	40+	19	5,26	0,93		
	Total	249	5,60	2,93		
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık	20-30	105	10,42	6,48	0,620	0,539
	31-40	125	9,96	5,42		
	40+	19	11,53	6,60		
	Total	249	10,27	5,97		

Saldırganlık yönelim ölçeğinin anne yaşına göre değişimi incelendiğinde, ölçek geneli ile alt boyutlarının anne yaşına göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür. Diğer bir ifade ile annesi farklı yaş gruplarında olan çocukların saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile alt boyutları aynı düzeydedir denilebilir.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi anne eğitim durumuna göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizinin sonuçları ise Tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutları ile anne eğitim durumuna göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	İlkokul	40	49,85	18,21	1,578	0,181
	Ortaokul	68	43,90	15,74		
	Lise	100	45,04	15,17		
	Üniversite	39	41,59	14,48		
	Lisansüstü	2	51,50	9,19		
	Total	249	45,01	15,80		
Hayattan kopma	İlkokul	40	17,03	7,04	1,066	0,374
	Ortaokul	68	14,41	6,59		
	Lise	100	15,09	6,63		
	Üniversite	39	14,56	6,80		
	Lisansüstü	2	15,00	1,41		
	Total	249	15,13	6,70		
Çatışma	İlkokul	40	10,88	4,46	1,271	0,282
	Ortaokul	68	9,41	4,13		
	Lise	100	9,68	4,25		
	Üniversite	39	8,95	3,87		
	Lisansüstü	2	11,50	3,54		
	Total	249	9,70	4,20		
Sürekli oynama	İlkokul	40	13,95	5,53	2,123	0,079
	Ortaokul	68	12,57	4,46		
	Lise	100	12,78	4,72		
	Üniversite	39	11,05	3,93		
	Lisansüstü	2	15,50	3,54		
	Total	249	12,66	4,72		
Hayata yansıtma	İlkokul	40	8,00	3,25	0,881	0,476
	Ortaokul	68	7,50	2,53		
	Lise	100	7,49	2,78		
	Üniversite	39	7,03	2,53		
	Lisansüstü	2	9,50	0,71		
	Total	249	7,52	2,75		

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği geneli ile alt boyutlarının anne eğitim durumuna göre değişimi incelendiğinde; ölçek ve alt boyutlarının anne eğitim durumuna göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür ($p>0,05$). Diğer bir ifade ile annesi farklı eğitim düzeyine sahip çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi geneli ile alt boyutları aynı seviyededir.

Saldırganlık yönelim ölçeğinin anne eğitim durumuna göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizinin sonuçları ise Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11. Saldırganlık yönelim ölçeği ve alt boyutları ile anne eğitim durumuna göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Saldırganlık Yönelim Ölçeği	İlkokul	40	39,13	17,49	0,345	0,848
	Ortaokul	68	38,18	27,68		
	Lise	100	37,48	13,22		
	Üniversite	39	34,72	10,44		
	Lisansüstü	2	33,00	4,24		
	Total	249	37,47	18,54		
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	İlkokul	40	14,00	9,80	0,703	0,591
	Ortaokul	68	12,09	8,97		
	Lise	100	12,81	7,23		
	Üniversite	39	11,26	4,25		
	Lisansüstü	2	11,50	2,12		
	Total	249	12,55	7,82		
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	İlkokul	40	8,75	3,89	0,402	0,807
	Ortaokul	68	9,49	7,44		
	Lise	100	9,14	3,53		
	Üniversite	39	8,36	2,57		
	Lisansüstü	2	8,00	1,41		
	Total	249	9,04	4,85		
Kendine Yönelik Saldırganlık	İlkokul	40	5,25	0,90	0,970	0,425
	Ortaokul	68	6,15	5,08		
	Lise	100	5,34	1,19		
	Üniversite	39	5,72	2,25		
	Lisansüstü	2	5,00	0,00		
	Total	249	5,60	2,93		
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık	İlkokul	40	11,13	5,89	0,480	0,750
	Ortaokul	68	10,46	7,66		
	Lise	100	10,19	4,99		
	Üniversite	39	9,38	5,20		
	Lisansüstü	2	8,50	0,71		
	Total	249	10,27	5,97		

Saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile alt boyutlarının anne eğitim durumuna göre değişimi incelendiğinde; ölçek ve alt boyutlarının anne eğitim durumuna göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür ($p < 0,05$). Diğer bir ifade ile annesi farklı eğitim düzeyine sahip çocukların saldırganlık eğilim ölçeği geneli ile alt boyutları aynı seviyededir.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi anne çalışma durumuna göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı bağımsız gruplarda t testi ile incelenmiştir. Bağımsız T Testi analizinin sonuçları ise Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutları ile anne çalışma durumuna göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Çalışıyor	32	44,81	11,57	0,006	0,939
	Çalışmıyor	217	45,04	16,36		
	Total	249	45,01	15,80		
Hayattan kopma	Çalışıyor	32	13,81	4,88	1,426	0,234
	Çalışmıyor	217	15,33	6,92		
	Total	249	15,13	6,70		
Çatışma	Çalışıyor	32	9,72	3,72	0,001	0,977
	Çalışmıyor	217	9,70	4,28		
	Total	249	9,70	4,20		
Sürekli oynama	Çalışıyor	32	13,56	3,72	1,338	0,248
	Çalışmıyor	217	12,53	4,84		
	Total	249	12,66	4,72		
Hayata yansıtma	Çalışıyor	32	7,72	2,26	0,195	0,659
	Çalışmıyor	217	7,49	2,82		
	Total	249	7,52	2,75		

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği geneli ile alt boyutlarının anne çalışma durumuna göre değişimi incelendiğinde; ölçek ve alt boyutlarının anne çalışma durumuna göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür ($p>0,05$). Diğer bir ifade ile annesi çalışan ve çalışmayan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi geneli ile alt boyutları aynı seviyededir.

Saldırganlık yönelim ölçeğinin anne çalışma durumuna göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı bağımsız gruplarda t testi ile incelenmiştir. Bağımsız T Testi analizinin sonuçları ise Tablo 13’de verilmiştir.

Tablo 13. Saldırganlık yönelim ölçeği ve alt boyutları ile anne çalışma durumuna göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Saldırganlık Yönelim Ölçeği	Çalışıyor	32	37,16	11,85	0,010	0,920
	Çalışmıyor	217	37,51	19,35		
	Total	249	37,47	18,54		
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	Çalışıyor	32	12,38	6,50	0,018	0,892
	Çalışmıyor	217	12,58	8,01		
	Total	249	12,55	7,82		
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	Çalışıyor	32	9,25	3,78	0,069	0,794
	Çalışmıyor	217	9,01	4,99		
	Total	249	9,04	4,85		
Kendine Yönelik Saldırganlık	Çalışıyor	32	5,34	0,94	0,286	0,593
	Çalışmıyor	217	5,64	3,12		
	Total	249	5,60	2,93		
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık	Çalışıyor	32	10,19	4,56	0,008	0,931
	Çalışmıyor	217	10,29	6,16		
	Total	249	10,27	5,97		

Saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile alt boyutlarının anne çalışma durumuna göre değişimi incelendiğinde; ölçek ve alt boyutlarının anne çalışma durumuna göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür ($p>0,05$). Diğer bir ifade ile annesi çalışan ve çalışmayan çocukların saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile alt boyutları aynı seviyededir.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin baba yaşına göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizinin sonuçları ise Tablo 14’de verilmiştir.

Tablo 14. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutları ile baba yaşına göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	20-30	25	48,64	18,14	1,284	0,279
	31-40	178	44,04	15,58		
	40+	46	46,78	15,23		
	Total	249	45,01	15,80		
Hayattan kopma	20-30	25	16,72	7,67	1,781	0,171
	31-40	178	14,63	6,64		
	40+	46	16,20	6,30		
	Total	249	15,13	6,70		
Çatışma	20-30	25	10,40	4,47	0,776	0,461
	31-40	178	9,49	4,22		
	40+	46	10,11	4,02		
	Total	249	9,70	4,20		
Sürekli oynama	20-30	25	12,92	5,06	0,062	0,940
	31-40	178	12,60	4,65		
	40+	46	12,76	4,87		
	Total	249	12,66	4,72		
Hayata yansıtma	20-30	25	8,60	3,07	2,574	0,078
	31-40	178	7,31	2,76		
	40+	46	7,72	2,44		
	Total	249	7,52	2,75		

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin baba yaşına göre değişimi incelendiğinde, ölçek geneli ile alt boyutlarının baba yaşına göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür. Diğer bir ifade ile babası farklı yaş gruplarında olan çocukların dijital oyun bağımlılık ölçeği geneli ile alt boyutları aynı düzeydedir denilebilir.

Saldırıcılık yönelim ölçeğinin baba yaşına göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizinin sonuçları ise Tablo 15’de verilmiştir.

Tablo 15. Saldırıcılık yönelim ölçeği ve alt boyutları ile baba yaşına göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Saldırıcılık Yönelim Ölçeği	20-30	25	39,40	13,88	0,490	0,613
	31-40	178	36,73	19,73		
	40+	46	39,26	15,86		
	Total	249	37,47	18,54		
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırıcılık	20-30	25	13,16	6,21	0,995	0,371
	31-40	178	12,12	7,62		
	40+	46	13,87	9,26		
	Total	249	12,55	7,82		
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırıcılık	20-30	25	9,60	3,70	0,199	0,820
	31-40	178	9,01	5,30		
	40+	46	8,87	3,38		
	Total	249	9,04	4,85		
Kendine Yönelik Saldırıcılık	20-30	25	5,60	1,22	0,218	0,804
	31-40	178	5,67	3,41		
	40+	46	5,35	0,85		
	Total	249	5,60	2,93		
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırıcılık	20-30	25	11,04	6,29	1,019	0,362
	31-40	178	9,93	5,96		
	40+	46	11,17	5,82		
	Total	249	10,27	5,97		

Saldırıcılık yönelim ölçeğinin baba yaşına göre değişimi incelendiğinde, ölçek geneli ile alt boyutlarının baba yaşına göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür. Diğer bir ifade ile babası farklı yaş gruplarında olan çocukların saldırıcılık yönelim ölçeği geneli ile alt boyutları aynı düzeydedir denilebilir.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin baba eğitim düzeyine göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizi sonuçları ise Tablo 16’da verilmiştir.

Tablo 16. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutları ile baba eğitim düzeyine göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	İlkokul	50	46,0	15,7	0,342	0,849
	Ortaokul	72	45,2	17,1		
	Lise	85	45,4	15,3		
	Üniversite	39	42,4	15,2		
	Lisansüstü	3	45,7	11,6		
	Total	249	45,0	15,8		
Hayattan kopma	İlkokul	50	15,4	6,4	0,549	0,700
	Ortaokul	72	15,2	7,0		
	Lise	85	15,5	6,8		
	Üniversite	39	13,7	6,6		
	Lisansüstü	3	15,7	1,5		
	Total	249	15,1	6,7		
Çatışma	İlkokul	50	10,4	4,1	0,538	0,708
	Ortaokul	72	9,8	4,6		
	Lise	85	9,5	4,1		
	Üniversite	39	9,1	3,8		
	Lisansüstü	3	10,0	3,6		
	Total	249	9,7	4,2		
Sürekli oynama	İlkokul	50	12,9	4,6	0,446	0,775
	Ortaokul	72	13,0	4,9		
	Lise	85	12,7	4,7		
	Üniversite	39	11,8	4,5		
	Lisansüstü	3	12,0	5,2		
	Total	249	12,7	4,7		
Hayata yansıtma	İlkokul	50	7,4	2,9	0,337	0,853
	Ortaokul	72	7,3	2,8		
	Lise	85	7,7	2,7		
	Üniversite	39	7,7	2,7		
	Lisansüstü	3	8,0	2,6		
	Total	249	7,5	2,8		

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin baba eğitim düzeyine göre değişimi incelendiğinde, ölçek geneli ile alt boyutlarının baba eğitim düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür. Diğer bir ifade ile babası farklı eğitim düzeyine sahip olan çocukların dijital oyun bağımlılık ölçeği geneli ile alt boyutları aynı düzeydedir denilebilir.

Saldırganlık yönelim ölçeğinin baba eğitim düzeyine göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizi sonuçları ise Tablo 17’de verilmiştir.

Tablo 17. Saldırganlık yönelim ölçeği ve alt boyutları ile baba eğitim düzeyine göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Saldırganlık Yönelim Ölçeği	İlkokul	50	39,8	17,3	1,158	0,330
	Ortaokul	72	40,1	23,5		
	Lise	85	35,6	17,8		
	Üniversite	39	33,8	8,8		
	Lisansüstü	3	36,7	10,0		
	Total	249	37,5	18,5		
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	İlkokul	50	14,3	10,0	1,366	0,246
	Ortaokul	72	13,2	9,0		
	Lise	85	11,7	6,4		
	Üniversite	39	11,0	4,3		
	Lisansüstü	3	12,0	3,6		
	Total	249	12,6	7,8		
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	İlkokul	50	8,7	3,9	0,482	0,749
	Ortaokul	72	9,6	6,1		
	Lise	85	8,9	5,0		
	Üniversite	39	8,6	2,8		
	Lisansüstü	3	10,3	4,2		
	Total	249	9,0	4,8		
Kendine Yönelik Saldırganlık	İlkokul	50	5,6	1,7	0,381	0,822
	Ortaokul	72	5,9	3,9		
	Lise	85	5,6	3,2		
	Üniversite	39	5,2	0,7		
	Lisansüstü	3	5,0	0,0		
	Total	249	5,6	2,9		
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık	İlkokul	50	11,3	5,9	1,885	0,114
	Ortaokul	72	11,3	7,7		
	Lise	85	9,4	5,2		
	Üniversite	39	8,9	3,1		
	Lisansüstü	3	9,3	2,5		
	Total	249	10,3	6,0		

Saldırganlık yönelim ölçeğinin baba eğitim düzeyine göre değişimi incelendiğinde, ölçek geneli ile alt boyutlarının baba eğitim düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür. Diğer bir ifade ile babası farklı eğitim düzeyine sahip olan saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile alt boyutları aynı düzeydedir denilebilir.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin baba çalışma durumuna göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı bağımsız gruplarda t testi ile incelenmiştir. Bağımsız T Testi analizinin sonuçları ise Tablo 18’de verilmiştir

Tablo 18. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutları ile baba çalışma durumuna göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	t	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Çalışıyor	242	45,04	15,92	0,022	0,883
	Çalışmıyor	7	44,14	11,73		
	Total	249	45,01	15,80		
Hayattan kopma	Çalışıyor	242	15,17	6,76	0,260	0,611
	Çalışmıyor	7	13,86	4,67		
	Total	249	15,13	6,70		
Çatışma	Çalışıyor	242	9,68	4,20	0,216	0,642
	Çalışmıyor	7	10,43	4,69		
	Total	249	9,70	4,20		
Sürekli oynama	Çalışıyor	242	12,69	4,73	0,209	0,648
	Çalışmıyor	7	11,86	4,49		
	Total	249	12,66	4,72		
Hayata yansıtma	Çalışıyor	242	7,50	2,75	0,220	0,639
	Çalışmıyor	7	8,00	2,89		
	Total	249	7,52	2,75		

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin baba çalışma durumuna göre değişimi incelendiğinde; ölçek geneli ile alt boyutlarının baba çalışma durumuna göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür ($p>0,05$). Diğer bir ifade ile babası çalışan ve çalışmayan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutları aynı seviyededir denilebilir.

Saldırganlık yönelim ölçeğinin baba çalışma durumuna göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı bağımsız gruplarda t testi ile incelenmiştir. Bağımsız T Testi analizinin sonuçları ise Tablo 19’da verilmiştir.

Tablo 19. Saldırganlık yönelim ölçeği ve alt boyutları ile baba çalışma durumuna göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	t	p
Saldırganlık Yönelim Ölçeği	Çalışıyor	242	37,39	18,55	0,134	0,714
	Çalışmıyor	7	40,00	19,48		
	Total	249	37,47	18,54		
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	Çalışıyor	242	12,48	7,72	0,791	0,375
	Çalışmıyor	7	15,14	11,17		
	Total	249	12,55	7,82		
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	Çalışıyor	242	9,05	4,88	0,032	0,857
	Çalışmıyor	7	8,71	3,73		
	Total	249	9,04	4,85		
Kendine Yönelik Saldırganlık	Çalışıyor	242	5,61	2,97	0,084	0,772
	Çalışmıyor	7	5,29	0,76		
	Total	249	5,60	2,93		
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık	Çalışıyor	242	10,26	5,94	0,069	0,794
	Çalışmıyor	7	10,86	7,34		
	Total	249	10,27	5,97		

Saldırganlık yönelim ölçeğinin baba çalışma durumuna göre değişimi incelendiğinde; ölçek geneli ile alt boyutlarının baba çalışma durumuna göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür ($p>0,05$). Diğer bir ifade ile babası çalışan ve çalışmayan çocukların saldırganlık yönelim ölçeği geneli ve alt boyutları aynı seviyededir denilebilir.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin gelir durumuna göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizi sonuçları ise Tablo 20’de verilmiştir.

Tablo 20. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutları ile gelir durumuna göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Düzenli geliri yok	10	44,00	21,41	0,378	0,769
	2000 TL ve altı	7	48,29	17,73		
	2001-3000 TL	38	47,05	15,61		
	3001 TL üzeri	194	44,55	15,54		
	Total	249	45,01	15,80		
Hayattan kopma	Düzenli geliri yok	10	15,40	8,44	0,483	0,694
	2000 TL ve altı	7	14,00	6,51		
	2001-3000 TL	38	16,26	7,11		
	3001 TL üzeri	194	14,94	6,56		
	Total	249	15,13	6,70		
Çatışma	Düzenli geliri yok	10	10,60	5,89	1,281	0,282
	2000 TL ve altı	7	11,71	4,92		
	2001-3000 TL	38	10,39	3,79		
	3001 TL üzeri	194	9,44	4,15		
	Total	249	9,70	4,20		
Sürekli oynama	Düzenli geliri yok	10	11,00	5,56	0,608	0,610
	2000 TL ve altı	7	13,86	4,18		
	2001-3000 TL	38	12,45	4,26		
	3001 TL üzeri	194	12,75	4,79		
	Total	249	12,66	4,72		
Hayata yansıtma	Düzenli geliri yok	10	7,00	3,53	0,954	0,415
	2000 TL ve altı	7	8,71	3,40		
	2001-3000 TL	38	7,95	2,95		
	3001 TL üzeri	194	7,42	2,65		
	Total	249	7,52	2,75		

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin gelire göre değişimi incelendiğinde; ölçek geneli ile alt boyutlarının gelire göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür ($p>0,05$). Diğer bir ifade ile babası farklı gelir düzeyine sahip çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutları aynı seviyededir denilebilir.

Saldırganlık yönelim ölçeğinin gelir durumuna göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizi sonuçları ise Tablo 21’de verilmiştir.

Tablo 21. Saldırganlık yönelim ölçeği ve alt boyutları ile gelir durumuna göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Saldırganlık Yönelim Ölçeği	Düzenli geliri yok	10	38,70	17,83	4,264	0,006*
	2000 TL ve altı	7	61,57	57,13		
	2001-3000 TL	38	37,00	14,12		
	3001 TL üzeri	194	36,62	16,28		
	Total	249	37,47	18,54		
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	Düzenli geliri yok	10	13,60	7,40	2,865	0,037*
	2000 TL ve altı	7	20,86	18,04		
	2001-3000 TL	38	12,24	6,89		
	3001 TL üzeri	194	12,26	7,36		
	Total	249	12,55	7,82		
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	Düzenli geliri yok	10	8,90	4,38	4,625	0,004*
	2000 TL ve altı	7	15,57	15,18		
	2001-3000 TL	38	8,53	3,72		
	3001 TL üzeri	194	8,91	4,22		
	Total	249	9,04	4,85		
Kendine Yönelik Saldırganlık	Düzenli geliri yok	10	6,00	3,16	4,053	0,008*
	2000 TL ve altı	7	9,29	11,34		
	2001-3000 TL	38	5,42	1,08		
	3001 TL üzeri	194	5,48	2,41		
	Total	249	5,60	2,93		
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık	Düzenli geliri yok	10	10,20	5,51	2,351	0,073
	2000 TL ve altı	7	15,86	14,99		
	2001-3000 TL	38	10,82	5,61		
	3001 TL üzeri	194	9,97	5,48		
	Total	249	10,27	5,97		

*p<0,05

Saldırganlık yönelim ölçeğinin gelire göre değişimi incelendiğinde; ölçeğin geneli ile başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık, kendine yönelik saldırganlık alt boyutlarının gelire göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği görülmüştür (p<0,05). Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek amacıyla yapılan TUKEY testi sonuçlarına göre;

Saldırganlık yönelim ölçeği geneli için; 2000 TL ve altı geliri olan ailelerin çocuklarının saldırganlık yönelim ölçeği geneli diğer gelir gruplarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık için geliri 2000 TL ve altında olan aile çocuklarının başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık düzeyi geliri 2001-3000 TL ve 3001 TL ve üzeri olanlardan anlamlı derecede daha yüksektir.

Başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık için; 2000 TL ve altında geliri olanların başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık düzeyi diğer gelir gruplarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Kendine yönelik saldırganlık alt boyutu için; 2000 TL ve altında geliri olanların kendine yönelik saldırganlık düzeyi diğer gelir gruplarından anlamlı derecede daha yüksektir.

Çocukların tercih ettiği oyun türleri Tablo 22’de verilmiştir.

Tablo 22. Çocukların tercih ettiği oyun türleri

		n	%
Çocukların tercih ettiği oyun türü	Minyatür Oyuncaklar	15	6,0
	Bebekler	23	9,2
	Güncel Kahramanlar	96	38,6
	Manipülatif Oyuncaklar	23	9,2
	Elektronik Oyuncaklar	33	13,3
	Şiddet İçerikli Oyuncaklar	44	17,7
	Elişi Oyuncakları	10	4,0
	Müzikli Oyuncaklar	5	2,0
	Total	249	100,0

Çocukların tercih ettiği oyun türleri incelendiğinde; minyatür oyuncaklar %6, bebekler %9,2, güncel kahramanlar %38,6, manüpilatif oyuncaklar %9,2, elektronik oyuncaklar %13,3, Şiddet içerikli oyuncaklar %17,7, elişi oyuncakları %4, müzikli oyuncaklar %2 oranında tercih edilmektedir.

Saldırganlık yönelim ölçeğinin tercih edilen oyun türüne göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizi sonuçları ise Tablo 23’de verilmiştir

Tablo 23. Saldırganlık yönelim ölçeği ve alt boyutları ile tercih edilen oyun türüne göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	P
Saldırganlık Yönelim Ölçeği	Minyatür Oyuncak	15	32,40	12,51	0,527	0,814
	Bebekler	23	36,91	12,99		
	Güncel Kahramanlar	96	38,42	24,17		
	Manipülatif Oyuncaklar	23	35,57	10,41		
	Elektronik Oyuncaklar	33	36,45	11,23		
	Şiddet İçerikli Oyuncaklar	44	40,34	18,87		
	Elişi Oyuncakları	10	31,80	5,96		
	Müzikli oyuncaklar	5	38,40	10,90		
Total	249	37,47	18,54			
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	Minyatür Oyuncak	15	10,33	5,33	0,966	0,457
	Bebekler	23	13,13	7,42		
	Güncel Kahramanlar	96	12,01	7,87		
	Manipülatif Oyuncaklar	23	11,39	3,69		
	Elektronik oyuncaklar	33	12,42	7,25		
	Şiddet İçerikli Oyuncaklar	44	15,00	10,78		
	Elişi Oyuncakları	10	11,70	4,30		
	Müzikli Oyuncaklar	5	13,20	5,54		
Total	249	12,55	7,82			
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	Minyatür Oyuncak	15	7,80	1,70	0,623	0,737
	Bebekler	23	8,74	3,43		
	Güncel Kahramanlar	96	9,60	6,62		
	Manipülatif Oyuncaklar	23	8,48	3,41		
	Elektronik Oyuncaklar	33	8,88	3,14		
	Şiddet İçerikli Oyuncaklar	44	9,25	3,86		
	Elişi Oyuncakları	10	7,10	0,32		
	Müzikli Oyuncaklar	5	9,00	3,39		
Total	249	9,04	4,85			
Kendine Yönelik Saldırganlık	Minyatür Oyuncak	15	5,20	0,56	0,803	0,586
	Bebekler	23	5,57	1,31		
	Güncel Kahramanlar	96	6,13	4,55		
	Manipülatif Oyuncaklar	23	5,26	0,69		
	Elektronik Oyuncaklar	33	5,03	0,17		
	Şiddet İçerikli Oyuncaklar	44	5,32	1,01		
	Elişi Oyuncakları	10	5,10	0,32		
	Müzikli Oyuncaklar	5	5,80	1,79		
Total	249	5,60	2,93			
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık	Minyatür Oyuncak	15	9,07	5,87	0,477	0,851
	Bebekler	23	9,48	3,91		
	Güncel Kahramanlar	96	10,68	7,29		
	Manipülatif Oyuncaklar	23	10,43	4,39		
	Elektronik Oyuncaklar	33	10,12	5,00		
	Şiddet İçerikli Oyuncaklar	44	10,77	5,85		
	Elişi Oyuncakları	10	7,90	2,51		
	Müzikli Oyuncaklar	5	10,40	4,98		
Total	249	10,27	5,97			

Saldırganlık yönelim ölçeğinin tercih edilen oyuncak türüne göre değişimi incelendiğinde; ölçek geneli ile alt boyutlarının tercih edilen oyuncak türüne göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür ($p>0,05$). Diğer bir ifade ile farklı oyuncakları tercih edenlerin saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile alt boyutları aynı düzeydedir denilebilir.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin tercih edilen oyun türüne göre ortalamaları ve bu ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı tek yönlü varyans analizi ile incelenmiştir. Tek yönlü varyans analizi sonuçları ise Tablo 24’de verilmiştir.

Tablo 24. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutları ile tercih edilen oyun türüne göre değişimi

		n	Ortalama	Std. Sapma	f	p
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Minyatür Oyuncak	15	33,80	12,47	2,184	0,036*
	Bebekler	23	44,22	13,13		
	Güncel Kahramanlar	96	43,84	15,28		
	Manipülatif Oyuncaklar	23	46,39	13,01		
	Elektronik Oyuncaklar	33	47,55	15,54		
	Şiddet İçerikli Oyuncaklar	44	49,23	17,97		
	Elişi Oyuncakları	10	40,30	18,90		
	Müzikli Oyuncaklar	5	54,00	19,74		
	Total	249	45,01	15,80		
Hayattan kopma	Minyatür Oyuncak	15	10,67	5,02	1,658	0,120
	Bebekler	23	14,26	5,46		
	Güncel kahramanlar,	96	14,96	6,63		
	Manipülatif Oyuncaklar	23	15,00	5,53		
	Elektronik Oyuncaklar	33	15,97	7,10		
	Şiddet İçerikli Oyuncaklar	44	16,91	7,41		
	Elişi Oyuncakları	10	14,20	7,64		
	Müzikli Oyuncaklar	5	17,20	8,23		
	Total	249	15,13	6,70		
Çatışma	Minyatür Oyuncak	15	6,53	3,38	1,818	0,084
	Bebekler	23	9,83	3,56		
	Güncel Kahramanlar	96	9,50	4,35		
	Manipülatif Oyuncaklar	23	10,43	3,04		
	Elektronik Oyuncaklar	33	10,03	4,04		
	Şiddet İçerikli Oyuncaklar	44	10,59	4,65		
	Elişi Oyuncakları	10	8,80	4,66		
	Müzikli Oyuncaklar	5	10,80	4,32		
	Total	249	9,70	4,20		
Sürekli oynama	Minyatür Oyuncak	15	10,33	4,27	1,850	0,079
	Bebekler	23	12,22	4,35		
	Güncel Kahramanlar	96	12,14	4,45		
	Manipülatif Oyuncaklar	23	13,22	4,28		
	Elektronik Oyuncaklar	33	13,88	4,98		
	Şiddet İçerikli Oyuncaklar	44	13,70	5,24		
	Elişi Oyuncakları	10	11,00	4,22		
	Müzikli Oyuncaklar	5	15,40	5,94		
	Total	249	12,66	4,72		
Hayata yansıtma	Minyatür Oyuncak	15	6,27	2,22	2,131	0,041*
	Bebekler	23	7,91	2,17		
	Güncel Kahramanlar	96	7,25	2,78		
	Manipülatif Oyuncaklar	23	7,74	2,43		
	Elektronik Oyuncaklar	33	7,67	2,92		
	Şiddet İçerikli Oyuncaklar	44	8,02	2,73		
	Elişi Oyuncakları	10	6,30	3,65		
	Müzikli Oyuncaklar	5	10,60	2,07		
	Total	249	7,52	2,75		

*p<0,05

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin tercih edilen oyun türüne göre değişimi incelendiğinde ölçeğin geneli ile hayata yansıtma alt boyutlarının tercih edilen oyun

türüne göre anlamlı düzeyde farklılık göstermekte iken ($p < 0,05$), diğer alt boyutların anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür. Anlamlı farklılık gösteren ölçeğin geneli ile hayata yansıtma alt boyutu için farklılığın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan TUKEY Testi sonuçlarına göre;

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği geneli için; minyatür oyuncak tercih edenlerin dijital oyun bağımlılık eğilimi genel düzeyi, bebekler, güncel kahramanlar, manipülatif oyuncaklar, Elektronik oyuncaklar, şiddet içerikli oyuncaklar ve müzikli oyuncaklar tercih edenlerin dijital oyun bağımlılık eğilimi genel düzeyinden anlamlı derecede daha yüksektir. Hayata yansıtma alt boyutu için; müzikli oyuncaklar tercih eden çocukların hayata yansıtma düzeyi diğer oyuncak türlerini tercih edenlerden anlamlı derecede daha yüksektir. Ek olarak, şiddet içerikli oyuncaklar tercih edenlerin hayata yansıtma düzeyi minyatür oyuncak tercih edenlerden anlamlı derecede daha yüksektir.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği ve saldırganlık yönelim ölçeği arasındaki ilişkinin belirlenmesi amacıyla korelasyon analizi yapılmış ve pearson korelasyon katsayısı elde edilmiştir. Korelasyon analizi ve pearson korelasyon katsayısı sonuçları ise Tablo 25’de verilmiştir.

Tablo 25. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve saldırganlık yönelim ölçeği ilişkisi

		Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Hayattan kopma	Çatışma	Sürekli oynama	Hayata yansıtma	Saldırganlık Yönelim Ölçeği	Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	Kendine Yönelik Saldırganlık	Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	R		,904**	,892**	,844**	,732**	,269**	,320**	,170**	,039	,259**
	P	1	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,007	,538	,000
Hayattan kopma	R	,904**		,720**	,618**	,598**	,262**	,297**	,188**	,061	,242**
	P	,000	1	,000	,000	,000	,000	,000	,003	,337	,000
Çatışma	R	,892**	,720**		,736**	,582**	,279**	,339**	,153*	,053	,272**
	P	,000	,000	1	,000	,000	,000	,000	,016	,404	,000
Sürekli oynama	R	,844**	,618**	,736**		,502**	,183**	,235**	,101	,023	,168**
	P	,000	,000	,000	1	,000	,004	,000	,111	,722	,008
Hayata yansıtma	R	,732**	,598**	,582**	,502**		,164**	,190**	,111	-,043	,193**
	P	,000	,000	,000	,000	1	,009	,003	,081	,495	,002
Saldırganlık Yönelim Ölçeği	R	,269**	,262**	,279**	,183**	,164**		,879**	,850**	,755**	,893**
	P	,000	,000	,000	,004	,009	1	,000	,000	,000	,000
Başkalarına Yönelik Fiziksel Saldırganlık	R	,320**	,297**	,339**	,235**	,190**	,879**		,612**	,455**	,700**
	P	,000	,000	,000	,000	,003	,000	1	,000	,000	,000
Başkalarına Yönelik İlişkisel Saldırganlık	R	,170**	,188**	,153*	,101	,111	,850**	,612**		,744**	,660**
	P	,007	,003	,016	,111	,081	,000	,000	1	,000	,000
Kendine Yönelik Saldırganlık	R	,039	,061	,053	,023	-,043	,755**	,455**	,744**		,654**
	P	,538	,337	,404	,722	,495	,000	,000	,000	1	,000
Nesnelere/Eşyalara Yönelik Saldırganlık	R	,259**	,242**	,272**	,168**	,193**	,893**	,700**	,660**	,654**	
	P	,000	,000	,000	,008	,002	,000	,000	,000	,000	1

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği genelinin saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile %26,9 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %32, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık ile %17, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %25,9 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır.

Hayattan kopma alt boyutunun saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile %26,2 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %29,7, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık ile %18,8, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %24,2 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır.

Çatışma alt boyutunun saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile %27,9 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %33,9, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık ile %15,3, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %27,2 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır.

Sürekli oynama alt boyutunun saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile %18,3 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %23,5, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %16,8 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır.

Hayata yansıtma alt boyutunun saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile %16,4 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %19, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %19,3 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır.

ALTINCI BÖLÜM

TARTIŞMA

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin Cinsiyete Göre Değişimi

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi geneli ile çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutları cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık görülmüştür. Erkeklerin dijital oyun bağımlılık eğilimleri kızlara göre anlamlı derecede daha yüksek bulunmuştur. Budak (2020)'in çalışmasında, cinsiyetin dijital oyun bağımlılıkları eğilime etkisinin anlamlı olduğunu ortaya koymuştur. Erkek çocuklarının bağımlılık eğilimlerinin kız çocuklarının bağımlılık eğilimlerinden yüksek olduğu saptanmıştır. Taş ve Güneş (2019)'in çalışmasında, cinsiyetin çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığını yordadığı bulunmuştur. Bu çalışmaya göre erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri kızlara göre anlamlı bir şekilde daha yüksek bulunmuştur. Horzum (2011)'un çalışmasında, erkeklerin oyun oynamayı bırakamama, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirme, oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme ve toplam oyun bağımlılığı düzeylerinin kızlara göre oldukça yüksek olduğu bulunmuştur. Söz konusu sonuçlar, yapılan çalışmanın sonucu ile paralellik göstermektedir.

Saldırganlık Yönelim Ölçeğinin Cinsiyete Göre Değişimi

Bu araştırmanın bulgularına göre saldırganlık yöneliminin cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaştığı görülmüştür. Erkeklerin başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ve nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık düzeyleri kızlara göre daha yüksek bulunmaktadır. Erdinç (2009)'in yaptığı çalışmada, erkek çocukların kız çocuklarına göre daha yüksek düzeyde saldırganlık davranışlarında bulunduğu görülmektedir. Özata (2021)'nin 36-72 aylık çocuklar ile yaptığı çalışmada ise, erkek çocukların kız çocuklarına oranla daha yüksek düzeyde fiziksel, kendilerine ve nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık sergiledikleri görülmektedir. Tuzcuoğlu, Cengiz ve Küsmüş (2020)'ün çalışmasında, saldırganlık yönelim düzeylerinde, erkeklerin saldırganlık yönelimlerinin kızlara göre daha yüksek düzeyde olduğu görülmektedir. Söz konusu sonuçlar, yapılan çalışmanın sonucu ile paralellik göstermektedir.

Saldırganlık Yönelim Ölçeğinin Kardeş Sayısına Göre Değişimi

Bu araştırmanın bulgularına göre saldırganlık yönelimi ölçeğinin geneli ve alt boyutlarının tamamının kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaştığı görülmüştür. Dört kardeşi olanların saldırganlık yönelim ölçeği genel düzeyi diğerlerinden anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmektedir. Kardeş sayısına ilişkin sonuçların birçoğu bu araştırmadaki bulgularla tutarlılık göstermesine rağmen farklı sonuçlar ortaya koyan çalışmalara rastlamak da mümkündür. İkiz ve Öztürk-Samur (2016)'un yaptığı çalışmada, çocukların sahip olduğu kardeş sayısının ilişkisel ve fiziksel saldırganlık davranışı üzerinde önemli bir etkiye sahip olmadığı saptanmıştır. Ancak, Dizman (2003)'in yaptığı araştırmada, çocukların kardeş sayısına göre saldırganlığın arttığı görülmektedir. Tek çocuk olanların, 3 ve daha fazla kardeşi olan çocuklara göre daha az saldırgan davranışlar gösterdiğini saptamıştır. Kaya (2020)'nin çalışmasında, çocukların kardeş sayısına göre fiziksel saldırganlık boyutunda herhangi bir farklılık görülmezken ilişkisel saldırganlık boyutunda 2 ve daha fazla kardeşi olanların saldırganlık davranışının kardeşi olmayanlara göre arttığı saptanmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin Anne Yaşına Göre Değişimi

Bu araştırmanın bulgularına göre Dijital oyun bağımlılık eğilim ölçeğinin geneli, hayattan kopma, çatışma ve hayata yansıtma alt boyutlarının anne yaşına göre anlamlı düzeyde farklılık saptanmıştır. Çakır, Karagöz ve Karakuş (2021)'un yaptığı araştırmada, annesi daha genç olan gruba oranla yüksek olan çocukların dijital bağımlılığının daha anlamlı olduğu bulunmuştur. Cillero ve Jago (2010), 1980 - 2009 arasındaki araştırmalardan literatür taraması ile okul öncesi dönemdeki çocukların ekran izleme bağlantılarını araştırmıştır. Buna göre annenin yaşı çocukların ekran izleme davranışı ile pozitif olarak ilişkili olduğu saptanmıştır (Akt. Darga, 2021). Söz konusu sonuçlar, yapılan çalışmanın sonucu ile paralellik göstermektedir.

Saldırganlık Yönelim Ölçeğinin Gelir Durumuna Göre Değişimi

Bu araştırma bulgularına göre saldırganlık yönelim ölçeğinin geneli ailenin gelir durumuna göre, 2000 TL ve altı geliri olan ailelerin çocuklarının saldırganlık yöneliminin görülmesi daha yüksek olduğu saptanmıştır. Ailenin gelir durumuna ilişkin sonuçların birçoğu bu araştırmadaki bulgularla tutarlılık göstermesine rağmen farklı sonuçlar ortaya koyan çalışmalara rastlamak da mümkündür. Köksal (2016)

çalışmasında, ailenin gelir durumu ile çocukların saldırganlık düzeyleri arasında bir ilişki bulunmamıştır. Ancak, Harachi ve arkadaşları (2006)'nın yaptığı çalışmada, gelir düzeyinin düşük olması kızlarda saldırgan davranışların erkeklere göre daha yüksek düzeyde bulunduğu saptanmıştır (Öztürk, 2008). Pekince (2012) çalışmasında, aile gelir durumu düşük olanların saldırganlık davranışları gelir durumları yüksek olanlara göre önemli derece fark olduğu bulunmuştur. Söz konusu sonuçlar, yapılan çalışmanın sonucu ile paralellik göstermektedir. Bunun sebebini düşük gelirli ailelerin çocukların ihtiyaçların yeterli derecede karşılanamadığından kaynaklı olabilir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin Tercih Edilen Oyun Türüne Göre Değişimi

Bu araştırmanın bulgularına göre Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin tercih edilen oyun türüne göre değişimi incelendiğinde ölçeğin geneli ile hayata yansıtma alt boyutlarının tercih edilen oyun türüne göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği geneli için; minyatür oyuncak tercih edenlerin diğer oyuncak türlerini tercih edenlere göre dijital oyun bağımlılık eğilimi genel düzeyinden anlamlı derecede daha yüksek olduğu saptanmıştır. Hayata yansıtma alt boyutu için; müzikli oyuncaklar tercih eden çocukların hayata yansıtma düzeyi diğer oyuncak türlerini tercih edenlerden anlamlı derecede daha yüksektir. Ek olarak, şiddet içerikli oyuncaklar tercih edenlerin hayata yansıtma düzeyi minyatür oyuncak tercih edenlerden anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmektedir. Budak'ın (2020) çalışmasında, çocukların çoğunun tablet, telefon, bilgisayar gibi teknolojik aletler ile oynadığı görülmektedir. Öte yandan bebekler ve minyatür oyuncak setleri de en çok tercih edilenler arasındadır. Söz konusu sonuçlar, yapılan çalışmanın sonucu ile paralellik göstermektedir. Çocukların bu oyuncakları tercih etme sebeplerinden biri de gerçek hayatla ilişki kurmalarında dolayı olabilir.

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Saldırganlık Yönelim Ölçeği İlişkisi

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği genelinin saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile %26,9 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %32, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık ile %17, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %25,9 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır. Balıkçı (2018)'nin çalışmasında, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif ve orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

YEDİNCİ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

SONUÇ

Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve oyun türlerine göre saldırganlık yönelimlerinin incelenmesi amacıyla yapılan bu araştırmada elde edilen sonuçlar incelendiğinde;

- Cinsiyet değişkeni ile dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği geneli ve çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma alt boyutları arasında anlamlı bir farklılığa rastlanmıştır. Erkeklerin dijital oyun bağımlılık eğilim düzeyleri kızlara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur.
- Cinsiyet değişkeni ile saldırganlık yönelimi ölçeğinin alt boyutları arasından başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ve nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık arasında anlamlı bir farklılığa rastlanmıştır. Buna göre erkeklerin kızlara göre daha saldırgan tutum içinde olduğu görülmektedir.
- Anne yaşı değişkeni ile dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği geneli ve hayattan kopma, çatışma ve hayata yansıtma alt boyutları arasında anlamlı bir farklılığa rastlanmıştır. Dijital oyun bağımlılık eğilimi geneli, hayattan kopma ve çatışma alt boyutları için yaşı 40'ın üstü olan annelerin çocuklarının daha saldırgan olduğu görülmüştür. Hayata yansıtma alt boyutu için annesi 20-30 ve 40+ yaş grubunda olanların hayata yansıtma düzeyi annesi 31-40 yaş grubunda olanlardan anlamlı derecede daha yüksek bulunmuştur.
- Kardeş sayı değişkeni ile saldırganlık yönelimi ölçeğinin geneli ve alt boyutları arasında anlamlı bir farklılığa rastlanmıştır Dört kardeşi olanların saldırganlık yönelim ölçeği genel düzeyi diğerlerinden anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmektedir. Başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık alt boyutu 4 kardeşi olanların ortalaması hiç kardeşi olmayanlardan, 3 kardeşi olanların ortalaması da hiç kardeşi olmayanlar ve 1 kardeşi olanlardan anlamlı derecede daha büyüktür. Başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık, kendine yönelik saldırganlık ve nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu 4 kardeşi olanların ortalaması diğer gruptan anlamlı derecede daha yüksektir.

- Okul öncesi dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin çocuğun yaşı, kardeş sayısı, anne eğitim durumu, anne çalışma durumu, baba yaşı, baba eğitim durumu, baba çalışma durumu ve aile gelir düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür.
- Okul öncesi dönemi çocuklarının saldırganlık yönelim ölçeğinin çocuğun yaşı, anne yaşı, anne eğitim durumu, anne çalışma durumu, baba yaşı, baba eğitim durumu ve baba çalışma durumuna göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür.
- Aile gelir durumu değişkeni ile saldırganlık yönelimi ölçeğinin geneli ile başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık ve kendine yönelik saldırganlık alt boyutları arasında anlamlı bir farklılığa rastlanmıştır. Düşük gelirli ailelerin çocuklarının saldırganlık tutumları diğer gelir gruplarına göre anlamlı derecede daha yüksektir. Başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık için geliri 2000 TL ve altında olan aile çocuklarının başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık düzeyi geliri 2001-3000 TL ve 3001 TL ve üzeri olanlardan anlamlı derecede daha yüksektir. Başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık için; 2000 TL ve altında geliri olanların başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık düzeyi diğer gelir gruplarından anlamlı derecede daha yüksektir. Kendine yönelik saldırganlık alt boyutu için; 2000 TL ve altında geliri olanların kendine yönelik saldırganlık düzeyi diğer gelir gruplarından anlamlı derecede daha yüksek olduğu bulunmuştur.
- Okul öncesi dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin geneli ile hayata yansıtma alt boyutlarının tercih edilen oyun türüne göre anlamlı düzeyde farklılık göstermekte iken, diğer alt boyutların anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği geneli için minyatür oyuncak tercih edenlerin diğer oyuncak türlerini tercih edenlere göre dijital oyun bağımlılık eğilimi genel düzeyinden anlamlı derecede daha yüksek olduğu saptanmıştır. Çocukların hayata yansıtma düzeyi diğer oyuncak türlerini tercih edenlerden anlamlı derecede daha yüksektir. Ek olarak, şiddet içerikli oyuncaklar tercih edenlerin hayata yansıtma düzeyi minyatür oyuncak tercih edenlerden anlamlı derecede daha yüksek bulunmuştur.

- Okul öncesi dönemi çocuklarının saldırganlık yönelimi ölçeğinin geneli ile alt boyutlarının tercih edilen oyuncak türüne göre anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür. Diğer bir ifade ile farklı oyuncakları tercih edenlerin saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile alt boyutları aynı düzeydedir denilebilir
- Okul öncesi dönemi çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği genelinin saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile %26,9 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %32, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık ile %17, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %25,9 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır.
- Okul öncesi dönemi çocuklarının hayattan kopma alt boyutunun saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile %26,2 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %29,7, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık ile %18,8, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %24,2 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır.
- Okul öncesi dönemi çocuklarının çatışma alt boyutunun saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile %27,9 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %33,9, başkalarına yönelik ilişkisel saldırganlık ile %15,3, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %27,2 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır.
- Okul öncesi dönemi çocuklarının sürekli oynama alt boyutunun saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile %18,3 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %23,5, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %16,8 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır.
- Okul öncesi dönemi çocuklarının hayata yansıtma alt boyutunun saldırganlık yönelim ölçeği geneli ile %16,4 düzeyinde, başkalarına yönelik fiziksel saldırganlık ile %19, nesnelere/eşyalara yönelik saldırganlık alt boyutu ile %19,3 düzeyinde pozitif yönlü anlamlı ilişki bulunmaktadır.

ÖNERİLER

Araştırma alanyazısı ve sonuçları göz önünde bulundurulduğunda şu öneriler geliştirilmiştir:

- Dijital bağımlılıkların çok fazla ekrana maruz kalmayla ilgili olmasından dolayı, ekran karşısında geçirilen vaktin belli aralıklar halinde kullanılması bağımlılığı azaltabilir. Dolayısıyla anne-babanın çocuklarını bu şekilde yönlendirmelidirler.
- Dijital araçlarla uzun süre kullanmanın olumsuz etkileri çocuğun anlayabileceği şekilde çocukla paylaşılmalıdır. Hikâyeleştirilerek ya da oyunlaştırılarak anlatılmalıdır.
- Anne babalara yönelik dijital teknoloji kullanımının faydaları ve zararları konulu seminerler, tanıtıcı videolar veya kitapçıklar hazırlanarak Millî Eğitim Bakanlığı aracılığıyla okullara ulaştırılabilir.
- Araştırmamızda erkek çocuklarının kız çocuklarına oranla daha fazla saldırgan davranışlar sergiledikleri belirlenmiştir. Saldırganlığın azaltılmasına yönelik ailelerin bilinçlendirilmesi ve gerekli görülürse uzman desteği alması önemlidir. Ayrıca çocukların saldırganlık davranışlarına ‘cinsiyetçi’ bir bakış açısıyla bakmamaları; hem kız hem de erkek çocukları için saldırgan davranışın olumsuz olduğunun çocuklara öğretilmesi sağlanabilir.
- Anne-babaların çocuklara oyuncak sunarken dikkat edilmesi gereken noktalar konusunda bilinçlendirilmesi kaçınılmaz görülmektedir. Anne-babalara yönelik çocukların gelişimlerine ve yaşlarına uygun oyuncak seçmenin önemi hakkında bilgilendirilmesi önem kazanmaktadır.
- 5-6 yaş çocukları ve aileleri ile yapılan bu araştırma daha geniş örneklem grubu ile de yapılabilir. İstanbul’un Sultangazi ilçesi ile sınırlı olan bu çalışmanın yanı sıra sonraki araştırmalarda farklı il ve ilçelerde uygulayabilir ve farklı değişkenler açısından inceleyebilirler.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, Ö. (2020). Eğitimde dramaya ilişkin temel kavramlar, amaç ve özellikler. Aktaş Arnas Y. Ve Adıgüzel Ö. (Editör). *Erken Çocukluk Eğitiminde Drama*. Ankara: Pegem Akademi
- Akcan, A. (2012). Saldırgan davranışı önleme programının ana sınıfı öğrencileri üzerine etkisi. Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Halk Sağlığı Hemşireliği Anabilim Dalı.
- Akçay, D., ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akyel, A. İ. (2020). Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklara uygulanan dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının sosyal beceri kazanımına etkisi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Alink, L. R., Mesman, J., Van-Zeijl, J., Stolk, M.N., Juffer, F., Koot, H.M., Bakermans Kranenburg, M.J., ve Van Ijzendoorn, M.H. (2006). The early childhood aggression curve: development of physical aggression in 10- to 50-month-old children. *Child Dev.* , 77(4), 954-66.
- AMATEM (2021). Teknoloji Bağımlılığı. <https://npistanbul.com/amatem/teknoloji-bagimlilik sayfasından> 04.05.2022 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- American Psychiatric Association (2013). DSM-5 - Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5. 5th ed. Washington, DC: American Psychiatric Association
- Aral, N., ve Doğan Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 317 – 348.
- Arslan, A. , Kırık, A. M., Karaman, M., ve Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık, *UHİVE: Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34- 58.
- Avşar, A. U. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının saldırgan davranışları ile sosyal konuları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programı.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı air Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*.
- Bacıoğlu, S. D., ve Özdemir, Y. (2012). İlköğretim öğrencilerinin saldırgan davranışları ile yaş, cinsiyet, başarı durumu ve öfke arasındaki ilişkiler. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*. 2 (2), 169-187

- Balıkçı, R. (2018). Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Klinik Psikoloji.
- Bilgin Ülken, F. (2009). Televizyon izlemede anne-baba aracılığı ile çocukların saldırgan davranışları arasında ilişki. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Binark, M., ve Sütçü, G. B. (2008). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun. İstanbul: Kalkedon Yayınları
- Biricik, Z. (2021). Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 8(2), 575 - 597. Doi: 10.17680/erciyesiletisim.785287
- Biricik, Z., ve Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitale değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 5(1), 1-21.
- 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. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Budak, O. (2016). 4-5 yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile oyun becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Gazi Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, (13), 158-172 .
- Çakır, M., Kocagöz E., ve Karakuş, F. N. (2021). Çocuklarda dijital bağımlılık: ebeveynlerle nicel bir araştırma. *Presentation Type*, 71
- Çakmak, V. (2016). Çocuk ve dijital oyun etkileşimine etiksel bir bakış. *ICHACS*, 1(1), 444-174.
- Çiftci Topaloğlu, Z. (2013). 4-5 yaş çocuklarının sosyal yetkinlik, saldırganlık, kaygı düzeyleri ile anne-babalarının ebeveyn özyeterliliği algısı arasındaki ilişkilerin incelenmesi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi İlköğretim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı.
- Common Sense Media, ve Rideout, V. (2013). Zero to eight children's media use in America. Common Sense Media.

- Darga, H. (2021). Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evde oynadıkları dijital oyunlar ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*,9(17),447-479. DOI:10.18009/jcer.876987
- Demir, K., ve Şahin, Y. L. (2019). Çocuklar ve dijital oyunlar. Odabaşı F (Editör). *Dijital Yaşamda Çocuk*. Pegem Akademi, 177-192.
- Dijital Oyun Raporu (2020). Dijital oyun raporu- Güvenli İnternet Merkezi <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf> sayfasından 14.04.2022 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- Dizman, H. (2003). Anne-babası ile yaşayan ve anne yoksunu olan çocukların saldırganlık eğilimlerinin incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü
- Doğanay, J. (1998). Anasınıfına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Durualp, E., ve Aral, N. (2018). Oyunun gelişimi ve türleri. (Editör Ayşe Belgin Aksoy) *Çocuk ve Oyun*. Hedef CS Basın Yayın
- Erbay, F., ve Durmuşoğlu Saltalı, N. (2012). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*.
- Erdinç, S. (2009). Okul öncesi dönem çocuklarında fiziksel ve ilişkisel saldırganlığın çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi
- Eroğlu, S. E. (2009). Saldırganlık davranışının boyutları ve ilişkili olduğu faktörler: lise ve üniversite öğrencileri üzerine karşılaştırmalı bir çalışma. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı, Konya.
- Ersan, C. (2017). Okul öncesi dönem çocuklarının saldırganlık düzeylerinin duygu ifade etme ve duygu düzenleme açısından incelenmesi. Pamukkale Üniversitesi, Doktora Tezi.
- Flanigan, M. E., ve Russo, S.J. (2019). Recent advances in the study of aggression. *Neuropsychopharmacology*. Jan;44(2):241-244. doi: 10.1038/s41386-018-0226-2. Epub 2018 Sep 21. PMID: 30242209; PMCID: PMC6300544.
- Goodwin, K. (2021). Dijital dünyada çocuk büyütmek: teknolojiyi doğru kullanmanın yolları. (Çeviren, Tülin Er) Aganta Kitap.
- Güngör, H. (2022). Kitle iletişim araçları bağlamında saldırganlık ve zorbalık. (Editör, Hülya Gülay Ogelman) *Küçük Çocuklarda Saldırganlık ve Zorbalık*. Nobel
- Gürsoy Yılmaz, G. (2020). 60-72 Aylık çocukların oyuncak tercihleri-oyun becerileri ve saldırganlık yönelimlerinin incelenmesi. Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Güven, B. (2017). “Bana Oyunla Öğret”: Okul öncesi eğitimde oyun ve beden eğitimi. *Başkent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi-BÜSBİD*, 2(1).
- Hazar, Z. (2016). Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15 (4)
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T., ve Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- İkiz, S., ve Öztürk Samur, A. (2016). Okul öncesi dönem çocuklarında fiziksel ve ilişkisel saldırganlığın ebeveyn tutumları açısından incelenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(35)
- İlçi Küsmüş, G., ve Önder, A. (2022). Bireysel ve aile değişkenleri bağlamında saldırganlık ve zorbalık. (Editör, Hülya Gülay Ogelman) *Küçük Çocuklarda Saldırganlık ve Zorbalık*. Nobel
- Kağıtçıbaşı, Ç., ve Cemalcılar, Z. (2014). Dünden bugüne insan ve insanlar: *Sosyal Psikolojiye Giriş*. Evrim.
- Kangal, B. S., ve Özkızıklı, S. (2015). Teknoloji ve eğitimi. (Editör, Pınar Bayhan) *Okul Öncesi Eğitiminde Teknolojinin Rolü*. Hedef CS Basın Yayını.
- Karasar, N. (2012). Bilimsel araştırma yöntemi. Nobel Yayınları, Ankara
- Karşahin, B. I., ve Dağ, İ. (2018). Ekran maruz kalmanın çocukların iyilik hali üzerindeki etkisi: öz düzenleme ve duygu düzenleme'nin rolü. International Child and Information Safety Congres “Dijital Games”, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Kartal, H., ve Bilgin, A. (2009). Anne-babaların kız ve erkek çocuklarına uyguladıkları psikolojik saldırganlık davranışları. *Journal of International Social Research*,
- Kaya, A. (2021). 7-11 yaş arası çocukların saldırganlık davranışı ile annelerin aile işlevleri algısı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Uygulamalı Psikoloji Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

- Kaya, A. B. (2018). Dijital oyunların klasik oyunlarla kıyası. International Child and Information Safety Congres “Dijital Games”, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Kaya, İ. (2020). Okul öncesi dönemdeki çocukların fiziksel ve ilişkisel saldırganlıklarının mizaç özellikleriyle ilişkisinin incelenmesi. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırma Dergisi*.
- Keleş, M. (2019). 4-6 yaş arası çocukların oyuncak tercihleri ve oyun becerilerinin annenin depresyon düzeyi ile ilişkilendirilerek incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Kol, S. (2012). Okul öncesi Eğitimde teknolojik araç gereç kullanımına yönelik tutum ölçeği geliştirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 20(2), 543-554.
- Koyutürk Koçer, N., ve Gültekin Akduman, G. (2022). Okul öncesi eğitim kurumlarında zorbalığın önlenmesi. (Editör, Hülya Gülay Ogelman) *Küçük Çocuklarda Saldırganlık ve Zorbalık*. Nobel
- Köksal, B. (2016). Özel bir okulda okuyan 2-6 yaş arası çocukların saldırganlık düzeyleri ile anne-baba tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı
- Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişmeler ve yaklaşımlar. (Editör Mehmet Akif Ocak) *Eğitsel Dijital Oyunlar* (s. 20-31). Pegem Akademi
- Mustafaoğlu, R., ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., ve Razak Özdiñler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *The Turkish Journal on Addiction*, 5, 227–247.
- Müezzin, E. (2016). İnternet bağımlılığı. (Editör Aytekin İşman, H. Ferhan Odabaşı ve Buket Akkoyunlu) *Eğitim Teknolojileri Okumaları*. The Turkish Online Journal of Educational Technology, 397-415. Erişim Adresi: [http://www.tojet.net/books.htm].
- Ogelman, H. G., ve Özyürek, A. (2020). Koruyucu ve biyolojik aileye sahip okul öncesi çocukların ego sağlımlıklarının karşılaştırılması. *Current Research in Social Sciences*, 6 (2), 161-169
- Öngören Özdemir, S., ve Tepeli, K. (2016). Okul öncesi öğretmenlerinin saldırgan davranışlarla baş etme stratejilerinin incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(2), 51 - 70.
- Ördem, Ö. A, ve Yıldız, F. (2018). Çocukların oyun kavramına yönelik algıları ve düşünceleri. *Turkish Studies (Elektronik)*, 13(18), 1007 - 1019. Doi: 10.7827/TurkishStudies.13992

- Öz Pektaş, H. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının modern eğitimde kullanılması. *Journal of International Social Research*, 10(49).
- Özata, A. (2021). Okul öncesi öğretmenlerine göre 36-72 aylık çocukların saldırganlık yönelimlerinin incelenmesi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı
- Özdemir, S. (2014). Okul öncesi çocuklarda görülen saldırgan davranışların incelenmesi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Çocuk Gelişimi ve Ev Yönetimi Eğitimi Anabilim Dalı Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bilim Dalı.
- Özdemir, S., ve Tepeli, K. (2015). Okul öncesi çocuklarda görülen fiziksel ve ilişkisel saldırganlık davranışlarının incelenmesi. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*.
- Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve Oyun: Çocuğa Oyunla Yardım...* Anı Yayıncılık
- Öztürk, N. (2008). Ortaöğretim 9. sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin bazı değişkenlere açısından incelenmesi. İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.
- Slawinski, B. L., Klump, K. L., ve Burt, S. A. (2019). The etiology of social aggression: a nuclear twin family study. *Psychological medicine*, 49(1), 162–169. <https://doi.org/10.1017/S0033291718000697>
- Taş, İ., ve Güneş, Z. (2019). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22, 83- 92.
- Tuğrul, B. (2018). Oyunun gücü. (Editör, Ayşe Belgin Aksoy) *Çocuk ve Oyun*. Hedef CS Basın Yayın.
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Özen Altınkaynak, Ş., ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The journal of academic social science*, 27, 1-16.
- Tuzcuoğlu, N., Cengiz, Ö., ve Küsmüş, G. İ. (2020). Okul öncesi dönem çocuklarının saldırganlık yönelimleri ile annelerinin ilgi düzeylerinin belirlenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 4(1), 3-28.
- TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu) (2020). Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132> adresinden 27 Nisan 2022 tarihinde ulaşılmıştır.
- Türk Dil Kurumu (TDK) (2021). Güncel Türkçe sözlük <https://sozluk.gov.tr/saldirganlik> adresinden 27 Mart 2022 tarihinde ulaşılmıştır.

- Türk Dil Kurumu (TDK) (2021). Güncel Türkçe sözlük, <https://sozluk.gov.tr/oyun> adresinden 15 Aralık 2021 tarihinde ulaşılmıştır.
- Ulus, L., ve Yalçıntaş Sezgin, E. (2018). Oyun ile ilgili diğer konular ve uygulamalar. (Editör Ayşe Belgin Aksoy) *Çocuk ve Oyun*. Hedef Cs Basın Yayın
- Utuş, T. (2022). Ebeveynlerin dijital oyun rehberlik stratejileri ile dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarına etkisine yönelik ebeveynlerin algılarının incelenmesi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı.
- Uzbaş, A. (2009). Okul psikolojik danışmanlarının okulda saldırganlık ve şiddete yönelik görüşlerinin değerlendirilmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*.
- Üzel, I. (2020). 48-72 aylık çocukların saldırganlık yöneliminin oyun etkileşimine etkisinin incelenmesi. Çocuk Gelişim ve Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Yaşar, M., ve Paksoy, İ. (2011). Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin, çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(2), 279-298
- Yavuzer, H. (1988). *Çocuk Psikolojisi*. Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H. (2011). *Çocuk ve Ergen Eğitiminde Anne Baba Tutumları*. Timaş yayınları
- Yavuzer, H. (2011). *Okul Çağı Çocuğu*. Remzi Kitapevi.
- Yeltekin, E. (2021). Ortaöğretim öğrencilerinin oyun kavramına ve fiziksel aktivite içeren oyunları oynamaya yönelik tutumlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. Gaziantep Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı
- Yıldızbaş, C. E. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının saldırganlık yönelimleri ile ebeveynlerinin anne baba tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Bilim Dalı
- Yırtıcı, B. (2019). Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 60-72 aylık çocukların akademik benlik saygısı düzeyi ile saldırganlık yönelimi arasındaki ilişkinin incelenmesi. İstanbul Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Yiğit, N. (2019). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüş ve uygulamaları. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı.

Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 9 (32), 87-100. DOI: 10,5824/1309-1581.2018.2.006.x



EKLER

EK-A Çocukların Tercih Ettiği Oyun Türleri Formu

Yönerge 1: Aşağıdaki oyuncaklardan hangisi ile oynamak istersin? (Oyuncak fotoğrafları gösterilecektir.)

1. Bebekler (hayvanlar, yumuşak pelüş oyuncaklar)	
2. Minyatür Oyuncak (mutfak-banyo-temizlik-evcilik setleri...)	
3. Elektronik Oyuncaklar (bilgisayar oyuncakları, uzaktan kumandalı- pilli oyuncaklar)	
4. Güncel Kahramanlar	
5. Şiddet İçerikli Oyuncaklar	
6. Müzikli Oyuncaklar	
7. Manipülatif Oyuncaklar (lego, yap boz, hamur, kinetik kum)	
8. Elişi Oyuncakları (boyalar, kalemler, oyun hamurları)	

EK-B Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği

	Her zaman	Çoğun zaman	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
DİJİTAL OYUN EĞİLİMİ ÖLÇEĞİ <ul style="list-style-type: none">Ölçek içeriğinde yer alan “dijital araçlar” kavramını dijital oyun oynanabilen araçlar olarak düşünülmelidir. Örneğin, tablet, akıllı telefon, bilgisayar, oyun konsolu vb.Lütfen bu formu çocuğunuzun dijital oyun oynama sürecindeki davranışlarını düşünerek doldurunuz.Ölçeği sayıları yuvarlak içine alarak eksizsiz doldurmanız rica olunur. Çocuğum;					
1. Gün içinde çok fazla dijital araçlarla oynar.	5	4	3	2	1
2. Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde sınırlenir.	5	4	3	2	1
3. Dijital oyunda öğrendiklerini gerçek hayattaki davranışlarına yansıtmaktadır. (ör.; dijital oyun karakterlerinin taklitlerini yapması)	5	4	3	2	1
4. Dijital oyun oynarken söylenilenleri duymaz.	5	4	3	2	1
5. Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde oynamak için ısrar eder.	5	4	3	2	1
6. Dijital oyunu, hiç ara vermeden uzun süre oynar (ör.; ara vermeden 2-3 saat oynaması).	5	4	3	2	1
7. Okuldan eve geldiğinde hemen dijital oyunun başına geçer.	5	4	3	2	1
8. Dijital oyun oynamasına izin verilmediği zamanlarda tepkili olur.	5	4	3	2	1
9. Boş zamanlarının çoğunda dijital oyun oynar.	5	4	3	2	1
10. Dijital oyunlara bağımlıdır.	5	4	3	2	1
11. Dijital oyun oynaması engellendiğinde hırçınlaşır.	5	4	3	2	1
12. Yapması gerekenleri biraz daha fazla dijital oyun oynamak için erteler. (ör.; tuvaleti geldiğinde gitmeme)	5	4	3	2	1
13. Elinden dijital aracı aldığımda bağırır.	5	4	3	2	1
14. Dijital oyun oynarken çevresinde olup bitene karşı duyarsızdır.	5	4	3	2	1
15. Dijital oyun oynarken acıktığının bile farkına varmaz.	5	4	3	2	1
16. Dijital oyun oynarken ekranları ve ailesi ile iletişimi azalır.	5	4	3	2	1
17. Dijital oyun oynarken uyku zamanı geldiğinde uyumak istemez.	5	4	3	2	1
18. Konuşmalarında dijital oyunlardaki karakterlerden veya yaptıklarından bahseder.	5	4	3	2	1
19. Dijital oyunlara yönelik ürünleri satın almak ister (karakterlerin oyuncakları, kıyafetleri).	5	4	3	2	1
20. Dijital oyun oynarken yapması gerekenleri unuttur (ör.; yemek yeme).	5	4	3	2	1

EK-C Etik Kurul Onay Raporu



T.C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
Etik Kurul Başkanlığı

ETİK KURUL KARAR ÖRNEĞİ

TOPLANTI TARİHİ: 04.02.2022
TOPLANTI SAYISI: 2022-03

KARAR NO: 2022-03-10: Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çocuk Gelişimi Yüksek Lisans Programı 201489018 numaralı öğrencisi Ayşenur GÖLGE' nin "Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Oyun Türlerine göre Saldırganlık Yönelimlerinin İncelenmesi" konulu çalışması hakkında yapacağı anket sorularının, etik kurallara uygun olup olmadığını tespit etmek üzere, İGÜ Etik Kurulumuzun 22.10.2021 tarih ve 2021-31 sayılı toplantısında, İGÜ Etik Kurul Yönergesinin 12(1) maddesine göre değerlendirme yapmak üzere görevlendirilen öğretim elemanlarının raporları incelenmiş olup, ilgili çalışmada yer alan bilimsel araştırmanın etik kurallara uygun olduğuna oy birliği ile karar verildi.

EK-Ç İl Millî Eğitim Müdürlüğü İzin Yazısı



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-59090411-20-48359723
Konu : Anket ve Araştırma İzni (Ayşenur GÖLGE)

22/04/2022

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a) Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 2020/2 sayılı genelgesi.
b) İstanbul Gelişim Üniversitesinin 15.03.2022 tarihli ve 41513 sayılı yazısı.
c) Müdürlüğümüz Araştırma ve Anket Komisyonunun 20.04.2022 tarihli tutanağı.

Araştırma Konusu : Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Oyun Türlerine Göre Saldırganlık Yönelimlerinin İncelenmesi
Araştırma Türü : Anket
Araştırma Yeri : Sultangazi
Araştırma Yapılacak Kişiler : Resmi / Özel Anasınıfı Öğrencileri ve Öğrenci Velileri
Araştırmanın Süresi : 2021 - 2022 Eğitim ve Öğretim Yılı

Yukarıda bilgileri verilen araştırmanın; 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanununa aykırı olarak kişisel veri istenmemesi, öğrenci velilerinden açık rıza onayı alınması, yüz yüze eğitime geçmiş olan kurumlarımızda, Covid-19 tedbirlerinin araştırmacı ve ilgili kurum idarelerince alınması, bilimsel amaç dışında kullanılmaması, bir örneği Müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarımıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun kamuoyuyla paylaşılmaması ve araştırma bittikten sonra 2 (iki) hafta içerisinde Müdürlüğümüze gönderilmesi, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim ve öğretimi aksatmayacak şekilde, ilgi (a) genelge esasları dâhilinde uygulanması kaydıyla Müdürlüğümüze uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Levent YAZICI
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR
22/04/2022
Dr. Hasan Hüseyin CAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:
1- İlgi (b) Yazı ve Ekleri (7 Sayfa)
2- İlgi (c) Tutanak (1 Sayfa)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Birbirderik Mah. İzzet Ökten Cad. No: 1 Sultanahmet Fatih İstanbul Belge Doğrulama : <https://www.mekkiye.gov.tr/meb-ebys>
Telefon : 0212 384 36 30 Bilgi için : Aykut ÇELİK
E-posta : stratejigelisirme34@meb.gov.tr Uzman : Büro Hizmetleri
Kep Adresi : meb@is01.kep.tr İnternet Adresi : <http://istanbul.meb.gov.tr/>

378f.423c-3f06-b779-e212

EK-D Kişisel Bilgi Formu

Çocuğa Ait Kişisel Bilgiler:

Çocuğunuzun Cinsiyeti: () Kız () Erkek

Çocuğunuzun Kardeş Sayısı (kendi hariç): () Yok () 1 () 2 () 3 () 4 ve üstü

Anne-Baba Ait Bilgiler

	Annenin Yaşı	Babanın Yaşı
1.	25 ve altı ()	25 ve altı ()
2.	26-30 ()	26-30 ()
3.	31-35 ()	31-35 ()
4.	36-40 ()	36-40 ()
5.	41-45 ()	41-45 ()
6.	46 ve üstü ()	46 ve üstü ()

	Annenin Eğitim Durumu	Babanın Eğitim Durumu
1.	İlkokul ()	İlkokul ()
2.	Ortaokul ()	Ortaokul ()
3.	Lise ()	Lise ()
4.	Üniversite ()	Üniversite ()
5.	Lisansüstü ()	Lisansüstü ()

Annenin Çalışma Durumu: () Çalışıyor () Çalışmıyor

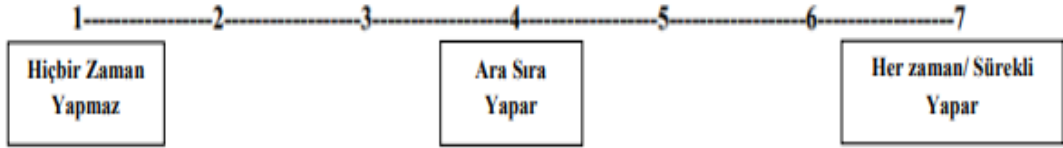
Babanın Çalışma Durumu: () Çalışıyor () Çalışmıyor

Ailenin Gelir Düzeyi: () Düzenli geliri yok () 2000 tl ve altı
() 2001-3000 tl arası () 3001 tl ve üzeri

EK-E Saldırganlık Yönelim Ölçeği

SALDIRGANLIK YÖNELİM ÖLÇEĞİ

Yönerge: Ölçeği doldururken sadece bir çocuğa odaklanınız/düşününüz. Odaklandığınız çocuğun tam amacına ulaşmak üzereyken amacına ulaşamamasına neden olan herhangi bir engelle karşılaşması durumunda yapması muhtemel olan aşağıdaki davranışların o çocuğu ne ölçüde tanımladığını 1 (hiçbir zaman yapmaz) ve 7 (her zaman/sürekli yapar) cevaplarından birini "X" işareti koyarak işaretleyiniz.



... tam amacına ulaşmak üzereyken amacına ulaşamamasına neden olan bir engelle karşılaştığında, ...

Yeni Madde No.	Eski Madde No.	MADDELER	1	2	3	4	5	6	7
1.	1.	Canını yakmak amacı ile bir başkasına (arkadaş, kardeş, yetişkin vb.) vurur.							
2.	2.	Bir başkasının elindeki nesneyi zorla alır.							
3.	3.	Bir başkasına zarar vermek amacı ile tekme atar.							
4.	5.	Canını acıtmak için bir başkasını ısırır.							
5.	6.	Bir başkasının saçını can acıtıcı bir şekilde çeker.							
6.	7.	Canını yakmak amacı ile bir başkasını çimdikler.							
7.	8.	Zarar vermek için bir başkasına yumruk atar.							
8.	14.	Bir başkasının canını acıtacak şekilde zorla çeker/çekiştirir.							

Yeni Madde No.	Eski Madde No.	MADDELER	1	2	3	4	5	6	7
9.	9.	Zor duruma düşürmek amacı ile bir başkasının arkasından konuşur.							
10.	10.	Üzmek amacı ile bir başkasını kasten dışlar.							
11.	11.	Birini küçümsemek için ona hoşlanmayacağı bir isim takar.							
12.	12.	Bir başkasını tehdit eder.							
13.	15.	Bir başkasının dışlanmasını sağlar. (Örneğin arkadaşlarından birinin oyuna dahil edilmesine engel olur)							
14.	16.	Bir başkasına küçümseyici bir şekilde yüzünü buruşturur.							
15.	17.	Bir başkasını üzme için ona küçümseyici bir şekilde omuz silker.							
16.	18.	Kendini canını acıtmak için ısıtır.							
17.	19.	Öfkeli bir şekilde kendi canını yakmak için saçını çeker.							
18.	23.	Canını yakmak amacı ile kendini çimdikler.							
19.	24.	Kendi vücuduna kanatmak amacı ile zarar verir. (Örneğin vücudunu öfkeli bir şekilde kaşıyarak kanatmaya yaklaştırır)							
20.	25.	Kasten başını duvara, yere vb. vurur.							
21.	27.	Eşyaları (Nesneleri) zarar verme amacı ile tekmeler.							
22.	28.	Eşyalara hiddetli bir şekilde yumruk atar.							
23.	29.	Eşyaları kırmak amacı ile fırlatır/yerden yere atar.							
24.	30.	Kapıları öfkeli bir şekilde çarpar.							
25.	31.	Zarar vermek amacı ile eşyaları ısıtır.							
26.	32.	Eşyalara bağırarak kötü söz söyler.							
27.	33.	Eşyalara tükürür.							