

Digital Game Addiction Tendency and Problem Behaviors in Preschool Children

Dr. Tuba Baęatarhan

Ministry of National Education - Türkiye

ORCID: 0000-0002-7885-6496

tuba.bagatarhan@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to examine the relationships between digital game addiction tendency and problematic behaviors in preschool children. The relational screening model was used in this study. The sample of the research consists of 351 preschool children (167 girls and 184 boys) aged 4-6 and their parents in five kindergartens in Aydın province. The research data was collected in the 2022-2023 academic year using the Digital Game Addiction Tendency Scale, Preschool and Kindergarten Behaviour Scales-Problem Behavior Scale Section, and Personal Information Form. Frequency, percentage, arithmetic mean, Pearson product-moment correlation, and simple linear regression analysis were used in the analysis of the data. According to the results of Pearson product-moment correlation analysis, it was determined that there were positive significant relationships between digital game addiction tendency and problem behaviors and its sub-dimensions including externalizing behavior problems, internalizing behavior problems, antisocial behavior problems, and egocentric behavior problems in preschool children. The results of simple linear regression analysis showed that digital game addiction tendency in preschool children generally predicted problematic behaviors, externalizing behavior problems, internalizing behavior problems, antisocial behavior problems, and self-centered behavior problems at a positive and significant level. Research findings showed that as digital game addiction tendencies increase in preschool children, problematic behaviors, externalizing, internalizing, antisocial, and self-centered behavior problems increase. Within the framework of the research findings, the importance of parental guidance on the content of digital games and the duration of playing games was emphasized in the prevention of problematic behaviors in the preschool period.

Keywords: Preschool education, Preschool children, Kindergarten, Problem behaviors, Digital game addiction



**E-International
Journal of Educational
Research**

Vol: 14, No: 5 pp. 179-193

Research Article

Received: 2023-08-13

Accepted: 2023-09-16

Suggested Citation

Baęatarhan, T. (2023). Digital game addiction tendency and problem behaviors in preschool children, *E-International Journal of Educational Research*, 14 (5), 179-193. DOI: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1342294>

Extended Abstract

Problem: Today, children start using digital technologies from an early age (Chaudron, Di Gioia, & Gemo, 2018; Hooft Graafland, 2018). The ease of access to the internet around the world has caused children to use digital devices more. There is no national study on the use of digital devices in early childhood in our country. However, according to the "Children with Statistics" report published by the Turkish Statistical Institute (2021), the use and frequency of internet use among children aged 6-10 increased from 36.9% to 78.1% between 2013 and 2021. While 53.9% of children aged 6-10 use their smartphones, 70.5% of them use their smartphones to play games online/offline. Apart from studying, the purpose of using the mobile phone is mostly to play games. 45.5% own a desktop computer, laptop, or tablet. 32.7% of children play digital games; 66.2% of these children play digital games almost every day, 28.8% at least once a week, and 4.9% play digital games more than once a week. Although these data belong to children aged 6-10, it indicates that children use the internet more frequently, have easier access to digital devices, and especially use it for playing games in the pre-school period. This situation shows that preschool children are in the risk group in terms of developing an addiction to digital games.

Digital addiction is seen as having problems controlling the use of digital devices despite the negative consequences of excessive use of digital technologies (Basel Almourad, McAlaney, Skinner, Pleva, & Ali, 2020; Singh & Singh, 2019). Digital game addiction is defined as an individual's excessive and compulsive use of computer or video games to cause social and emotional problems, and the inability to control excessive gaming despite these problems (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). The World Health Organization and the American Psychiatric Association consider gaming disorder as a mental health problem. In the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5 (DSM-5) published by the American Psychiatric Association (2013), the diagnosis of "Internet gaming disorder" has been discussed within the framework of "Subjects for further research". In the 11th Revision (ICD-11) of the International Classification of Diseases compiled by the World Health Organization (2019), the diagnosis of "Gaming disorder" was discussed under the title of "Disorder caused by addictive behaviors".

Digital game addiction has many negative effects on children. Children's inappropriate use of digital devices in terms of content and duration causes them to isolate themselves from real life, experience developmental problems, musculoskeletal system problems, or health problems such as insufficient sleep (Çelebioğlu, Aytekin Özdemir, Küçükoğlu, & Ayrar, 2020; Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı, & Razak Özdingler, 2018). In addition, it negatively affects the social and emotional development of preschool children (Senol, Şenol, & Can Yaşar, 2023).

In the preschool period, children go through a period in which they begin to recognize and control both themselves and their environment with the progress of their cognitive, social, emotional, and psychomotor developments. During this period, it is possible for some behavioral problems to occur in children for various reasons. Behavior problems are handled in two categories as internalization and externalization. Internalizing problem behaviors include problems with the individual's self such as withdrawal, anxiety, depression, and emotional problems. Externalizing problem behaviors, on the other hand, include behaviors such as aggression, impulsivity, and hyperactivity that occur especially in interaction with the social environment (Achenbach, 1966).

Today, with the introduction of digital devices and games into children's lives at an early age, the need for studies examining the relationship between digital device use and behavior problems in children has increased. Some studies reveal the relationship between game addiction and behavioral problems in children through digital devices such as computers, tablets, and mobile phones (Burak & Ahmetoğlu, 2015; Kars, 2010; Özmen & Aktaş, 2019; Şahin & Gözün Kahraman, 2021; Williams & Clippinger, 2002). However, it is noteworthy that studies generally examine children or adolescents at the primary school level. Considering the developmental characteristics of preschool children, the probability of being exposed to the negative effects of digital games is higher than in other age groups. As a matter of fact, in the study of Budak (2020), it was determined that as the digital game addiction tendencies of preschool children increase, their social competencies decrease and their anger, aggression, and anxiety-withdrawal behaviors including negative social behaviors increase. However,

since studies on digital game addiction and problematic behaviors in preschool children are very limited, studies on this subject will contribute to the literature.

The aim of this study is to examine the relationships between digital game addiction tendency and problematic behaviors in 4-6-year-old preschool children. For this purpose, the sub-problems of the research are listed as follows:

1. Does digital game addiction tendency predict problematic behaviors in preschool children?
2. Does digital game addiction tendency predict externalizing behavior problems in preschool children?
3. Does digital game addiction tendency predict internalizing behavior problems in preschool children?
4. Does digital game addiction tendency predict antisocial behavior problems in preschool children?
5. Does digital game addiction tendency predict self-centered behavior problems in preschool children?

Method: In this study, the relational screening model was used. The population of the research consisted of 4-6-year-old children who attend preschool education in kindergartens in Aydın city center and their parents. The sample of the research consists of 351 preschool children (167 girls and 184 boys) in the 4-6 age group who continue their education in five kindergartens in Aydın city center and their parents. The average age of the participants in the 4-6 age range was 4.37 (SD=0.70). The Digital Game Addiction Tendency Scale, Preschool and Kindergarten Behaviour Scales - Problem Behavior Scale Section, and Personal Information Form were used as data collection tools in the research.

The Digital Game Addiction Tendency Scale was developed by [Budak and Işıkoğlu \(2022\)](#). It is aimed at evaluating the digital game addiction tendencies of 4-6-year-old children by their parents. The scale, consisting of 20 items, has a 5-point Likert-type structure. The fit indices obtained by testing the structure of the scale, which was determined to have a 4-factor structure, with confirmatory factor analysis, are as follows: $\chi^2/df=3.40$, AGFI=0.85, CFI=0.92, SRMR=0.52, RMSEA=0.064. Within the scope of the reliability study of the scale, Cronbach's alpha (α) and Composite reliability (CR) coefficients were calculated. According to the Cronbach alpha and composite reliability coefficients of the scale, it was determined that the scale showed good reliability for the factors of Dissociation from Life ($\alpha=0.88$; CR=0.85), Conflict ($\alpha=0.90$; CR=0.86), Constant Play ($\alpha=0.82$; CR=0.81), Reflection on Life ($\alpha=0.70$; CR=0.78), and the total score of the scale ($\alpha=0.93$; CR=0.95).

The Preschool and Kindergarten Behavior Scales (PKBS-2) was developed by [Kenneth W. Merrell \(1994\)](#), and reviewed by [Merrell \(2003\)](#) and a norming study was conducted for the 4-6 age group. The scale consists of two independent scales: The Social Skills Scale and the Problem Behavior Scale. The Preschool and Kindergarten Behaviour Scales were adapted into Turkish by [Alisinanoğlu and Özbey \(2009\)](#). In the present study, the "Problem Behavior Scale" section of the PKBS-2 was used for parents to evaluate their children's behaviors. The Problem Behavior Scale consists of 27 items. Validity and reliability studies of the scale were carried out with children aged 4-6 years. With the exploratory factor analysis conducted, it was determined that the scale had a 4-factor structure: Externalization, Internalization, Antisocial, and Self-centered. The fit indices obtained by testing the 4-factor structure of the scale with confirmatory factor analysis are as follows: $\chi^2/df=1.727$, AGFI=0.870, GFI=0.908, CFI=0.967, NFI=0.925, SRMR=0.52, RMSEA=0.047. Within the scope of the reliability study of the scale, Cronbach's alpha coefficients were calculated for each factor. Cronbach's alpha coefficient was found as 0.95 for the "Externalizing Problems" factor, 0.87 for the "Internalizing Problems" factor, 0.81 for the "Antisocial" factor, 0.72 for the "Self-Centered" factor, and 0.96 for the total score of the scale. The Personal Information Form is prepared to determine the demographic characteristics of the children participating in the study and asks for information about gender, age, mother's education level, father's education level, and family structure.

Before starting the data analysis, the Mahalanobis distance was calculated to examine the multivariate normal distributions. In order to determine the statistical analysis methods to be used in the study, first of all, whether the distribution of the scores on the dependent variables in the groups was normal or not was examined with the normality test. The fact that the kurtosis and skewness

coefficients are between -2 and +2 is accepted as an indication that the data has a normal distribution (George & Mallery, 2010). Since the kurtosis and skewness coefficients take values between -2 and +2, a normal distribution is achieved. For this reason, parametric tests were used in the analyses.

First, Pearson correlation analysis was used to examine the relationships between digital game addiction tendency and problem behaviors and their sub-dimensions. Simple linear regression analysis was conducted to determine to what extent digital game addiction tendency, which is the independent variable of the research, predicts problem behaviors (externalizing problems, internalizing problems, antisocial, and self-centered behavior), which are the dependent variable of the research.

Findings: As a result of Pearson correlation analysis, it was observed that there were positive and significant correlation coefficients between digital addiction tendency and problem behavior total score ($r=0.38, p<.01$), externalizing behavior problems sub-dimension ($r=0.36, p<.01$), internalizing behavior problems sub-dimension ($r=0.16, p<.01$), antisocial behavior problems sub-dimension ($r=0.16, p<.01$), and self-centered behavior problems sub-dimension ($r=0.36, p<.01$). As a result of simple linear regression analysis, it was determined that digital addiction tendency predicted problem behaviors ($F_{(1-350)}=59.68, p<.001, R=0.38, R^2=0.15$) and sub-dimensions of externalizing behavior problems ($F_{(1-350)}=53.15, p<.001, R=0.36, R^2=0.13$), internalizing behavior problems ($F_{(1-350)}=9.23, p<.01, R=0.16, R^2=0.03$), antisocial behavior problems ($F_{(1-350)}=9.17, p<.01, R=0.16, R^2=0.03$), and self-centered behavior problems ($F_{(1-350)}=51.05, p<.001, R=0.36, R^2=0.13$).

Discussion & Conclusion: In this study, the relationships between digital game addiction tendency and problematic behaviors of preschool children were examined. It was determined that the digital game addiction tendency in preschool children predicted problematic behaviors, externalizing behavior problems, internalizing behavior problems, antisocial behavior problems, and self-centered behavior problems in a positive and significant way. Research findings showed that digital game addiction tendency is an important variable in explaining preschool children's externalizing behavior problems, internalizing behavior problems, antisocial behavior problems, and self-centered behavior problems. When the findings of the research were evaluated in general, digital addiction tendency in preschool children causes many problem behaviors. At this point, it is considered important that children spend time with digital games in a more controlled and limited way. Because the content of the game played is as important as the time spent at the beginning of the digital game. For example, the study of Kars (2010) showed that especially violent computer games are effective in children's antisocial aggression behaviors. In addition, it is very important to carry out studies to prevent digital game addiction in children. In Süral's (2022) study examining teachers' opinions on digital addiction in preschool students, it was determined that the causes of digital addiction in preschool students were related to negative parental role models, parental indifference, and lack of parental guidance. For this reason, parents should be good models in the use of digital devices, monitor how much time their child spends in which game or activity, and guide their child. Thus, it can be ensured that the tendency of digital addiction and therefore problematic behaviors in preschool children can be prevented.

Suggestions: In this study, which examines the relationship between digital game addiction tendency and problematic behaviors in preschool children, some suggestions can be made. First of all, this study was carried out only with children attending kindergartens in Aydın. Although Aydın has a high potential to represent Turkey since it is a city that receives immigrants from different provinces, similar studies can be carried out with a larger sample in future studies in order to reach a more generalizable finding. In addition, this study was carried out with quantitative data obtained using self-report data tools. In future research, the effects of digital games on the problematic behaviors of preschool children can be examined in more detail with qualitative studies conducted by interviewing parents or teachers.

Okul Öncesi Dönem Çocuklarında Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Problem Davranışlar

Dr. Tuba Bağatarhan

Millî Eğitim Bakanlığı - Türkiye

ORCID: 0000-0002-7885-6496

tuba.bagatarhan@gmail.com

Özet

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ile problemli davranışlar arasındaki ilişkilerin incelenmesidir. Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini Aydın ilinde bulunan beş anaokulundaki 4-6 yaş grubu 351 (167 kız ve 184 erkek) okul öncesi dönem çocuğu ve ebeveynlerinden oluşmaktadır. Araştırma verileri 2022-2023 eğitim öğretim yılında Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Anaokulu ve Anasınıfı Davranış Ölçeği-Problem Davranış Ölçeği Bölümü ve Kişisel Bilgi Formu kullanılarak toplanmıştır. Verilerin analizinde frekans, yüzde, aritmetik ortalama, Pearson momentler çarpımı korelasyonu ve basit doğrusal regresyon analizi kullanılmıştır. Pearson momentler çarpımı korelasyon analizi sonuçlarına göre, okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ile problem davranışlar ve alt boyutları olan dışa yönelim davranış problemleri, içe yönelim davranış problemleri, antisosyal davranış problemleri ve benmerkezci davranış problemleri arasında pozitif yönde anlamlı ilişkiler olduğu tespit edilmiştir. Basit doğrusal regresyon analizi sonuçları ise okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin genel olarak problemli davranışları, dışa yönelim davranış problemlerini, içe yönelim davranış problemlerini, antisosyal davranış problemlerini ve benmerkezci davranış problemlerini pozitif yönde anlamlı düzeyde yordadığını göstermiştir. Araştırma bulguları, okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça problemli davranışların, dışa yönelim davranış problemlerinin, içe yönelim davranış problemlerinin, antisosyal davranış problemlerinin ve benmerkezci davranış problemlerinin arttığını göstermiştir. Araştırma bulguları çerçevesinde, okul öncesi dönemde problemli davranışların önlenmesinde dijital oyunların içeriği ve oyun oynama süresi konusunda ebeveyn rehberliğinin önemi vurgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Okul öncesi eğitim, Okul öncesi çocuklar, Problem davranışlar, Dijital oyun bağımlılığı



**E-Uluslararası
Eğitim Araştırmaları
Dergisi**

Cilt: 14, No: 5, ss. 179-193

Araştırmam Makalesi

183

Gönderim: 2023-08-13
Kabul: 2023-09-16

Önerilen Atıf

Bağatarhan, T. (2023). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ve problem davranışları, E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi, 14 (5), 179-193. DOI: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1342294>

GİRİŞ

Günümüzde çocuklar küçük yaşlardan itibaren dijital teknolojileri kullanmaya başlamaktadırlar (Chaudron, Di Gioia ve Gemo, 2018; Hooft Graafland, 2018). Dünya genelinde internete erişimin kolaylaşması çocukların dijital cihazları daha fazla kullanmalarına neden olmuştur. Ülkemizde erken çocukluk döneminde dijital cihaz kullanımı ile ilgili ulusal bir çalışma bulunmamaktadır. Ancak, Türkiye İstatistik Kurumu (2021) tarafından yayınlanan "İstatistiklerle Çocuk" raporuna göre 2013 - 2021 yılları arasında 6-10 yaş grubundaki çocukların internet kullanımı ve kullanım sıklığı %36.9'dan %78.1'e çıkmıştır. 6-10 yaş grubu çocukların %53.9'u akıllı telefonu kullanırken, %70.5'i akıllı telefonunu çevrimiçi/dışı oyun oynamak amacıyla kullanmaktadır. Ders çalışma dışında, cep telefonunun kullanılma amacı en çok oyun oynamadır. %45.5'inin kendine ait bir masaüstü bilgisayar, dizüstü bilgisayar veya tableti bulunmaktadır. Çocukların %32.7'si dijital oyun oynamaktadır; bu çocukların %66.2'si hemen her gün, %28.8'i haftada en az bir kez, %4.9'u ise haftada birden fazla dijital oyun oynamaktadır. Ayrıca, erkekler (%38.7) kızlardan (%26.4) daha fazla dijital oyun oynamaktadır. Söz konusu yaş aralığı okul öncesi eğitim dönemi içerisinde olmamakla birlikte bu durum okul öncesi dönem çocuklarının da dijital oyunlara bağımlılık geliştirme bakımından risk grubunda olduklarını göstermektedir.

Dijital bağımlılık, dijital teknolojilerin aşırı kullanımının olumsuz sonuçlarına rağmen dijital cihazların kullanımını kontrol etmekte sorun yaşama şeklinde görülmektedir (Basel Almourad, McAlaney, Skinner, Pleva ve Ali, 2020; Singh ve Singh, 2019). Dijital oyun bağımlılığı kavramı ile ilgili ise araştırmacıların bir fikir birliği içinde olmadığı dikkat çekmektedir. Literatürde video oyun bağımlılığı, problemli oyun oynama, patolojik oyun oynama gibi farklı kavramlar kullanılmaktadır (André, Broman, Håkansson ve Claesdotter-Knutsson, 2020; Jeon, Jeong, Lee ve Kim, 2022; Khorsandi ve Li, 2022). Dijital oyun bağımlılığı bireyin bilgisayar veya video oyunlarını sosyal ve duygusal sorunlara neden olacak şekilde aşırı ve kompulsif kullanımı ve bu sorunlara rağmen aşırı oyun oynamayı kontrol edememesi olarak tanımlanmaktadır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Dünya Sağlık Örgütü ve Amerikan Psikiyatri Birliği oyun oynama bozukluğunu bir ruh sağlığı sorunu olarak ele almaktadır. Amerikan Psikiyatri Birliği (2013) tarafından yayınlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı 5'te (DSM-5) "İnternette oyun oynama bozukluğu" tanısı "Daha fazla araştırma yapılması gereken konular" çerçevesinde ele alınmıştır. Dünya Sağlık Örgütü (2019) tarafından derlenen Hastalıkların Uluslararası Sınıflaması – 11. revizyonunda (ICD-11) ise "Oyun oynama bozukluğu" tanısı "Bağımlılık yapıcı davranışların neden olduğu bozukluk" başlığı altında ele alınmıştır.

Dijital oyun bağımlılığının çocuklar üzerinde birçok olumsuz etkisi bulunmaktadır. Çocukların dijital cihazları hem içerik hem de süre bakımından uygun olmayan şekilde kullanmaları gerçek yaşamdan kendilerini soyutlamalarına, gelişimsel birtakım sorunlar yaşamalarına, kas-iskelet sistemi sorunlarına veya yetersiz uyku gibi sağlık ile ilgili bazı sorunlarına neden olmaktadır (Çelebioğlu, Aytekin Özdemir, Küçükoğlu ve Ayrar, 2020; Mustafaoglu, Zirek, Yasacı ve Razak Özdiñler, 2018). Ayrıca Şenol, Şenol ve Can Yaşar'ın (2023) dijital oyun bağımlılığının çocuklar üzerindeki etkilerini inceledikleri çalışmalarında, dijital oyun bağımlılığının okul öncesi dönemdeki çocukların sosyal ve duygusal gelişimlerini olumsuz yönde etkilediği tespit edilmiştir.

Okul öncesi dönemde çocuklar bilişsel, sosyal, duygusal ve psikomotor gelişimlerinin ilerlemesiyle birlikte hem kendilerini hem de çevrelerini tanımaya ve kontrol etmeye başladıkları bir dönemden geçmektedirler. Bu dönem ayrıca özellikle çocukluklarına binaen hareketli olmaları gereken bir zaman kesitini kapsamaktadır. Bu zaman kesitinde kısıtlı hareketlilik ve başka nedenler çocukların gelişim alanlarında sorunlar meydana gelmesine yol açabilir (Toprakçı, 2017). Bu sorunlar çocukların davranışlarına yansarak bazı içselleşen ve dışsallaşan davranış problemlerini ortaya çıkarabilir. İç yönelim (içselleştirme/içselleşen) davranış problemleri geri çekilme, kaygı, depresyon ve duygusal sorunlar gibi bireyin kendi benliği ile ilgili sorunları içermektedir. Dış yönelim (dışsallaştırma/dışsallaşan) davranış problemleri ise saldırganlık, dürtüsellik, hiperaktivite gibi özellikle sosyal çevre ile etkileşimde ortaya çıkan davranışlar (Achenbach, 1966) olarak açıklanmaktadır.

Çocuklarda problem davranışların birçok nedeni olabilirken günümüzde dijital cihazların ve oyunların çocukların hayatlarına erken yaşlarda girmesiyle birlikte çocuklarda dijital cihaz kullanımının

davranış problemleri ile ilişkisini inceleyen çalışmalara duyulan ihtiyaç artmıştır. Bazı çalışmalar bilgisayar, tablet, cep telefonu gibi dijital cihazlar üzerinden oyun bağımlılığının çocuklarda davranış problemleri ile ilişkisini ortaya koymaktadır (Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Kars, 2010; Özmen ve Aktaş, 2019; Şahin ve Gözün Kahraman, 2021; Williams ve Clippinger, 2002). Kars (2010) tarafından yapılan çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların antisosyal saldırganlık puanlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Özmen ve Aktaş'ın (2019) çalışması ise bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin fiziksel saldırganlık puanlarının bilgisayar oyunu oynamayan çocuklara göre daha yüksek olduğunu göstermiştir. Ancak araştırmalarda genel olarak ilköğretim düzeyinde çocukların veya ergenlerin incelendiği dikkat çekmektedir.

Okul öncesi dönemdeki çocukların gelişim özellikleri dikkate alındığında bu dönemdeki çocukların dijital oyunların olumsuz etkilerine maruz kalma olasılığı diğer yaş gruplarına göre daha yüksektir. Nitekim Budak'ın (2020) çalışmasında okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri arttıkça sosyal yetkinliklerinin azaldığı ve olumsuz sosyal davranışlar içeren öfke, agresyon ve kaygı-geri çekilme davranışlarının arttığı tespit edilmiştir. Ancak, okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılığı ve problemli davranışları ele alan çalışmalar oldukça sınırlı olduğu için bu konuda yeni çalışmalar yapılması alanyazına katkı sağlayacaktır.

Bu araştırmanın amacı, 4-6 yaş okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ile problemli davranışlar arasındaki ilişkileri incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi problemli davranışları yordamakta mıdır?
2. Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi dışa yönelim davranış problemlerini yordamakta mıdır?
3. Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi içe yönelim davranış problemlerini yordamakta mıdır?
4. Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi antisosyal davranış problemlerini yordamakta mıdır?
5. Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi benmerkezci davranış problemlerini yordamakta mıdır?

YÖNTEM

1. Araştırma Modeli

Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ile problemli davranışlar arasındaki ilişkinin incelendiği bu çalışmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli iki ve daha fazla sayıdaki değişkenin birlikte değişiminin olup olmadığını ve değişimin düzeyini belirlemeyi amaçlayan bir tarama yaklaşımıdır (Karasar, 2011). Araştırmanın bağımsız değişkeni dijital oyun bağımlılık eğilimi; bağımlı değişkenleri ise problemli davranışlar, içe yönelim davranış problemleri, dışa yönelim davranış problemleri, antisosyal davranış problemleri ve benmerkezci davranış problemleridir.

2. Araştırma Grubu

Araştırmanın evrenini Aydın il merkezinde bulunan anaokullarında okul öncesi eğitime devam eden 4-6 yaş grubu çocuklar ve ebeveynleri oluşturmuştur. Örneklem büyüklüğü %95 güven oranı ve %5 hata payı ile 349 olarak hesaplanmıştır. Araştırmanın örneklemi ise Aydın il merkezinde beş ayrı anaokulunda eğitim gören 4-6 yaş grubundan 167 kız ve 184 erkek olmak üzere 351 çocuk ve onların ebeveynleri oluşturmuştur. 4-6 yaş aralığındaki katılımcıların yaş ortalaması 4.37 (SS=0.70)'dir. Örneklem sosyodemografik özelliklerine ilişkin bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1. Çalışma grubunun sosyodemografik özellikleri

Değişkenler	Gruplar	n	%
Cinsiyet	Kız	167	47.6
	Erkek	184	52.4
Yaş Grubu	4-5 Yaş	178	50.7
	5-6 Yaş	173	49.3
Anne Eğitim Düzeyi	İlkokul	19	5.4
	Ortaokul	27	7.7
	Lise	69	19.7
	Ön Lisans	49	14.0
	Lisans	106	30.2
	Yüksek Lisans- Doktora	81	23.1
Baba Eğitim Düzeyi	İlkokul	27	7.7
	Ortaokul	27	7.7
	Lise	74	21.1
	Ön Lisans	43	12.3
	Lisans	100	28.5
	Yüksek Lisans- Doktora	80	22.8
Aile Yapısı	Öz anne ve babanın olduğu aile	327	93.2
	Parçalanmış aile	24	6.8

Tablo 1’de görüldüğü üzere araştırma grubunu oluşturan 351 çocuktan 167’si kız, 184’ü erkektir. Çalışma grubunun 178’i 4-5 yaş grubu, 173’ü ise 5-6 yaş grubu anaokulu öğrencisidir. Katılımcıların anne eğitim düzeyine göre; annelerin 19’u ilkokul, 27’si ortaokul, 69’u lise, 49’u ön lisans, 106’sı lisans, 81’i ise yüksek lisans veya doktora mezunudur. Baba eğitim düzeyine göre; babaların 27’si ilkokul, 27’si ortaokul, 74’ü lise, 43’ü ön lisans, 100’ü lisans, 80’i ise yüksek lisans veya doktora mezunudur. Aile yapısı değişkenine göre; 327 çocuk öz anne-babanın olduğu bir aile yapısına, 24 çocuk ise parçalanmış bir aile yapısına sahiptir.

3. Veri Toplama Araçları

3.1. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği Budak ve Işıkoğlu (2022) tarafından geliştirilmiştir. 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ebeveynleri tarafından değerlendirilmesine yöneliktir. 20 maddeden oluşan ölçek 5’li likert tipi (5: Her zaman, 4: Çoğu zaman, 3: Bazen, 2: Nadiren, 1: Hiçbir zaman) bir yapıdadır. Ölçekten 20 ile 100 arasında puan alınabilmektedir ve toplam puanın artması çocuğun dijital oyunlara yönelik bağımlılık eğiliminin arttığını göstermektedir. Ölçekten alınan toplam puanın 20-35 arasında olması bağımlılık eğiliminin en düşük düzeyde olduğunu, 36-51 arasında olması bağımlılık eğiliminin düşük düzeyde olduğunu, 52-67 arasında olması bağımlılık eğiliminin orta düzeyde olduğunu, 68-83 arasında olması bağımlılık eğiliminin fazla olduğunu, 84-100 arasında olması ise bağımlılık eğiliminin çok fazla olduğunu göstermektedir.

Geçerlik çalışması kapsamında yapılan açımlayıcı faktör analizi sonucunda 4 faktörlü bir yapıya sahip olduğu belirlenen ölçeğin bu yapısının doğrulayıcı faktör analizi ile test edilmesiyle elde edilen uyum indeksleri şu şekildedir: $\chi^2/df=3.40$, AGFI=0.85, CFI=0.92, SRMR=0.52, RMSEA=0.064. Ölçeğin güvenirlik çalışması kapsamında Cronbach alfa (α) ve Kompozit güvenirlik (CR) katsayıları hesaplanmıştır. Cronbach alfa ve Kompozit güvenirlik katsayılarına göre ölçeğin Hayattan Kopma ($\alpha=0.88$; CR=0.85), Çatışma ($\alpha=0.90$; CR=0.86), Sürekli Oynama ($\alpha=0.82$; CR=0.81), Hayata Yansıtma ($\alpha=0.70$; CR=0.78) faktörleri ve ölçeğin toplam puanı ($\alpha=0.93$; CR=0.95) için iyi düzeyde güvenirlik gösterdiği belirlenmiştir. Bu çalışmada ölçeğin toplam puanı için Cronbach alfa güvenirlik katsayısı 0.95 olarak hesaplanmıştır.

3.2. Anaokulu ve Anasınıfı Davranış Ölçeği- Problem Davranış Ölçeği Bölümü

Anaokulu ve Anasınıfı Davranış Ölçeği (Preschool and Kindergarten Behaviour Scales - PKBS-2) Kenneth W. Merrell (1994) tarafından geliştirilmiş, Merrell (2003) tarafından gözden geçirilerek 4-6 yaş grubu için norm çalışması yapılmıştır. Ölçek “Sosyal Beceri Ölçeği” ve “Problem Davranış Ölçeği” olmak üzere iki bağımsız ölçekten oluşmaktadır. Anaokulu ve Anasınıfı Davranış Ölçeği Alisinanoğlu ve Özbey

(2009) tarafından Türkçe'ye uyarlanmıştır. Bu çalışmada ebeveynlerin çocuklarının davranışlarını değerlendirmeleri amacıyla ölçeğin "Problem Davranış Ölçeği" bölümü kullanılmıştır.

Problem Davranış Ölçeği 27 maddeden oluşmaktadır. 4'lü Likert tipi bir yapıda olan ölçekten 27 ile 108 arasında puan alınabilmekte ve yüksek puanlar yüksek düzeyde problem davranışlara işaret etmektedir. Ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları 4-6 yaş grubu çocuklar ile gerçekleştirilmiştir. Geçerlik çalışması kapsamında yapılan açımlayıcı faktör analizi ile ölçeğin Dışa yönelim (16 madde), İçe yönelim (5 madde), Antisosyal (3 madde) ve Benmerkezci (3 madde) olmak üzere 4 faktörlü bir yapıya sahip olduğu belirlenmiştir. Problem Davranış Ölçeği "Dışa yönelim" faktörü için açıklanan varyans 0.62, "İçe yönelim" faktörü için açıklanan varyans 0.65, "Antisosyal" faktörü için açıklanan varyans 0.73 ve "Benmerkezci" faktör için açıklanan varyans 0.51 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin 4 faktörlü yapısının doğrulayıcı faktör analizi ile test edilmesiyle elde edilen uyum indeksleri şu şekildedir: $\chi^2/df=1.727$, AGFI=0.870, GFI=0.908, CFI=0.967, NFI=0.925, SRMR=0.52, RMSEA=0.047. Ölçeğin güvenirlik çalışması kapsamında her bir faktör için Cronbach alfa katsayıları hesaplanmıştır. "Dışa yönelim" faktörü için 0.95, "İçe yönelim" faktörü için 0.87, "Antisosyal" faktörü için 0.81, "Benmerkezci" faktör için 0.72 ve ölçeğin toplam puanı için 0.96 bulunmuştur. Bu çalışmada ölçeğin toplam puanı için Cronbach alfa güvenirlik katsayısı 0.88 olarak hesaplanmıştır.

3.3. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmaya katılan çocukların sosyodemografik özelliklerini belirlemek için hazırlanan kişisel bilgi formunda cinsiyet, yaş, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi ve aile yapısı ile ilgili bilgiler sorulmaktadır. Form ebeveynlere yönelik olarak hazırlanmıştır.

4. Verilerin Toplanması

Araştırma verileri 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Aydın ilinden toplanmıştır. Aydın il merkezinde bulunan beş anaokulunda çocuğu olan ve araştırmaya katılmak isteyen ebeveynlere "Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği", "Anaokulu ve Anasınıfı Davranış Ölçeği - Problem Davranış Ölçeği Bölümü" ve "Kişisel Bilgi Formu" elden gönderilen formlar aracılığıyla uygulanmıştır. Araştırmanın başında ebeveynlere araştırma ile ilgili yazılı bir bilgi verilmiş ve araştırmaya katılımda gönüllülük esas alınmıştır. Ayrıca katılımcılara araştırmanın herhangi bir bölümünde araştırmadan ayrılacakları konusunda yazılı bir bilgi verilmiştir. Toplam 355 katılımcıdan veri toplanmıştır.

5. Verilerin Analizi

Verilerin analizine başlamadan önce çoklu normal dağılımı incelemek amacıyla araştırma kapsamında kullanılan her iki ölçekten ve alt ölçeklerden elde edilen toplam puanlar için Mahalanobis uzaklığı hesaplanmıştır (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2016). 4 verinin uç dağılım sergilediği belirlenerek bu veriler veri setinden çıkartılmıştır. Verilerin analizine 351 veri ile devam edilmiştir. Araştırmada kullanılacak istatistiksel analiz yöntemlerini belirlemek amacıyla araştırma değişkenlerine ilişkin puanların gruplardaki dağılımının normal olup olmadığı normallik testi ile incelenmiştir. Bu amaçla, araştırma kapsamında kullanılan her iki ölçekten ve alt ölçeklerden elde edilen toplam puanlar için çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) katsayıları hesaplanmıştır. Tablo 2'de Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Problem Davranış Ölçeği ve alt ölçeklerinden elde edilen puan ortalamaları, standart sapma, çarpıklık ve basıklık katsayıları verilmiştir.

Tablo 2. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ile Problem Davranış Ölçeği ve alt boyutlarından aldıkları puanlara ilişkin tanımlayıcı istatistikler

Ölçekler	$\bar{X}$	Ss	Çarpıklık	Basıklık
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği - Toplam Puan	42.45	15.72	0.75	0.30
Problem Davranış Ölçeği - Toplam Puan	45.86	10.52	0.68	0.18
Problem Davranış Ölçeği - Dışa yönelim	26.77	6.93	0.82	0.40
Problem Davranış Ölçeği - İçe yönelim	8.05	3.07	1.11	0.80
Problem Davranış Ölçeği - Antisosyal	4.38	1.42	1.07	0.99
Problem Davranış Ölçeği - Benmerkezci	6.65	2.18	0.13	0.26

Çarpıklık ve basıklık katsayılarının -2 ile +2 arasında olması verilerin normal dağılım sağladığının göstergesi olarak kabul edilmektedir (George ve Mallery, 2010). Tablo 2’de yer alan çarpıklık ve basıklık katsayıları -2 ile +2 arasında değerler aldığı için normal dağılım sağlanmıştır. Bu nedenle analizlerde parametrik testler kullanılmıştır.

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ile problem davranışlar ve alt boyutları arasındaki ilişkileri incelemek için öncelikle Pearson korelasyon analizi kullanılmıştır. Araştırmanın bağımsız değişkeni olan dijital oyun bağımlılık eğiliminin araştırmanın bağımlı değişkeni olan problem davranışları (dışa yönelim davranış problemleri, içe yönelim davranış problemleri, antisosyal davranış problemleri ve benmerkezci davranış problemleri) hangi düzeyde yordadığını belirlemek için basit doğrusal regresyon analizi yapılmıştır.

6. Araştırma Etiği

Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Etik Kurulu’nun 30.03.2023 tarih ve 2023/3-X nolu kararı ile araştırmanın etik uygunluk onayı alınmıştır.

BULGULAR VE TARTIŞMA

1. Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ve problem davranışlar arasındaki ilişki

Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ile problem davranışlar arasındaki ilişkileri belirlemek amacıyla yapılan Pearson korelasyon analizi bulguları Tablo 3’te yer almaktadır.

Tablo 3. Dijital oyun bağımlılık eğilimi ile problem davranışlar arasındaki korelasyon analizi sonuçları

	1	2	3	4	5	6
1. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	1					
2. Problem Davranış - Toplam Puan	0.38**	1				
3. Problem Davranış - Dışa Yönelim	0.36**	0.91**	1			
4. Problem Davranış - İçe Yönelim	0.16**	0.61**	0.30**	1		
5. Problem Davranış - Antisosyal	0.16**	0.60**	0.43**	0.37**	1	
6. Problem Davranış - Benmerkezci	0.36**	0.68**	0.50**	0.35**	0.33**	1

** $p < .01$

Pearson korelasyon analizi sonucunda, dijital oyun bağımlılık eğilimi ile problem davranış toplam puanı ($r=0.38$, $p<.01$), dışa yönelim davranış problemi alt boyutu ($r=0.36$, $p<.01$), içe yönelim davranış problemi alt boyutu ($r=0.16$, $p<.01$), antisosyal davranış problemi alt boyutu ($r=0.16$, $p<.01$) ve benmerkezci davranış problemi alt boyutu ($r=0.36$, $p<.01$) arasında pozitif yönde anlamlı korelasyon katsayıları olduğu görülmüştür.

Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin problem davranışları yordama durumu basit doğrusal regresyon analizi ile test edilmiştir. Bulgular Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4. Dijital oyun bağımlılık eğiliminin problem davranışları yordamasına ilişkin basit doğrusal regresyon analizi sonuçları

Değişken	B	Sabit Hata	β	t	p
Sabit	35.00	1.50	-	23.35	.000
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	0.26	0.03	0.38	7.73	.000

Tablo 4 incelendiğinde okul öncesi çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ile problem davranışlar (toplam puan) arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($R= 0.38$, $R^2= 0.15$). Dijital oyun bağımlılık eğiliminin problem davranışların anlamlı bir yordayıcısı olduğu belirlenmiştir ($F_{(1-350)}=59.68$, $p<.001$). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi, problem davranışlarındaki değişimin %15’ini açıklamaktadır. Standardize edilmiş β katsayısı ve t değerleri incelendiğinde dijital oyun bağımlılık eğiliminin problem davranışların anlamlı bir yordayıcısı olduğu söylenebilir.

2. Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ve dışa yönelim davranış problemleri arasındaki ilişki

Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin dışa yönelim davranış problemlerini yordama durumu basit doğrusal regresyon analizi ile test edilmiştir. Bulgular Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. Dijital oyun bağımlılık eğiliminin dışa yönelim davranış problemlerini yordamasına ilişkin basit doğrusal regresyon analizi sonuçları

Değişken	B	Sabit Hata	β	t	p
Sabit	19.96	0.99	-	20.04	.000
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	0.16	0.02	0.36	7.29	.000

Tablo 5 incelendiğinde okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ile dışa yönelim davranış problemleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($R=0.36$, $R^2=0.13$). Dijital oyun bağımlılık eğiliminin dışa yönelim davranış problemlerinin anlamlı bir yordayıcısı olduğu belirlenmiştir ($F_{(1-350)}=53.15$, $p<.001$). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi dışa yönelim davranışlarındaki değişimin %13'ünü açıklamaktadır.

3. Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ve içe yönelim davranış problemleri arasındaki ilişki

Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin içe yönelim davranış problemlerini yordama durumu basit doğrusal regresyon analizi ile test edilmiştir. Bulgular Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. Dijital oyun bağımlılık eğiliminin içe yönelim davranış problemlerini yordamasına ilişkin basit doğrusal regresyon analizi sonuçları

Değişken	B	Sabit Hata	β	t	p
Sabit	6.72	0.47	-	14.40	.000
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	0.03	0.01	0.16	3.04	.003

Tablo 6'ya göre, okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ile içe yönelim davranış problemleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir ($R=0.16$, $R^2=0.03$). Dijital oyun bağımlılık eğiliminin içe yönelim davranış problemlerinin anlamlı bir yordayıcısı olduğu belirlenmiştir ($F_{(1-350)}=9.23$, $p<.01$). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılığı içe yönelim davranışlarındaki değişimin %3'ünü açıklamaktadır.

4. Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ve antisosyal davranış problemleri arasındaki ilişki

Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin antisosyal davranış problemlerini yordama durumu basit doğrusal regresyon analizi ile test edilmiştir. Bulgular Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7. Dijital oyun bağımlılık eğiliminin antisosyal davranış problemlerini yordamasına ilişkin basit doğrusal regresyon analizi sonuçları

Değişken	B	Sabit Hata	β	t	p
Sabit	3.77	0.22	-	17.39	.000
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	0.01	0.00	0.16	3.03	.003

Tablo 7'ye göre, okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ile antisosyal davranış problemleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir ($R=0.16$, $R^2=0.03$). Dijital oyun bağımlılık eğiliminin antisosyal davranış problemlerinin anlamlı bir yordayıcısı olduğu belirlenmiştir ($F_{(1-350)}=9.17$, $p<.01$). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılığı antisosyal davranışlarındaki değişimin % 3'ünü açıklamaktadır.

5. Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ve benmerkezci davranış problemleri arasındaki ilişki

Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin benmerkezci davranış problemlerini yordama durumu basit doğrusal regresyon analizi ile test edilmiştir. Bulgular Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8. Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin benmerkezci davranış problemlerini yordamasına ilişkin basit doğrusal regresyon analizi sonuçları

Değişken	B	Sabit Hata	β	t	p
Sabit	4.55	0.31	-	14.49	.000
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	0.05	0.01	0.36	7.14	.000

Tablo 8 okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile benmerkezci davranış problemleri arasında anlamlı bir ilişki olduğunu göstermiştir ($R=0.36$, $R^2=0.13$). Dijital oyun bağımlılık eğiliminin benmerkezci davranışların anlamlı bir yordayıcısı olduğu görülmüştür ($F_{(1-350)}=51.05$, $p<.001$). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi benmerkezci davranışlarındaki değişimin %13’ünü açıklamaktadır.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu çalışmanın amacı, 4-6 yaş grubu okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ile problem davranışlar arasındaki ilişkilerin incelenmesidir. Araştırmanın temel problemlerine ilişkin elde edilen bulgular ilgili alanyazın çerçevesinde yorumlanarak tartışılmıştır.

Araştırma bulguları okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ile problem davranışlar arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğunu göstermiştir. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri arttıkça genel olarak davranış problemleri de artış göstermiştir. Bu bulgu dışa yönelim, içe yönelim, antisosyal ve benmerkezci davranış problemlerinin tamamını kapsayacak nitelikte tüm davranış problemlerini içermektedir. Araştırmanın bu bulgusu daha önce çocuklarda dijital bağımlılıklar ile davranış problemleri arasında ilişki olduğunu gösteren diğer çalışmalarla paralellik göstermektedir (Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Kars, 2010; Özmen ve Aktaş, 2019; Şahin ve Gözün Kahraman, 2021; Williams ve Clippinger, 2002). Ancak bu araştırmanın okul öncesi dönem çocukları ile yapılmış olması çalışmanın bulgusunu diğerlerinden ayırmaktadır.

Araştırma bulguları problemleri davranışların her biri için ayrı ayrı incelendiğinde; okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin problem davranışların alt boyutları olan dışa yönelim, içe yönelim, antisosyal ve benmerkezci davranış problemlerinin her birini ayrı ayrı yordadığı belirlenmiştir. Buna göre, okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça dışa yönelim, içe yönelim, antisosyal ve benmerkezci davranış problemlerinin her biri artış göstermektedir.

Bu çalışmada, okul öncesi dönemde dijital oyun bağımlılık eğiliminin dışa yönelim davranış problemlerini arttırdığı belirlenmiştir. Araştırma kapsamında kullanılan ölçme aracında dışa yönelim davranış problemleri fiziksel saldırganlık, zorbalık yapma, başkalarının eşyalarına zarar verme, dürtüsellik, aşırı hareketlilik gibi bireyin sosyal çevresiyle etkileşiminde ortaya çıkan davranışları ele alan maddelerle değerlendirilmiştir. Benzer şekilde, Özmen ve Aktaş’ın (2019) ergenlerle gerçekleştirdiği çalışmasında bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin fiziksel saldırganlık puanlarının arttığı tespit edilmiştir. Şahin ve Gözün Kahraman’ın (2021) çalışması da çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı arttıkça karşı gelme davranış problemlerinin ve hiperaktivitenin arttığını göstermiştir. Budak’ın (2020) çalışması ise okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça olumsuz sosyal davranışlar içeren öfke ve agresyon davranışlarının arttığını ortaya çıkarmıştır.

Araştırmanın bir diğer bulgusu, okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça içe yönelim davranış problemlerinin arttığını göstermiştir. Bu araştırma çerçevesinde kullanılan ölçme aracında içe yönelim davranış problemleri geri çekilme, arkadaş edinememe, korku, kaygı, mutsuz veya keyifsiz olma gibi bireyin kendisi ile ilgili sorunları ele alan maddelerle değerlendirilmiştir. Bu

bulgunun dijital oyunların çocukların dış yaşamdan soyutlanmalarına neden olması ve sosyal becerilerinin gelişmesini engellemesi gibi etkileriyle ilgili olabileceği düşünülmektedir. Araştırmanın bu bulgusuna benzer şekilde, Şahin ve Gözün Kahraman (2021) tarafından yapılan çalışma çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı puanları arttıkça bilişsel problemlerde ve dikkatsizlik puanlarında artış olduğunu göstermiştir. Ayrıca Budak'ın (2020) okul öncesi dönem çocukları ile yaptığı çalışmada, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri arttıkça sosyal yetkinliklerinin azaldığı ve kaygı-geri çekilme davranışlarının arttığı tespit edilmiştir.

Araştırma bulguları okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça antisosyal davranış problemlerinin de arttığını göstermiştir. Antisosyal davranışlar okula gitmeye direnç gösterme, huzursuz olma gibi davranışları ele alan maddelerle değerlendirilmiştir. Bu durum, dijital oyunlarla çok fazla vakit geçiren çocukların sanal yaşamı gerçek yaşam etkinliklerinden daha fazla tercih etmelerinden kaynaklanabilir. Araştırmanın bu bulgusuna benzer şekilde, Kars'ın (2010) çalışması da ilköğretim dönemindeki çocuklarda bilgisayar oyunlarının antisosyal davranış problemlerini arttırdığını göstermiştir. Ancak daha önce okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılığı veya bağımlılık eğiliminin antisosyal davranışlarla ilişkisini ele alan başka bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle bu bulgu alanyazına katkı sağlamaktadır. Ancak bu konuda daha fazla çalışma yapılmasına ihtiyaç duyulmaktadır.

Son olarak, bu çalışma kapsamında okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin benmerkezci davranış problemlerini yordadığı belirlenmiştir. Bu araştırma kapsamında benmerkezci davranış problemleri çabuk sıkılma, sızlanma veya şikâyet etme gibi davranışları içeren maddelerle değerlendirilmiştir. Bu durum ekran karşısında uzun süre vakit geçirmeye alışan çocukların gerçek hayatta daha çabuk sıkılmalarından kaynaklanabilir. Ancak, okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılığı veya bağımlılık eğiliminin benmerkezcilik ile ilişkisini inceleyen başka bir çalışmaya ulaşılamamıştır. Bu konuda daha fazla çalışma yapılması gerekmektedir.

Araştırmanın bulguları genel olarak değerlendirildiğinde, okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi birçok problem davranışa neden olmaktadır. Bu nedenle çocukların dijital oyunlarla daha kontrollü ve sınırlı bir şekilde vakit geçirmesi önemli görülmektedir. Ayrıca dijital oyun başında geçirilen süre kadar oynanan oyunun içeriği de oldukça önemlidir. Örneğin, Kars'ın (2010) çalışması özellikle şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda antisosyal saldırganlık davranışlarına neden olduğunu göstermiştir. Ebeveynler çocuklarda dijital oyun bağımlılığının önlenmesinde önemli bir role sahiptirler. Süral (2022) okul öncesi dönem öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığına ilişkin öğretmen görüşlerini incelediği çalışmada, okul öncesi öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının nedenlerinin olumsuz ebeveyn rol modelleri, ebeveyn ilgisizliği ve ebeveyn rehberliğinin olmayışı ile ilişkili olduğunu belirlemiştir. Bu nedenle ebeveynlerin dijital cihaz kullanımı konusunda iyi bir model olması, ekran başındaki çocuğunun hangi oyun veya etkinlikte ne kadar vakit geçirdiğini izlemesi ve çocuğuna rehberlik etmesi gerekmektedir. Böylece okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin ve dolayısıyla problemli davranışların önlenmesi sağlanabilir.

Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğiliminin problemli davranışlarla ilişkisinin incelendiği bu çalışmada bazı önerilerde bulunulabilir. Öncelikle bu çalışma sadece Aydın ilinde anaokullarına devam eden çocuklar ile gerçekleştirilmiştir. Aydın ili farklı illerden göç alan bir şehir olduğu için Türkiye'yi temsil etme potansiyeli yüksek olsa da daha genellenebilir bir bulguya ulaşılabilmesi için ileride yapılacak çalışmalarda daha geniş kapsamlı bir örneklem ile benzer çalışmalar gerçekleştirilebilir. Ayrıca, bu çalışma öz bildirim türünde veri araçları kullanılarak elde edilen nicel verilerle gerçekleştirilmiştir. Gelecekte yapılacak araştırmalarda, dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarının problemli davranışları üzerindeki etkileri ebeveynlerle veya öğretmenlerle görüşmeler yapılarak gerçekleştirilen nitel araştırmalarla daha ayrıntılı bir şekilde incelenebilir.

KAYNAKÇA/REFERENCES

- Achenbach, T. M. (1966). The classification of children's psychiatric symptoms: A factor-analytic study. *Psychological Monographs: General and Applied*, 80(7), 1–37. <https://doi.org/10.1037/h0093906>

- Alisinanoğlu, F., & Özbey, S. (2009). Anaokulu ve Anasınıfı Davranış Ölçeği'nin geçerlilik ve güvenirlik çalışması. *Mesleki Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 173-198.
- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming - Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100324. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder* (5th ed.). Arlington: American Psychiatric Publishing.
- Basel Almourad, M., McAlaney, J., Skinner, T., Pleva, M., & Ali, R. (2020). Defining digital addiction: Key features from the literature. *Psihologija*, 53(3), 237-253. <https://doi.org/10.2298/PSI191029017A>
- 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. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale, Denizli, Türkiye.
- Budak, K. S., & Işıkoğlu, N. (2022). Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeklerinin geliştirilmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 55(3), 673-720. <https://doi.org/10.30964/auebfd.939653>
- Burak, Y., & Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 10(11), 363-382. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8430>
- Chaudron, S., Di Gioia, R., & Gemo, M. (2018). *Young children (0-8) and digital technology - A qualitative study across Europe*. Publications Office of the European Union. <https://dx.doi.org/10.2760/294383>
- Çelebioğlu, A., Aytekin Özdemir, A., Küçükoğlu, S., & Ayran, G. (2020). The effect of Internet addiction on sleep quality in adolescents. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing: Official Publication of the Association of Child and Adolescent Psychiatric Nurses, Inc*, 33(4), 221-228. <https://doi.org/10.1111/jcap.12287>
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G., & Büyüköztürk, Ş. (2016). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik: SPSS ve LISREL uygulamaları* (4. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- George, D., & Mallery, M. (2010). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference, 17.0 Update* (10th ed.). Boston: Pearson.
- Hooft Graafland, J. (2018). New technologies and 21st century children: Recent trends and outcomes. OECD Education Working Papers, No. 179. Paris: OECD Publishing. <https://dx.doi.org/10.1787/e071a505-en>.
- Jeon, H. G., Jeong, E. J., Lee, S. J., & Kim, J. A. (2022). Exploring the mechanism of pathological gaming in adolescents: Focused on the mediation paths and latent group comparison. *Frontiers in Psychology*, 12, 756328. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.756328>
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Khorsandi, A., & Li, L. (2022). A Multi-Analysis of Children and Adolescents' Video Gaming Addiction with the AHP and TOPSIS Methods. *International journal of environmental research and public health*, 19(15), 9680. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159680>
- Lemmens, J. S., Valkenburg P. M., & Peter J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol*, 12, 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458
- Merrell, K. W. (1994). *Preschool and Kindergarten Behavior Scale*, Vermont. Clinical Psychology Publishing Company.
- Merrell, K. W. (2003). *Preschool and kindergarten behavior scales examiner's manual*. Pro-ed and International Publisher.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., & Razak Özdinçler, A. (2018). The negative effects of digital technology usage on children's development and health. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5, 227-247. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051>
- Özmen, A., & Aktaş, Ö. (2019). Bilgisayar oyunlarının saldırganlık düzeyi üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Millî Eğitim*, 48(222), 213-232.
- Singh, A. K., & Singh, P. K. (2019). Digital addiction: A conceptual overview. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*, 3538. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/3538>
- Süral, S. (2022). Teachers' views on digital addiction among preschool students. *Psycho-Educational Research Reviews*, 11(3), 706-720. https://doi.org/10.52963/PERR_Biruni_V11.N3.22
- Şahin, D., & Gözün Kahraman, Ö. (2021). Okul dönemi çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Millî Eğitim Dergisi*, 50(230), 13-28.

<https://doi.org/10.37669/milliegitim.682086>

- Şenol, Y., Şenol, F. B., & Can Yaşar, M. (2023). Digital game addiction of preschool children in the Covid-19 pandemic: social emotional development and parental guidance. *Current Psychology* (New Brunswick, N.J.), 1–9. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04323-8>
- Toprakçı, E. (2017). *Sınıf yönetimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları 3.askı)
- Türkiye İstatistik Kurumu (2021). İstatistiklerle Çocuk Statistics on Child 2021. https://www.tuik.gov.tr/media/announcements/istatistiklerle_cocuk_2021.pdf
- World Health Organization. (2019). *International statistical classification of diseases and related health problems* (11th ed.). Geneva: WHO Retrieved October 22, 2021, from: <https://icd.who.int/>.
- Williams, R. B., & Clippinger, C. A. (2002). Aggression, competition and computer games: Computer and human opponents. *Computers in Human Behavior*, 18(5), 495–506. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00009-2](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00009-2)