

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PSİKOLOJİ ANA BİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ ÇAĞINDAKİ ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI
İLE REKABET STİLLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

TEZİ YAZAN
Elmas ÇANTAĞLU

- 1. Tez Danışmanı: Prof. Dr. Ayşe AVCI**
2. Tez Danışmanı: Doç. Dr. Mustafa KALE
Jüri Üyesi: Prof. Dr. Binnaz KIRAN (Mersin Üniversitesi)
Jüri Üyesi: Prof. Dr. Nurgül ÖZPOYRAZ
Jüri Üyesi: Doç. Dr. Soner ÇAKMAK (Çukurova Üniversitesi)

MERSİN / HAZİRAN 2022

ONAY**Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne;**

201910075 numaralı öğrencimiz olan Elmas ÇANTAOĞLU tarafından hazırlanan “Okul Öncesi Çağındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı İle Rekabet Sitilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı bu tez çalışması jürimiz tarafından oybirliği ile Psikoloji Ana Bilim Dalı’nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır)

Jüri Asıl Üyesi – 1. Tez Danışmanı – Jüri Başkanı: Prof. Dr. Ayşe AVCI

Çağ Üniversitesi

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır)

Jüri Asıl Üyesi – 2. Tez Danışmanı: Doç. Dr. Mustafa KALE

Çağ Üniversitesi

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır)

Üniv. Dışı – Jüri Üyesi: Prof. Dr. Binnaz KIRAN

Mersin Üniversitesi

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır)

Üniv. İçi – Jüri Üyesi: Prof. Dr. Nurgül ÖZPOYRAZ

Çağ Üniversitesi

(Enstitü Müdürlüğünde Kalan Asıl Sureti İmzalıdır)

Üniv. Dışı – Jüri Üyesi: Doç. Dr. Soner ÇAKMAK

Çukurova Üniversitesi

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylarım.

17/06/2022

Prof. Dr. Murat KOÇ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

NOT: Bu tezde kullanılan ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’ndaki hükümlere tabidir.

ETİK BEYANI

Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,

- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,

- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,

- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,

- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. 17/06/2022

Elmas ÇANTAOĞLU

İTHAF

Sevgili annem ve babam,

Bana verdiđiniz emeklere ithafen...

TEŞEKKÜR

Yıllardır ciddi bir emek ve özveri ile hazırladığım çok zorlu zamandan geçip bugüne gelerek yüksek lisans tezimi tamamlamanın mutluluğunu ve gururunu yaşamaktayım. Bu bölümü bana destek olmuş, benden yardımlarını esirgememiş beni teşvik etmiş insanlara şükranlarımı sunmak için fırsat olarak kullanıyorum.

Tez çalışmam sırasında çok kıymetli bilgi birikimlerini benimle paylaşan, bir sorum olduğunda veya sorunla karşılaştığımda, tereddüt etmeden ulaşıp yardımlarını aldığım, umutsuzluğa kapıldığımda, samimiyeti ve hoş görüşüyle beni motive eden tez danışmanlarım Prof. Dr. Ayşe AVCI ve Doç. Dr. Mustafa KALE hocalarıma, kıymetli jüri üyelerim Prof. Dr. Binnaz KIRAN, Prof. Dr. Nurgül ÖZPOYRAZ, Doç. Dr. Soner ÇAKMAK hocalarıma teşekkürü borç bilirim.

Çocukluğumdan beri eğitim hayatım boyunca maddi ve manevi her türlü desteği esirgemeyen en değerlim güzel annem Sayın Hatice ÇELEBİ'ye azmi sabrı öğrendiğim kıymetli babam Ali Fuat ÇELEBİ'ye hayatımı birleştirdiğim yol arkadaşım değerli eşim Mustafa ÇANTAOĞLU'na ve diğer aile üyelerime sonsuz teşekkür ediyorum.

ÖZ

OKUL ÖNCESİ ÇAĞINDAKİ ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE REKABET STİLLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Elmas ÇANTAOĞLU

Yüksek Lisans Tezi, Psikoloji Ana Bilim Dalı

1. Tez Danışmanı: Prof. Dr. Ayşe AVCI

2. Tez Danışmanı: Doç. Dr. Mustafa KALE

Haziran 2022, 93 Sayfa

Bu araştırmanın amacı okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile rekabet stilleri arasındaki ilişkinin incelenmek olarak belirlenmiştir. Bu amaç doğrultusunda 2021-2022 eğitim öğretim yılında Kayseri ilinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı resmi ve özel okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 337 çocuk ve 27 öğretmen dahil edilmiştir. Araştırma çocuklar için; cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, anne ve baba yaşı, anne ve baba öğrenim düzeyi, anne ve babanın çalışma durumu ve sosyo ekonomik düzey gibi değişkenler ile sınırlı tutulmuştur.

Çalışmada katılımcılara Horzum, Ayas ve Çakır-Balta tarafından 2008 yılında kullanılmaya başlanan Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile 2017 yılında Uyanık Balat, Akman ve Arslan Çiftçi tarafından Türkçe uyarlanması yapılan Okul Öncesi Rekabet Ölçekleri kullanılmıştır. Araştırmada ölçek puanlarının normallik testi için ölçek puanlarının çarpıklık ve basıklık değerlerine bakılmıştır. Çarpıklık ve basıklık değerlerinin istenilen referans aralığını karşılaması ile birlikte ikili grup analizlerinde bağımsız student t-testi, ikiden fazla grup analizlerinde Oneway ANOVA testi, ölçek puanları arasındaki ilişkiyi belirlemede ise Pearson korelasyon testleri kullanılmıştır. Tüm testlerde istatistiksel önemlilik düzeyi $p < 0,05$ olarak alınmıştır.

Çalışma sonucunda erkek öğrencilerin, kız öğrencilere göre baskınlığın korunumu hiyerarşisi ($p=0,024$) ve isteklilik ($p=0,002$) ölçek puanlarının daha yüksek olduğu saptanmıştır. 4 yaş grubunda olan öğrencilerin başkalarına odaklı rekabet ($p=0,009$), göreve yönelik rekabet ($p=0,007$), isteklilik ($p=0,016$) ve engellenme ($p=0,002$) ölçek puanlarında, 5 ve 6 yaş grubunda olan öğrencilere göre daha düşük ölçek puanlarına sahip oldukları saptanmıştır. Anneleri çalışan öğrencilerin göreve yönelik rekabet ölçek

puanları daha yüksek bulunmuştur ($p=0,002$). Babaları çalışan çocukların başkalarına odaklı rekabet ($p=0,017$), baskınlığın korunumu hiyerarşisi ($p=0,013$) ve engellenme ($p=0,013$) ölçek puanlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar oyun bağımlılığı, Okul öncesi rekabet, Oyun.

ABSTRACT**EXAMINATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN COMPUTER
GAMING ADDICTION AND COMPETITIVE TYPES OF PRE-SCHOOL
CHILDREN****Elmas ÇANTAOĞLU****Master's Thesis, Department of Psychology****1. Supervisor: Prof. Dr. Ayşe AVCI****2. Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Mustafa KALE****July 2022, 93 pages**

The aim of this study was to examine the relationship between digital game addiction and competitive styles of preschool children. For this purpose, 337 children and 27 teachers attending public and private pre-school education institutions affiliated to the Ministry of National Education in the province of Kayseri in the 2021-2022 academic year were included. Research for children; gender, age, number of siblings, age of mother and father, education level of mother and father, employment status of mother and father.

In the study, the Computer Game Addiction Scale, which was started to be used by Horzum, Ayas and Çakır-Balta in 2008, and the Preschool Competitiveness Scales, which were adapted into Turkish by Uyanık Balat, Akman and Arslan Çiftçi in 2017, were used. In the study, the skewness and kurtosis values of the scale scores were examined for the normality test of the scale scores. With the skewness and kurtosis values meeting the desired reference range, independent student t-test was used in paired group analysis, Oneway ANOVA test was used in analysis of more than two groups, and Pearson correlation tests were used to determine the relationship between scale scores. Statistical significance level was taken as $p < 0.05$ in all tests.

As a result of the study, it was determined that male students had higher conservation of dominance hierarchy ($p=0.024$) and willingness ($p=0.002$) scale scores compared to female students. Students in the 4-year-old group had lower scale scores for others-oriented competition ($p=0.009$), task-oriented competition ($p=0.007$), willingness ($p=0.016$) and frustration ($p=0.002$) scale scores compared to the students

in the 5 and 6 age group. scores were found. The competition scale scores for the task of the students whose mothers were working were found to be higher ($p=0.002$). It was determined that the children whose fathers were working had higher scores on competition focused on others ($p=0.017$), hierarchy of dominance conservation ($p=0.013$) and frustration ($p=0.013$).

Keywords: Computer game addiction, Preschool competition, Game.

İÇİNDEKİLER

KAPAK	i
ONAY	ii
ETİK BEYANI.....	iii
İTHAF	iv
TEŞEKKÜR	v
ÖZ.....	vi
ABSTRACT	viii
İÇİNDEKİLER.....	x
KISALTMALAR	xii
TABLolar LİSTESİ	xiii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiv
EKLER LİSTESİ.....	xv
1. GİRİŞ.....	1
2. LİTERATÜR TARAMASI	4
2.1. Oyun Kavramı.....	4
2.1.1. Oyun Kuramları.....	5
2.1.2. Oyun Türleri	7
2.2. Dijital Oyun Kavramı ve Tarihçesi.....	8
2.2.1. Dijital Oyunların Özellikleri.....	9
2.2.2. Dijital Oyun Türleri	10
2.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	13
2.2.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri.....	15
2.2.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Nedenleri.....	16
2.2.4. Dijital Oyunların Yarar ve Zararları	17
2.2.5. Dijital Oyun Bağımlılığının Etki Ettiği Faktörler (Risk ve Koruyucu)....	20
2.2.6. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Çalışma Örnekleri	22
2.3. Rekabet Davranışı	24
2.3.1. Rekabetçiliğin Tanımı ve Özellikleri	26
2.3.2. Rekabet Stilleri	27
2.3.3. Rekabet Modelleri ve Yaklaşımları	28
2.3.4. Okul Öncesi Çocuklarda Rekabet Algısı.....	29
2.3.5. Çocukların Rekabet Stillerini Etkileyen Faktörler	31

2.3.6. Okul Öncesi Çocukların Rekabet Stilinin Gelişiminin Anlam ve Önemi	33
3. GEREÇ VE YÖNTEM	35
3.1. Katılımcılar	35
3.2. Prosedür	35
3.3. Araştırmada Kullanılan Materyaller	36
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu	36
3.3.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği	36
3.3.3. Okul Öncesi Rekabet Ölçeği	37
3.4. Araştırma Modeli	38
3.5. Araştırma Verilerinin Analizi	40
4. BULGULAR	41
5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	53
5.1. Okul Öncesi Çocukların Rekabet Stillerine Ait Bulguların Tartışılması	53
5.2. Okul Öncesi Çocuklar İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeğine Ait Bulguların Tartışılması	54
5.3. Okul Öncesi Çocuklar İçin Rekabet Stilleri ve Bilgisayar Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Tanımlayıcı Değişkenlere Göre İncelenmesine Yönelik Sonuçların Tartışılması	54
5.4. Sonuçlar	57
5.5. Öneriler	58
KAYNAKÇA	61
EKLER	68

KISALTMALAR

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
Maks	: Maksimum
Med	: Medyan (Ortanca)
Min	: Minimum
Ort	: Ortalama
ss	: Standart Sapma
TDK	: Türk Dil Kurumu
vd.	: ve diğerleri

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1.	<i>Klasik Oyun Kuramları</i>	5
Tablo 2.	<i>Dinamik Oyun Kuramları</i>	6
Tablo 3.	<i>Diğer Oyun Kuramları</i>	6
Tablo 4.	<i>Oyun Türlerine Yönelik Sınıflandırma</i>	7
Tablo 5.	<i>Dijital Oyun Türleri</i>	11
Tablo 6.	<i>Bağımlılıklara Yönelik Risk ve Koruyucu Faktörler</i>	21
Tablo 7.	<i>Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Çalışma Örnekleri</i>	23
Tablo 8.	<i>Rekabet Modelleri ve Yaklaşımları</i>	28
Tablo 9.	<i>Okul Öncesi Çocuklarda Rekabet Boyutları</i>	31
Tablo 10.	<i>Katılımcıların Demografik Bilgilerinin İncelenmesi</i>	41
Tablo 11.	<i>Okul Öncesi Rekabet Ölçeğine Verilen Yanıtların İncelenmesi</i>	42
Tablo 12.	<i>Çocuklar İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeğine Verilen Yanıtların İncelenmesi</i>	44
Tablo 13.	<i>Çalışmada Kullanılan Ölçeklerin Puanlarına İlişkin Bulguların İncelenmesi</i>	45
Tablo 14.	<i>Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi</i>	46
Tablo 15.	<i>Çocukların Yaş Aralığı Değişkenlerine Göre Farklılıkların İncelenmesi</i>	46
Tablo 16.	<i>Çocukların Yaş Grupları Arasındaki Farklılıkların Kaynağının Post Hoc Tukey Testi İle İncelenmesi</i>	47
Tablo 17.	<i>Çocukların Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi</i>	48
Tablo 18.	<i>Anne Yaşı Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi</i>	48
Tablo 19.	<i>Baba Yaşı Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi</i>	49
Tablo 20.	<i>Anne Öğrenim Düzeyi Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi</i>	49
Tablo 21.	<i>Baba Öğrenim Düzeyi Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi</i>	50
Tablo 22.	<i>Anne Çalışma Durumu Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi</i>	50
Tablo 23.	<i>Baba Çalışma Durumu Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi</i>	51
Tablo 24.	<i>Ailenin Sosyo-Ekonomik Düzeyi Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi</i>	51
Tablo 25.	<i>Ölçek Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi</i>	52

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. <i>Araştırma Modeli</i>	39
---	----

EKLER LİSTESİ

EK A. Çağ Üniv. Tez Anket İzin İstek Formu	68
EK B. Katılım Kabul ve Çocuk Bilgi Formu	70
EK C. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)	72
EK D. Okul Öncesi Rekabet Ölçeği İzni	73
EK E. Çağ Üniversitesi İzin İstek Yazısı	74
EK F. Tez Etik İzin Yazısı	75
EK G. Tez Etik İzin Yazısı	76
EK H. Tez Anket İzin İstek Yazısı	77

1. GİRİŞ

Son yıllarda teknoloji hızla gelişmektedir. Yedisinden yetmişine birçok bireyi etkileyen bu hızlı gelişim yaşamımızı kolaylaştırmanın yanı sıra teknolojinin bilinçsizce ve uzun süreli kullanımı bazı olumsuz sonuçlara da sebep olabilmektedir (Akçay & Özcebe, 2012). Özellikle çocuklar teknolojik aletlere ilgi ve merak duyup zamanlarının büyük bir kısmını akıllı cihazlarla geçirmektedirler. Akıllı cihazlardaki oyunlar çocuklarda uzun süreli kullanımda dijital oyun bağımlılığına sebep olabilmektedir. Ayrıca rekabet içerikli oyunlar üst bölüme ulaşma konusunda çocuklar için rekabetçi davranışların oluşmasında etkili rol oynamaktadır. İlgili alanyazın incelendiğinde okul öncesi dönem çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile ilgili araştırmalar mevcuttur. Fakat hiçbir araştırma okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile rekabet stillerini ilişkilendirmemiştir.

Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalar genel olarak farklı değişkenler açısından incelendiğinde bu değişkenler; yaş, cinsiyet, kardeş sayısı, annenin ve babanın öğrenim durumu, annenin ve babanın çalışma durumu (Ünsal, 2019), annenin, babanın ve çocuğun bilgisayar/tablet kullanımı, evde bulunan teknolojik aletler (Omtrak, 2019), çocukların ve anne babalarının hafta içi ve haftasonu bilgisayar oyunu oynama durumları (Akçay & Özcebe, 2012) ele alınmıştır.

Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılığını ilişkisel olarak ele alan araştırmaların ise bağlanma örüntüleri ve duygu düzenleme becerileri (Omtrak, 2019), duygusal zeka (Ünsal, 2019), saldırganlık (Akçay & Emiroğlu, 2016) ebeveyn tutumları (Erciyes & Saltuk, 2020) ancak okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılığını rekabet stilleriyle ilişkisini ele alan çalışmalar bulunmamaktadır.

İlgili literatür incelendiğinde dijital oyun bağımlılığıyla ilgili araştırmalar gelişim özellikleri açısından genç ve genç erişkinlerde (Irmak & Erdoğan, 2016), genç yetişkinlerde (Tanrıverdi, 2019), çocuklarda (Aydoğdu, 2018) ele alındığı görülmektedir. Okul öncesi dönem çocuklarında ise yapılan çalışmaların oldukça sınırlı olduğu düşünülmüştür. Bu bağlamda yapılan çalışmada; “okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile rekabet stilleri arasındaki ilişki arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” sorusuna yanıt aranmıştır. Araştırma ana problemine uygun olarak birinci aşamada çocuklar için; cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, anne ve baba yaşı, anne ve baba öğrenim düzeyi, anne ve babanın çalışma durumu, ailenin sosyoekonomik düzeyi değişkenlerine göre ilişkisi değerlendirilmiştir.

Bu çalışmada 2021-2022 eğitim öğretim yılında okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile rekabet stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın temel amacı doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır.

1. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir?
2. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılıkları;
 - a) cinsiyetine,
 - b) yaşına,
 - c) kardeş sayısına,
 - d) anne ve baba yaşına,
 - e) anne ve baba öğrenim düzeyine,
 - f) anne ve babanın çalışma durumuna,
 - g) ailenin sosyoekonomik düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
3. Okul öncesi dönem çocuklarının rekabet stilleri ne düzeydedir?
4. Okul öncesi dönem çocuklarının rekabet stilleri;
 - a) cinsiyetine,
 - b) yaşına,
 - c) kardeş sayısına,
 - d) anne ve baba yaşına,
 - e) anne ve baba öğrenim düzeyine,
 - f) anne ve babanın çalışma durumuna,
 - g) ailenin sosyoekonomik düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
5. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılıkları ile rekabet stilleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Çocukların teknolojik aletlere ilgisi okul öncesi çağındaki yaş gruplarına kadar düşmüştür. Çünkü doğduğumuz andan itibaren artık teknolojik aletlerle tanışmaktayız. Akıllı cihazlardaki seslerin, görüntülerin, oyunların cezbediciliği ile okul öncesi dönemdeki çocuklar günlük aktivitelerini engelleyecek şekilde sorumluluklarını yapmak yerine akıllı cihazlarla uzun süreli zamanlar geçirmektedirler (Ünsal, 2019).

Akıllı cihazlar çocukların oyunlarının niteliğini de etkilemiştir. Sokaklarda, parklarda, bahçelerde arkadaşlarla oynanan oyunlar yerini sanal alemde oynanan bilgisayar oyunlarına bırakmaya başlamıştır. Sanal ortama alışan çocukların sosyalleşme süreçlerinde de farklılıklar oluşmaktadır.

Doğdukları andan itibaren birçok sosyal olanakla etkileşim halinde olan çocuklar karşılaştıkları güç durumların üstesinden gelmek için rekabet davranışı sergilemeye başlarlar. Rekabet, en iyi ya da mükemmel olmak için davranışsal olarak diğer bireyleri geride bırakarak daha başarılı olma çabası şeklinde açıklanmaktadır (Bülbül, 2019). Bu sebep ile çocuklar dijital oyunlarda bölüm atmak amacıyla daha üst seviyelere çıkma daha fazla puan toplamak kaygısı güderek rekabetçi davranmaya başlamışlardır.

İlgili literatür incelendiğinde yapılacak olan çalışmada geleceğin inşası konusunda en önemli meslek grubu olarak görülen öğretmenlerin gözlemlerinin ve çocukların davranışlarının akademik anlamda incelenmiştir. Teknolojinin hızla ilerlemesiyle oyun şekillerinin değişmesiyle daha fazla okul öncesi dönem çocukları için araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar bağımlılıklarına ve rekabet stillerine ilişkin araştırmalar bulunmamaktadır. Bu doğrultuda araştırmanın çocuklarda oyun bağımlılığı ve rekabet stilleri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla gelecekte yapılacak olan çalışmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Yapılan araştırma da 2021-2022 eğitim öğretim yılında Kayseri ilinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı resmi ve özel anaokullarına devam eden çocuklar ve öğretmenleri ile sınırlıdır.

Bu araştırma veri toplama araçlarının ölçtüğü niteliklerle sınırlıdır.

Bu araştırma normal gelişim gösteren çocuklar ile sınırlıdır.

Araştırma çocuklar için; cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, anne ve baba yaşı, anne ve baba öğrenim düzeyi, anne ve babanın çalışma durumu ve ailenin sosyoekonomik düzeyi gibi değişkenler ile sınırlı tutulmaktadır. Bu bilgiler demografik bilgi formundan elde edilen verilerle sınırlıdır.

2. LİTERATÜR TARAMASI

2.1. Oyun Kavramı

Oyun kavramı eski dönemlerden beri konuşulan ve üzerinde durulan konular arasındadır. Oyun kavramına ait olarak literatür incelendiğinde birçok tanım olduğu görülmektedir. Türk Dil Kurumuna göre oyun, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmıştır (TDK, 2021). İsteğe bağlı ve gönüllü olarak yapılan bir eylem olan oyun (Huizinga, 2013), “İnsanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda, belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zeka, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinlikler” olarak tanımlanmıştır (Hazar, 2016). Bir diğer yapılan tanımda ise oyun, insanoğlunun var oluşundan bu yana başlayan, günümüze gelinceye kadar farklılaşmış, gelişen ve sürdürülebilirliği için çaba sarf edilen, çocukların iletişim kurmalarını, dünyayı anlamalarını ve duygularını ifade etmelerini sağlayan önemli bir araç olarak ifade edilmiştir (Koçyiğit ve Baydilek, 2015).

Oyun çocukluk dönemi için doğal bir öğrenme aracı olarak görülmektedir. Çocuklar oyun oynarken gerekli bilgi ve becerileri uygulayarak, yaşayarak öğrenirken aynı zamanda konuşma kabiliyeti kazanma, bilgi ve deneyim elde etme, yardımlaşma kavramını öğrenme, yaşama yönelik rolleri kavrayabilme gibi olguların pekiştirilmesini sağlamaktadır. Oyun oynarken çocuklar yaşayarak, uygulayarak öğrendikleri için bir diğer deyişle pasif durumdan aktif duruma geçtikleri için önemli bir eğitim alma deneyimi yaşamaktadırlar. Bu yüzden oyun etkili bir eğitim aracıdır. Çocukların kendileri dışında olan her şeyle iletişim kurma yolu olan oyun, çocuğun çevresiyle iletişim kurarken kullandığı dil ve anlatım biçimi olup, çocukların kendi başına birçok sorunu çözebilme yeterliliğini de kazandırmaktadır (Kaytez ve Durualp, 2014).

İnsanlığın var olduğu zamandan günümüze kadar yaşamın her döneminde olan oyun tarihsel dönemler incelendiğinde bireylerin yaşam tecrübeleri ile ilişkili olduğu görülmektedir. Yapılan tarihsel çalışmalarda Hindistan ve Mısır’da çocukların oynadıkları oyunları mağara duvarına resmettikleri görülürken resimlerin incelenmesi sonucunda topaç çevirme, el ile vuruşma tarzı oyunlar oynadıkları belirtilmiştir. Diğer

kazı çalışmaları sonucunda Çin’de çocukların uçurtma uçurdıkları, Roma’daki çocukların top ve arabalarla oynadıkları, Ortaçağda Avrupa yaşayan çocukların ise silah tarzı oyuncaklar ile oynadıkları görülmüştür. Türkler ile ilgili eski dönemlerdeki oyunların neler olduğuna yönelik bilgiler ise Dede Korkut hikayeleri ve Evliya Çelebi’nin Seyahatname çalışmasında görülmüş olup Anadolu’da yaşayan çocukların ise evcilik, topla oynanan oyunlar, cengaverlik tarzı oyunlar oynadıkları tespit edilmiştir. Tarihin eski dönemlerden itibaren kendini farklı tarz ve aletlerle geliştirilerek karşımıza çıkan oyunlar günümüze kadar gelişerek ulaşmıştır (Deniz, 2021).

2.1.1. Oyun Kuramları

Oyun kavramı ile ilgili olarak birçok yazar belli başlı tanımlamalara yer vermişlerdir. Oyun kavramı tanımlanırken genel olarak ortak noktanın çocukların gelişimine büyük katkılar sunduğu yönündedir. Oyun kavramı üzerinde çalışanların literatür incelendiğinde oyunlara ait bazı kuramlar geliştirdikleri görülmektedir. Oyun kuramları, klasik, dinamik ve diğer oyun kuramları adı altında olmak üzere üç adet ana başlık altında toplanmıştır. Klasik oyun kuramları çocukların neden oyun oynadıklarını merak etmiş ve bu konu ile ilgilenilmiştir. Klasik oyun kuramları aşağıdaki Tablo 1’deki gibi gösterilebilir.

Tablo 1.

Klasik Oyun Kuramları

Klasik Oyun Kuramları	
“Fazla Enerji Tüketimi Kuramı”	Bu kuramda oynanan oyunun içeriği önemli değildir. Asıl önemli olan fazla enerjinin tüketilmesidir. Bu yüzden bu kuram çocukta var olan enerjinin ortaya çıkmasıyla sergilediği amaçsız faaliyetler olarak ifade edilmektedir (Poyraz, 2003).
“Dinlenme Kuramı”	Bu kuramda oyun içeriği, şekli ve kurallarının önemi bulunmamaktadır. Fazla enerji kuramını ile karşılaştırıldığında aksi bir görüş arz etmektedir. Bu kuram çocukların oyun oynama isteklerinin rahatlama ihtiyacından kaynaklandığını vurgularken aynı zamanda oyunun; tüketilen enerjinin yeniden kazanılması ve enerji açığının giderilmesi amacıyla oynandığını savunmaktadır (Eni, 2017).
“Öncül Deneme Kuramı”	Bu kuramda, çocuklar büyüdüğünde sahip olacakları davranışların, rollerin kazanımını çocuklukta oynadıkları oyunlarla deneyimlediğini savunmaktadır. Bu kuramda oyun olgusunun içgüdüsel olduğu savunulmakta ve oyunun çocuklarda ilerideki hayatında kendisini hazırlayacak yeteneklerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır (Sevinç, 2009).
“Tekrarlama / Özünü Yineleme Kuramı”	Bu kurama göre çocuklar, kendi ırklarına ait yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadırlar. Bir diğer deyişle kendi özlerinden kazandıkları tecrübeleri tekrar etmektedir. Bu yüzden oyun gelecekte olan davranışların değil geçmişten gelen davranışların yinelenmesi olarak görülmektedir. Örneğin atma, fırlatma gibi aktivitelerin geçmişteki avlanma aktivitelerinden kaynaklandığı ileri sürülür (Öğretir, 2008).

Dinamik oyun kuramlarında ise çocukların oynadıkları oyunların içeriği incelenmiştir. Kuramsal ve deneysel olarak oyun kavramı ile ilgili daha fazla çalışmalar yapılmış ve oyunun neden var olduğu açıklanmaya çalışılmıştır (Öğretir, 2008). Dinamik oyun kuramları Psikanalitik Oyun Kuramı ve Bilişsel (Zihinsel) Oyun Kuramı olmak üzere iki başlıktan oluşmaktadır. Dinamik oyun kuramları aşağıdaki Tablo 2’deki gibi gösterilebilir.

Tablo 2.

Dinamik Oyun Kuramları

Dinamik Oyun Kuramları	
“Psikanalitik Oyun Kuramı”	Bu kuram Sigmund Freud tarafından literatüre kazandırılmıştır. Sigmund Freud’a göre oyun kavramı bu kuramda, çocukların yaşadıkları duygusal sorunlar hakkında bilgi edinmeye yarayan bir olgu olarak görülmüştür. Oyun oynarken çocuklar hayatta bulunan gerçek durumdan sıyrılıp saldırganlık oluşturabilecek dürtülerini rahat bir şekilde ortaya sergileyeceği güvenli bir ortam olarak görülmektedir. Oyunun, mantıksal düşünce ve egonun oluşum süreciyle son bulduğu ifade edilmiştir (Demir, 2021).
“Bilişsel (Zihinsel) Oyun Kuramı”	Bu kuram Jean Piaget tarafından geliştirilmiş olup oyunun zihinsel bir faaliyet olduğu ve çocukların deneyimleri ve tecrübeleri sonucu ortaya çıkardıkları bir ürün olarak görmektedir. Oyun bir uyum mekanizması göstererek analiz edilen bilgiyi sisteme koyma yolu olarak görülmekte ve çocuk için bilgiyi yapılandırması açısından en uygun araç olarak görmektedir. Çocuğun bilgiyi oluşturma sürecinde çocuğa dışardan bir şeyler öğretmek mümkün değilken bu sürecin ancak etkileşim ve zihinsel işlem yoluyla gerçekleşeceği belirtilmiştir (Eni, 2017).

Oyun kuramları başlığı altında bulunan son başlık ise diğer oyun kuramlarıdır. Diğer oyun kuramları ise sistem kuramı ve içten uyarılma kuramı olmak üzere iki başlık altında toplanmaktadır. Diğer oyun kuramları aşağıdaki Tablo 3’deki gibi gösterilebilir.

Tablo 3.

Diğer Oyun Kuramları

Diğer Oyun Kuramları	
“Sistem Kuramı”	Oyun, birey ve çevresi arasındaki bir ilişkiden kaynaklanmaktadır. Bu kuramda çocuğun oyunu oynayabilmesi için oyuna ait nesnelere ve arkadaşlarını kendi seçmesi ve oyuna ait dışardan ise bir müdahale almaması gerekmektedir. Oyun ortamı sayesinde çocukların dışardan gelebilecek bütün olumsuz etkenlere karşı korunduğu savunulmaktadır (Demir, 2021).
“İçten Uyarılma Kuramı”	Bu kuramda sistem kuramından yola çıkılmış olup heyecan arama kavramı ortaya atılmıştır. Bu kuramda oyun, keşif davranışlarına ve uyarılma durumlarının dengelenmesine bağlı olup oyunda sırasında ortaya çıkan uyarılma mekanizması, organizma tarafından kontrol edilmekte ve sürecin sonunda ise zevk duygusu yaşanmaktadır (Eni, 2017).

2.1.2. Oyun Türleri

Oyun kendi içinde birçok eylemi, davranışı, hareket ve düşünce biçimini içeren gönüllü olarak yapılan bir faaliyettir. Oyun kavramı kuramsal anlama ilk ele alan çalışmacı Huizinga, homo faber (alet yapan insan), homo sapiens (düşünen insan) kavramlarına karşılık olarak homo ludens yani oyuncu insan kavramını ileri sürmüştür. İnsanın özünde oyuncu olduğunu ve kültürün tamamında oyunun olduğunu belirtmiştir. Bu açıdan bakıldığında toplumsal yaşamın temel kurumlarının şekillenmesinin temelinde oyunun önemli etkisi olduğu ileri sürülmüştür (Yönet, 2018).

Tarihi uzun geçmişe dayanan oyun kavramı üzerine birçok tanım yapılmış ve oyun kendi içinde bazı çeşitlere, sınıflandırmalara tabi tutulmaya çalışılmıştır. Oyun türlerine yönelik sınıflandırma aşağıdaki Tablo 4'teki gibi gösterilebilir (Aytaş ve Uysal, 2017).

Tablo 4.

Oyun Türlerine Yönelik Sınıflandırma

Sınıflandırmayı Yapan Yazarlar	Sınıflandırma
Mitchell ve Mason (1948)	Mitchell ve Mason tarafından oyun sınıflandırmasında katılımcı sayısı dikkate alınmış ve oyunlar karşılıklı ve karşılıksız oyunlar olarak sınıflandırmaya tabi tutulmuştur.
Boratav (1973)	Boratav yapmış olduğu sınıflandırmada oyunlar için materyal ve çocukların yaş grubuna göre olan ilgilerini dikkate alınmıştır. Bu çalışmada oyunlar sadece çocuklara özgü oyunlar, talih oyunları beceri ve zeka oyunları, güç oyunları ve katışimli oyunlar olmak üzere türlere ayrılmıştır.
Moyles (1992)	Moyles tarafından yapılan sınıflandırmada ise oyunlar 3 ana türe ayrılmıştır. Bu türlerden ilki fiziksel oyun olup müzik aletleri çalma, dans, tırmanış vs. gibi örnekleri içermektedir. İkinci tür ise entelektüel oyundur. Bu oyun türüne hikaye anlatma, drama, boyama, tasarım gibi örnekler verilebilir. Son olan üçüncü oyun türü ise sosyo-duyusal oyun türüdür. Bu oyun türüne ise kelime ve sayı oyunları örnek olarak verilebilir.
Güneş (2003)	Bu çalışmada oyunlar dört çeşit olarak sınıflandırmaya tabi olmuştur. Bu sınıflandırma türünde materyal ve bilişsel katkı büyük bir şekilde göz önünde tutulmuştur. Oyunlara ait sınıflandırma ise şu şekilde yapılmıştır. <ul style="list-style-type: none"> - Öğrenmeyi kolay hale getiren oyunlar - Sınıf ve salon ortamında oynanan oyunlar - Bahçede oynanan oyunlar - Topla oynanan oyun türleridir.
Elkind (2011)	Elkind tarafından yapılan sınıflandırmada oyunlar dört çeşit türe ayrılmıştır. Bu türler şu şekilde sıralanmaktadır. <ul style="list-style-type: none"> - Çocukların oyun sırasında yeni kavramları öğrenmesini ve yeni beceriler kazanmasını sağlayan <u>ustalık oyunu</u>, - <u>Yaratıcı oyun</u>. Bu oyun ise yeni beceriler kazanan ve yeni kavramlar öğrenen çocuğun çeşitlenmeler üretmesi yoluyla ortaya çıktığı ifade edilmiştir. - <u>Yakınlık oyunu</u>. Bu oyun çocuğun akranları ile ilişkileri sonucu o ortama yönelik kabul sürecini başlatmaktadır. - <u>Terapötik oyun</u>. Bu oyun ise stresli yaşam ortamında olaylarla başa çıkması için strateji elde etmesini sağlayan türdür. <p>Elkind tarafından yapılan bu sınıflandırmanın ana amacı işlevselliktir.</p>

Kaynak: Aytaş ve Uysal, 2017

2.2. Dijital Oyun Kavramı ve Tarihçesi

Dijital oyunu açıklamadan önce geleneksel oyunlar ve dijital oyun arasındaki farklılığı açıklamak önem teşkil etmektedir. Oyunun kendine ait tanımı, özellikleri açısından bakıldığında geleneksel oyun ve dijital oyun arasında farklılık bulunmamaktadır. Fakat farklılaşan durum dijital oyunların teknolojik araçlar (Bilgisayar, tablet, cep telefonu, play station, X-Box vs.) eşliğinde ve internet bağlantısı kurularak oynanmasıdır. Bu yüzden dijital oyunların oynanabilmesi teknolojik araçlarla mümkün olmaktadır. Dijital oyunları teknolojik araçlar vasıtasıyla oynanan oyun olarak tanımlayabiliriz. Bir diğer tanım da ise dijital oyun, “bilgisayar, oyun konsolu ve benzer aygıtlar aracılığıyla kendi kuralları olan çevrimiçi, çevrimdışı, tek başına yapay zekaya karşı ya da diğer oyuncularla beraber birbirlerine ve/veya yapay zekaya karşı oynanabilen içerisinde rekabet, problem çözme, planlama, rol yapma ve sosyalleşme gibi motivasyonları olan aksiyon, strateji, platform, macera, rol yapma ve simülasyon gibi türler özelinde farklılaşarak türleşen elektronik yazılımlar” olarak ifade edilmiştir (Kılıç, 2021).

Dijital oyunlar teknolojik sistemlerle uyumlu olarak oynanan ve oynayan kişilerde eğlence ve eğlenme amacı güden materyallerdir (Ellerbrock, 2011). Özellikle teknolojinin hızlı gelişim göstermesiyle her geçen gün daha da gelişen dijital oyunların kullanımı gittikçe artış göstermektedir. Dijital oyun oynamak bireyleri dünya genelinde aynı anda oyunu oynayan kişi ile yada yapay bir zeka ile hem sosyal hem de rekabet edebilir bir şekilde oynamasına izin veren eğlence yazılımı ile mevcut nesiller için seçilen bir geçmiş zaman hali olarak görülmektedir. Dijital oyunlar teknolojiyle beraber gelişim göstermektedir. İlk başlarda televizyonlara takılan ve fazla grafiksel özellikleri bulunmayan konsol oyunlar yerini günümüzde bilgisayarlara, cep telefonlarına, oyun konsol araçlarına bırakmıştır (Kukul, 2013).

Dijital oyunlar gelişmeye başladığı ilk dönemlerden itibaren bireylere hızlı zaman geçirtmek, eğlenmesini sağlamak gibi amaçlarla ortaya çıkmasına rağmen özellikle milenyum çağı olarak adlandırılan ve içinde bulunduğumuz dönemlerde dijital oyunlara olan aşırı ilgi bu alanda ticari faaliyetlerin yoğunlaşmasına ve büyük bir endüstrinin doğmasına neden olmuştur. Günümüzde dijital oyunları oynayan milyarlarca kişi bulunmakta ve sektörün büyüklüğü incelendiğinde ise milyarlarca dolarlık bir sektör halini almıştır (Anetta, 2008). Bilgisayar, mobil, oyun konsolları vs. üzerinden oynanan oyunları genel anlamda dijital oyun kelimesi temsil etmektedir. Bu bakımdan tüm bu

oyun alanları tek bir isim altında toplanabilir. Günümüzde oyun veya oyuncular kelimeleri kullanıldığında dijital oyunlar düşünülmektedir (Nicholson, 2013).

Dijital oyun tarihinin 1950’li yıllara kadar uzandığını söylemek mümkündür. Dijital oyunların ilk örneği olarak 1958 yılında Amerika Birleşik Devletlerinde (ABD) geliştirilen iki kişilik tenis oyunu (Tennis for two) bilgisayar oyunlarının ilki olarak bilinmektedir. O dönemlerde oyunun geniş bir çevreye sunulamaması, donanımsal açıdan yetersizliği gibi sebeplerle geliştirilememiştir. 1962 yılında ABD’de ilk etkileşimli oyun olan uzay savaşı (Spacewar) oyunu geliştirilmiştir. Ses, efekt açısından olumlu özellikler sergileyen oyun olan uzay savaşı o dönemde popülerlik kazanmıştır. Bu oyun sonrasında etkileşimli oyunların geliştirilmesi hız kazanırken, daha sonraki aşamalarda uçuş ve sürüş simülasyonundan, spor alanlarına doğru bir gelişim başlamıştır. Etkileşimli oyunların gelişmesine paralel olarak dünya genelinde insanların spor aktivitelerine olan düşkünlüklerini bilen firmalar oyunlara golf ve futbolu konu etmeye başlamıştır. Bilgisayar oyunları özellikle 1960’lı yıllardan sonra hızlı bir gelişim göstermeye başlamıştır. Bu gelişim süreci paralelinde oyun konsolları geliştirilerek o dönemde evlere kadar girmeye başlamıştır. Dünyanın ilk oyun konsolu Alman asıllı Amerikalı Ralph Baer tarafından geliştirilen Magnavox Odyssey’yi ile başladığı çalışmalarını 1968 yılında ‘Browv Box’ olarak isimlendirilen oyun konsolu olmuştur. O dönemde bu oyun konsolu evlerde kullanmaya başlanmıştır. Bu konsol o dönemde her türlü televizyona bağlanarak oynanmış ve büyük popülerlik kazanmıştır. Konsol oyunlarının gelişmesiyle beraber daha sonraları salon makinaları olarak adlandırılan oyun çeşitleri gelişim göstermiştir. Bu oyun çeşitlerinden sonra bilgisayar teknolojisinin gittikçe gelişim göstermesi ve birçok insanın evinde bilgisayar kullanmaya başlaması dijital oyun tarihinde en önemli buluş olarak gösterilebilir. Dijital oyunlar özellikle teknoloji ve bilimin gelişimine paralel olarak 1980 sonralarından günümüze gelinceye kadar büyük bir popülerlik kazanmıştır. Günümüzde ise dünya nüfusu düşünüldüğünde milyarlarca insan tarafından tercih edilip oynanan bir oyun türü haline gelmiştir (Yönet, 2018).

2.2.1. Dijital Oyunların Özellikleri

Son yıllarda özellikle teknolojinin gelişimine paralel olarak hızlı bir gelişme gösteren dijital oyunlar yediden yetmişe birçok insan tarafından tercih edilir hale gelmiştir. Geleneksel anlamda oyun kavramı ve dijital oyunlar arasında belirli farklılık

sadece oyunun oynandığı ortam olarak görülmektedir. Geleneksel anlamda bir oyuna ait altı temel kural sayılmaktadır. Bu kurallar şu şekilde sıralanabilir (Yengin, 2010).

- Kurallar (bir diğer anlamda uyulması gereken kaideler)
- Değişken olması (sonuçlar ölçülebilir).
- Değer içermesi (sonucun olumlu ve olumsuz olarak ifade edilebilmesi).
- Oyuncu içermesi
- Oyuncu bağı veya çabası
- Uyarlanabilirlik (oyunun herhangi bir sonucu düşünülmeden oynanması)

Dijital oyunların ise yapısal olarak farklı özellikler içerdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Dijital oyunların, teknolojinin gelişimine paralel olarak sürekli yenilenmesi, oyuncu bütünlüğü sağlanıp kişiselleştirilmesi, grafik, ses, görüntülerin gerçeğe yakın olması, çok kullanıcıli ortam sunması, tekrar tekrar oynanabilme fırsatı sunması, oyunların senaryosunun bulunması ve cep telefonu, tablet, bilgisayar, oyun konsolları gibi ortamlarda oynanması özelliklerinin olduğunu vurgulanabilir. Ayrıca bilgisayar oyunlarına ait bazı özellikler şu şekilde sıralanabilir (Yönet, 2018).

- Performans, oyunun belirlenmiş hedeflere ulaşmak için oyunun kuralları çerçevesinde teşekkül eder.
- Oyuncular arasında mücadele olması oyunlar sıkıcı olmasını engeller.
- Gelişen teknoloji sayesinde oyunlar gerçekliğe yakın bir biçimde ses, grafik, efekt gibi özelliklerle donatılmaktadır.
- Oyun içinde sanal ortamda ya gerçek oyuncuyla ya da sanal olarak bir yapay zekayla oynamak mümkündür.
- Tesadüfi olarak şans unsurları oyunun bir parçası olabilir.
- Oyunlar gerçeğe yakın bir şekilde kurgusal unsurları içerir.
- Bazı dijital oyunlar çoklu kişilerle oynandığı için insanlar arasında işbirliği veya bazı zamanlarda rekabet etme özellikleri içerir.

2.2.2. Dijital Oyun Türleri

Gelişen teknolojiye paralel olarak özellikle 1950’li yıllar sonrası günümüze kadar hızlı bir gelişme gösteren dijital oyunlar, teknolojiye dayalı olarak hem ticarileşme hem

de aşırı tercih edilmesinden dolayı önemli konulardan birisidir. Geleneksel oyun anlayışından farklı olarak bilgisayar, tablet, mobil cihazlar vs. üzerinden oynanan dijital oyunlar, üreticileri tarafından her yıl yenilenmekte ve farklı birçok oyun türünü tüketicilere sunmaktadır. Dijital oyunlar yaygın olarak aksiyon, macera, spor ve dövüş, strateji, simülasyon oyunları gibi çeşitli türlere ayrıldığı görülse de birçok yazar tarafından farklı sınıflandırmalara tabi tutulmuştur. Mitchell ve Smith (2004) tarafından yapılan sınıflandırmada dijital oyunların aksiyon, macera, dövüş, platform, bilgi, strateji, simülasyon, mantık, matematik, alıştırma ve pratik oyunlar olmak üzere türlere ayrıldığı görülmüştür. Dijital oyun üreticileri ticari amaç olmak üzere çeşitli amaçlar altında oyun üretmektedir. Bu oyunlarda amaçlar eğitsel ve eğlencedir. Dijital oyunlardan eğitsel amaçlı oyunlar tüketicilere hem güzel vakit geçirilmesini amaçlarken aynı zamanda düşünmeye ve bilgilendirmeye yönlendiren oyunlardır. Eğlence oyunları ise tüketicilerin çeşitli duygularına hitap eden ve hoş zaman yaşatan oyunlar olarak görülmektedir. Dijital oyun türleriyle ilgili literatürde kesin bir görüş birliği olmamakla birlikte yapılan genel dijital oyun türleri şu şekilde sıralanabilir (Sağlam, 2019; <https://wikizero.com>).

Tablo 5.

Dijital Oyun Türleri

Dijital Oyunların Türleri	
Aksiyon Oyunları	Aksiyon oyunları fiziksel zorlukları (tepki süreleri, el ve göz koordinasyonu gerektirmesi) ön plana çıkaran bir video oyun türü olarak ifade edilmektedir. Bu video oyun türünde amaç bir karakteri yöneterek gelen tehlikeleri atlatmak, düşmanlardan gelen saldırıları engellemek, bölümleri geçmek olarak sıralanabilir.
Macera Oyunları	Macera oyunları bir hikayesi olan ve hikayeye odaklı olarak oynanan keşif veya bir durumu çözmeyi içeren oyun türüdür. Bu oyun türleri günümüzde bilgisayar ve konsol olmak üzere birçok ortamda oynanmaktadır. Bu oyun türlerine günümüzde God of war, Tomb Raider gibi seriler örnek verilebilir.
Dövüş Oyunları	Genel olarak oyun içinde yaralamak, öldürmek gibi amaç içeren oyun türüdür. Bu oyun genel olarak bazı bölüm veya turlardan oluşmakta, farklı karakterler bulunmakta ve her karakterin de farklı bir yeteneği bulunmaktadır. Oyun oynayan kişiler bir karakter seçip gelecek olan saldırılara karşı gelmekte ve rakibini yenmeye çalışmaktadır.

Tablo 5'in devamı

Platform Oyunları	Platform oyunları çeşitli platformlar arasında bu platformun yani bölümün geçilmesini içeren iki boyutlu video oyun türüdür. Bu oyunda kullanıcı seçtiği kahramanı koşturup, zıplatıp vs. platformda ilerlemesini sağlamaktadır. Bu oyunlar bölümlerden oluşmakta ve seçilen kahramana oyunun bölümlerini geçirtmeye çalışılmaktadır. Bölümlerin geçilme sırasında kahramanın karşısına çıkan düşmanlar ise çeşitli yaralama aletleri ile alt edilmektedir.
Bulmaca Oyunları	Bu oyunlar sorulan bulmacaları çözmeyi ve çözüldükten sonra kazanma üzerine yapılan bir oyun türüdür. Birçok türü bulunan bu oyun türünde oyun oynayan kişi problem çözme, mantık, kelime örüntüsü tamamlama vs. gibi kabiliyetler kazanır.
Simülasyon Oyunları	Bu oyunlar gerçek dünyaya yönelik etkinliklerin simülasyon ortamında sunulmuş halidir. E-gerçeğe yakın olarak tasarlanmaktadır. Bu oyunlar bazı amaçlar çerçevesinde çeşitli etkinlikleri gerçek hayattan kopyalamaya çalışmaktadır. Ayrıca eğitsel amaçlı bir tarafı da bulunup bazı eğitim alanlarında simülasyon oyun oynatarak gerçek hayatta bazı konulara hazırlık yapılabilmektedir.
Rol Yapma Oyunları	Bu oyun türü oyuncuların kurgulanmış bir sahne ortamında bazı karakterlerin rollerinin üstlenildiği türdür. Bir hikayenin parçası olabilmek amacıyla oyuncular belirli kurallar çerçevesinde karakterleri yönetmektedir.
Spor Oyunları	Günümüz dünyasında oynanan birçok spor türü ve kullandığı alanların taklit edilerek hazırlanan bir ortamda oynatılan oyun türüdür. Günümüzde birçok spor dalına ait dijital oyun türü bulunurken en fazla tercih edileni futbol olmaktadır.
Strateji Oyunları	Bu oyunlar iki türden oluşmaktadır. Birinci türde oyuncular birbirlerinin hamlelerini bekleyerek oyun oynamaktadır. Bu tür sıra tabanlı strateji oyunudur. Diğer tür ise gerçek zamanlı strateji oyunudur. Bu türde ise oyuncular birbirlerinin sırasını beklemez devamlı olarak karşılıklı oyun oynama içeren bir çeşittir.
Mantıksal Oyunlar	Mantık oyunları belirli mantıksal kuralları bulunan ve oyuncunun bu mantıksal hesaplamaları yaparak oyunda ilerleme kaydettiği oyun türüdür.
Çevrimiçi Oyunlar	Çevrimiçi oyunlar online olarak gün, saat, zaman dilimi sınırlaması olmadan online olarak oynanma imkanı sunan oyun türüdür. Son yıllarda sıklıkla oynanan World of Warcraft, Knight Online vs. örnek verilebilir.
Eğitsel Oyunlar	Bu oyun türünde ana amaç öğrenmenin sağlanmasıdır. Eğitim amaçlı tasarlanan bu oyunlarda öğretilmek istenen ne ise oyun içinde yer alır ve oynayanın o bilgiyi öğrenmesi sağlanır. Soru-cevap, bölümler arası tur atlamak gibi türleri tasarlanan bu oyunlarda özellikle son yıllarda öğrencilerin okullarındaki derslere yardımcı olmakta amaçlanmaktadır.

Kaynak: Sağlam, 2019; <https://wikizero.com>

2.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığını açıklayabilmek için bağımlılık kavramının açıklanması gerekmektedir. Bağımlılık herhangi bir maddenin kullanılmasına yönelik gereksinim olarak görülürken o maddeye veya varlığa karşı önlenemeyen istekler olarak görülmektedir (Holden, 2001). Bağımlılık kişinin özgür iradesi ile isteyerek başladığı bir durum olsa da birey zamanla özgürlüğünü yitirmekte ve kişinin iradesi dışında davranışlar sergilemesine neden olmaktadır. Bağımlılık açıklanırken genel olarak madde kullanımına yönelik açıklamalar yapılsa da bağımlılık sadece madde kullanımı ile sınırlandırılmaz. Bağımlılığın teknoloji kullanımı, oyun oynamak, akıllı telefon kullanımı, kumar oynamak vs. gibi birçok çeşidi bulunmaktadır (Tarhan ve Nurmedov 2011). Bu bağımlılıklardan teknolojiye dayalı dijital oyun bağımlılığı ise insan ile makine arasında etkileşim içeren, kimyasal içeriği olmayan davranışsal bağımlılıklar olarak nitelendirilebilir (Griffiths, 2000).

Günümüzde özellikle teknolojinin büyük bir hızla gelişmesi dijital araçların eskisinden daha çok tercih edilmesini ve kullanılmasını sağlamıştır. Bilgisayar, mobil cihazlar, tabletler, konsollar vs. araçlar sosyal, ekonomik, eğitim vb. gibi amaçlarla insan yaşamını büyük bir şekilde kolaylaştırırken bir yönüyle de bağımlılık yaratan durumlara konu olmaktadır. Dijital oyunlar özellikle teknolojinin gelişimine paralel olarak hızlı bir gelişim göstererek popüler bir boş zaman aktivitesi olarak görülmüştür. Yaş olarak yediden yetmişe birçok kullanıcısı olan dijital oyunlar hoş ve iyi vakit geçirmek bazı zamanlarda eğitsel amaçlarla kullanılmasına rağmen dijital oyunlara ayrılan sürenin fazlalaşması kişilerde bağımlılık yaratabilmektedir. Genel olarak bu bağımlılığın birçok araştırmacı tarafından literatüre aktarıldığı görülmektedir.

Dijital gelişim sürecinin hızlandığı günümüzde cep telefonu, tablet, bilgisayar oyunları ve internet ortamının çocukların günlük yaşam rutininde yer alarak çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimi üzerinde önemli rol oynadığı konusunda ifadeler bulunmasına karşın bu dijital platformların fazla kullanılması ise internet ve oyun bağımlılığı, teknoloji bağımlılığı gibi kavramların son zamanlarda karşımıza çıkmasına neden olmuştur (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Ölçülü bir şekilde zaman kullanımı olmayan dijital oyunlar zamanla kişiler üzerinde bağımlılık yaratmaktadır. Kişilerin dijital platformlarda zamanlarını fazla harcaması zamanla fizyolojik ihtiyaçlarını dahi karşılamayı unutmalarına ve ailesi, arkadaşları ile olan sosyal ilişkilerin kopmasına sebep olmaktadır (Durmuş, 2007). Bu yüzden dijital oyun bağımlılığı kişilerin aşırı bir

şekilde oyun oynaması durumunda bazı sorunların farkında olmasına rağmen oyun oynamayı sürdürmesi olarak görülmektedir.

Dijital oyunlara olan bağımlılığı değerlendirmek için yapılan çalışmalarda oyun bağımlılığı yedi kriter altında toplanmıştır. Bu kriterler şu şekilde sıralanabilir (Lemmens vd., 2009).

- **Belirginlik Kriteri:** Oynanan dijital oyun kişinin hayatında en önemli odak haline gelmektedir. Kişinin duygu ve davranışlarına yön vermeyi sağlayan güç oyun olmuştur.
- **Tolerans:** Kişinin oyun oynarken harcadığı zamanı giderek artmaya başlamış ve oyun oynama sıklığında artış yaşanmaktadır.
- **Durumsal Değişim:** Kişiler oyun oynarken birçok duyguyu üst düzeyde yaşamakta ve yeri geldiğinde sıkıntılarında kurtulmak için oyun oynamayı artırmakta ve oyun oynama davranışına yönelmektedir.
- **Geri Çekilme:** Oyun oynayan kişide ani olarak duygu değişimlerinin yaşanması durumudur. Huysuzluk, sinir vs. hoş karşılanmayan fizyolojik ve psikolojik durumların ortaya çıkmasıdır.
- **Nüksetme:** Kişiler aşırı şekilde oyun oynama davranışlarını kontrol edemeyecek duruma gelmiş olup; tekrar eden şekilde oyun oynamayı istemektedir.
- **Çatışma:** Kişiler oyun oynamak veya oyun oynama durumunun bitmemesi için çevresi, ailesi ile çatışma yaşamaktadır. Ayrıca oyun oynamak için çevresindeki kişilere yalan söyleyebilmektedir.
- **Sorunlar:** Kişilerin aşırı dijital oyun oynaması sonucu yaşamında yapması gereken bazı hayatsal aşamalarda sorun yaşamasına neden olmaktadır. Örneğin okula gitmemesi, derslerde sıkıntı yaşanması, uykusuzluk, çevresindekilerle ilişkilerinde yaşadıkları sosyal problemler yaşayabilmektedir. Dijital oyunlar kişilerin yaşamında yoğun etkilere neden olabilmektedir. Bu konuyla ilgili örnek olarak çevrimiçi oynanan Farm Wille oyununu örnek olarak gösterilebilir. Bu oyunda tarla işleri, hayvanların beslenmesi, sulama vs. gibi işler yapılırken bu görevleri yerine getirmek için uykusuz kalmak, gece yarısı uyku arasından kalkma, bir toplantı sırasında oynayarak yapılan işe konsantre olamama gibi sıkıntılar yaşanabilmektedir. Kişilerin bu oyunu oynamak adına oyun içinde

bazı özellikleri ve üstünlükleri elde etmek için para ödedikleri düşünüldüğünde bu oyunların insanları aşırı derecede etkilediğini anlamak daha kolay olacaktır (Hazar, 2016).

Dijital oyunlar dünya gerçeklerinden kopmaya neden olurken aynı zamanda gerçekleri daha iyi yaşamak için kapı açabilir. İnsanlar günlük yaşam rutinlerinde bazen stres, sıkıntı, iş yaşamı ve kentleşmenin yarattığı sıkıntıları gidermek için eğlenmek isteyebilir. Bu açıdan kişiler bu tarz sıkıntılardan kurtulmak, eğlenmek ve yerine göre eğitim almak gibi amaçlarla oyunlar oynuyorsa bu dijital oyunların bir faydası sayılabilir. Kişiler kendi hayatı ile oyunlar arasında bir denge ortamı kurduğu zaman oyunlar katkı oluşturmaktadır. Fakat oyun ve hayatın ihtiyaçları arasında denge kurulamadığı zaman oyunların bazı konularda sıkıntılar yarattıkları da aşıkardır (Ögel, 2012).

2.2.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri

Dijital oyunlara olan bağımlılık bütün bağımlılık türlerinde olduğu gibi belirli bir süreç sonrasında kendini göstermektedir. Bu süreçte dijital oyunlara karşı gerçek hayatı ve oyun arasında gerekli dengeyi kuramayan kişilerde bazı bağımlılık belirtileri ortaya çıkmaktadır. Bu belirtiler yaşa, gelir durumuna, eğitim durumuna vs. gibi kriterlere göre değişim gösterebilmektedir. Oyuna bağımlı olan kişiler bazı bağımlılık belirtilerini açıkça göstermektedir. Bu belirtiler uzun süre oyunu oynamayan kişilerde sinirlilik hali, fizyolojik ihtiyaçlar ve sosyal ihtiyaçların karşılanmaması, huzursuzluk, duygu-durum değişiklikleri, çatışma gibi sıkıntılar olabilmektedir(Griffiths ve Davies, 2005). Dijital oyun bağımlılığını bir hastalık veya bir bozukluk olarak görenler bulunmaktadır. Dijital oyun bağımlılığına yönelik belirtiler şu şekilde sıralanabilir (Young, 2009).

- Oyunlara öncelik vermek
- Oyun dışındaki faaliyetlere ilginin kaybolması
- Oyun oynamak için yalana başvurmak
- Oyun oynama durumunun gizlenmeye çalışılması
- Aile tarafından zaman sınırlaması kuralı varsa bu kurala uymamak ve huzursuzluk oluşturmak
- Aile, arkadaş gibi sosyal çevre ile olan ilişkileri kuramamak veya kurmamak

- Olumsuz sonuçların bilinmesine karşın oyunu oynamaya devam etmek
- Sosyal açıdan içe kapanma durumunun gözlemlenmesi
- Öfke, sinir gibi olumsuzların yaşanması olarak gösterilebilir.

2.2.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Nedenleri

Günümüzde teknoloji, bilim ve iletişim alanındaki gelişmelerin insanlığa büyük katkıları bulunmaktadır. Bu gelişmeler eşliğinde özellikle 1900'lü yılların ortasından itibaren gelişim göstermeye başlayan dijital oyunlarda bu gelişmelerden payını almıştır. Dijital oyunlar her ne kadar zamanı hoşnut geçirme, eğlenme, eğitim gibi amaçlar ile kullanılsa da aşırı kullanımı bazı sıkıntıları beraberinde getirmektedir. Dijital ortamlara bağımlılık kullanım sürelerinin çok fazla olması ile kendini göstermektedir. Özellikle gelişim ve ergenlik çağlarında dijital oyunlar ile geçirilen fazla zaman bağımlılık düzeyini artırmakta ve kişilere olumsuz etkilere neden olmaktadır. Dijital oyunlara olan bağımlılık nedenleri kişinin kişilik yapısı, sosyalleşme düzeyi, ruh hali, sağlık sorunları, maddi problemler vb. olarak sıralanabilmektedir. Kişiler yaşanan sorunlardan kaçmak, rahatlamak, sanal dünyada yaşamak, oynadığı oyun karakterinin beğenilmesi, farklı kişiliklere bürünme isteği gibi nedenlerle oyunlara karşı aşırı bağımlılık gösterebilmektedir. Dijital oyunlara karşı aşırı bağımlılık gösteren kişiler istediği veya hayal ettiği bir ortamda bazı istedikleri özelliklere sahip olmak için sanal dünyada zaman harcamak istemektedir. Kişinin sahip olmayı hayal ettiği vasıflar kişiye kendini gerçekleştirme imkanı sunduğu için kişide sürekli sanal ortamda teknolojiyi kullanma arzusu uyandırmakta ve bu sebeple de oyun bağımlılığına dönüşmektedir (Kaya, 2021). Dijital oyunlara karşı bağımlılığın nedenleri arasında boş zamanın değerlendirilmesi, yaşanan stres ortamından uzaklaşmak, dijital dünyada yeni arkadaşlar edinmek ve onlarla sosyalleşmek, eğlenmek, olumsuzluklardan kaçış, sanal dünya karakterlerine olan aşırı ilgi ve onların hayatını yaşama isteği, kişinin kendini sanal dünyada göstermesi, aile içi yaşanan sıkıntılardan kaçmak, yalnızlık vs. olarak sıralanabilir. Yapılan araştırmalar sonucunda dijital oyun oynama nedenlerine psiko-sosyal başlığı altında incelenen çalışmalarda ise kişileri dijital oyun oynama davranışına sürükleyen nedenler ise emretme, merak etme, yenme duyguları, kontrol hakimiyetinde bulunma isteği, belirli bir amaca ulaşma, sosyal statü kurma arzusu, gruplar arası ekip çalışmasına katılma isteği güdülerinin tetikleyici rol oynadıkları ifade edilmiştir (Akkaya, 2020).

2.2.4. Dijital Oyunların Yarar ve Zararları

İnsanlık tarihi incelendiğinde oyunlara ait tarihin çok eski dönemlere dayandığı bilinmektedir. İnsanlar, yaşadıkları çağa ve çağın içinde bulunduğu gelişime dayalı olarak birçok oyun üretmiş ve oynamışlardır. Bu oyunlar günümüzde özellikle teknoloji, bilişim ve iletişim alanında yaşanan gelişmelere paralel olarak büyük bir gelişim göstermiş ve dijital oyunların üretilmesini sağlamıştır. Dijital oyunlar insanlara hoş ve eğlenceli zaman geçirme özelliklerine ek olarak büyük bir ticari kazanç sağlayarak şirketlerin büyük bir endüstride faaliyet göstermelerini sağlamıştır. Dijital oyun sektörü özellikle pandeminin etkisi ile yaklaşık yüzde 10 oranında artış göstermiş ve dijital oyun endüstrisi 159 milyar dolara ulaşmıştır. Ayrıca dijital oyun pazarının büyüklüğünün 2026 yılında yaklaşık 300 milyar dolara ulaşacağı tahmin edilmiştir (BTK, 2021).

Dijital oyun sektörü teknolojinin gelişimine bağlı olarak büyük bir gelişim göstermiş ve bireylerin oyun oynama tarzlarında değişime neden olmuştur. Dijital oyunlar kişilere birçok anlamda olumlu katkılar sağlarken aynı zamanda bağımlılığa dönüşmesi durumunda ise olumsuz durumlara neden olmaktadır. Son yıllarda özellikle genç kitleler tarafından popüler bir etkinlik olan dijital oyunların olumlu katkılar sunacak yanları dikkate alınmalı ve olumsuz durumlar ise azaltılma yollarına gidilmelidir. Dijital oyunların yararları belirlenirken oynanan oyunun içeriğine, oyunu oynayan bireyin yaşına uygunluğuna ve oynanan oyunun ne kadar süre oynandığına bakmak oldukça önem arz etmektedir.

Dijital oyunlar bağımlılığa dönüşmeyecek şekilde kontrollü bir şekilde kişilerin kullanımı sağlandığında büyük faydalar sunduğu aşıkardır. Dijital oyunların yararları şu şekilde sıralanabilir (sggm.saglik.gov.tr, 2021).

- Etkileşimli oyunlar sayesinde kişiler arasında sosyalleşme ortamı sağlanabilmekte ve kurulabilmektedir.
- Kişilerde sosyal becerilerin oluşum ve gelişim sürecine katkı sağlamaktadır.
- Sosyal destek içeriği sunan oyunlar sayesinde kişilerde olumsuz düşünce, duygu ve davranışları azaltmakta; olumlu davranışların (işbirliği, yardımlaşma vs.) oluşmasına ve gelişmesine katkı sağlamaktadır.

- Çocukların keşfederek öğrenmesine destek olarak kalıcı öğrenme konusunda katkı sunmaktadır.
- Problem çözme, sebep-sonuç ilişkisi kurma, strateji geliştirme, yabancı dil gelişimi sağlama gibi becerileri desteklemektedir.
- Öğrenme güçlüğü yaşayan çocuklarda (disleksi, diskalkuli) eğitsel içeriği olan dijital oyunlar öğrenme çıktılarına katkı sağlayabilmektedir.
- Sosyal öğrenme desteği sunan oyunlar sayesinde çocukların farklı alanlarda bilgilerinin artmasına katkı sağlanmaktadır.
- Dijital oyun oynayan bireyler bazı hastalıklar konusunda bilgi ve farkındalık elde edebilirler. Örneğin diyabetli çocuklara sunulan bilgiler vs.
- Benlik saygısının artmasına, özgüvenin gelişmesine, başarı duygusunun ihtiyacının karşılanmasını sağlamaktadır.
- Çocukların kendini ifade etmesine ve sorumluluk duygusu kazanmasına katkı sunmaktadır.
- Akademik başarıya destek sunmaktadır.
- Dijital oyun oynarken kullanılan aletler özellikle çocuklarda ince motor, uzamsal ve görsel yeteneklerin gelişimine destek olurken aynı zamanda kişilerde el-göz koordinasyonunu desteklemektedir.
- Hızlı düşünerek, çabuk karar verme konusunda destek sunmaktadır.
- Bilgi aktarımı ve yeni bilgilerin öğrenilmesine katkı sağlamaktadır.
- Dijital oyunlarda geçirilen sürenin erken yaş hamileliği, cinsel yolla bulaşan birçok hastalık türündeki riskleri de azaltıcı bir işlev gördüğü ifade edilmiştir.

Günümüzde dijital oyunlar yediden yetmişe birçok kişi tarafından büyük bir ilgi görmektedir. Dijital oyunlara olan ulaşımın artması ve bu oyunlara olan ilginin artması kişilerin yaşamında vazgeçilmez bir uğraş haline gelmiştir. Yukarıda sayılan dijital oyunların olumlu etkileri düşünüldüğünde bu oyunların bağımlılığa dönüşmeyecek şekilde tutarlı bir şekilde oynanması dahilinde sayılabilmektedir. Fakat bu oyunlara karşı aşırı bağımlılık durumunda ise belirli olumsuz etkileri de beraberinde getirmektedir. Dijital oyunların sebebiyet verdiği olumsuz etkiler ise Sağlık Bakanlığının yapmış olduğu çalışmada şu şekilde sıralanmıştır (sggm.saglik.gov.tr, 2021).

- Dijital oyunlardaki grafikler, tasarımlar 0-3 yaş aralığında olan çocuklarda gelişimsel olan sorunların yaşanmasına neden olmaktadır.
- Aşırı bağımlılık durumunda kişilerde günlük yaşamda yapması gereken bazı aktivitelerin aksamasına ve gerçek yaşama uyumda problem oluşmasına neden olabilmektedir.
- Özellikle konuşma ve dil becerisinin gelişiminde sorunlara neden oluşturabilmektedir.
- Yanlış rol model alma gibi nedenlerden dolayı davranışsal bozukluklarının gelişmesine neden olabilmektedir.
- Uygunsuz ve aile izni olmadan uygunsuz sitelere girme riski olabilmektedir.
- Oyunlarda satın alınabilen bazı özelliklerin bulunması kişileri bazı yanlış eylemlere (gizlice para harcama, çalma gibi) itebilmektedir.
- Uzun süre oynanan oyunlar bazı sağlık sorunlarına (solunum ve dolaşım sistemiyle ilgili problemler, obezite, ortopedik rahatsızlıklar, yeme bozuklukları, göz ve görme bozuklukları vs.) neden olabilmektedir.
- Uyku bozukluğu ve uykusuzluğa bağlı hastalıklara neden olmaktadır.
- Sosyal ilişkilerin zayıflaması paralelinde iletişim kurma, ilişkileri sürdürme konusunda başarısızlığa yol açabilmektedir.
- Kişisel hijyenin olumsuz etkilenmesine neden olmaktadır.
- Oyuna olan aşırı ilgi okulda olan başarının düşmesine neden olabilmektedir. Ayrıca bazı beceri ve bilgilerin öğrenilmesine zaman ayrılamayacağı için gelişim sürecini olumsuz etkileyebilmektedir.
- Özellikle çocuk yaşta ve ergenlik sürecinde beyin gelişimi olumsuz etkilenebilmektedir.
- Çocuklarda gerçeği, gerçek dünyayı değerlendirme yeteneğinin azalmasına ve bozulmasına neden olabilmektedir.
- Yaş düzeylerine uygun olmayan bazı bilgi kirliliği nedeniyle psikolojik travmaya sebep olabilmektedir.
- Olumsuz kimlik gelişimine yol açabilmektedir.
- Toplumsal olaylara karşı olan duyarsızlaşma, yalnızlaşma ve yabancılaşmaya neden olabilmektedir.

- Bazı prososyal anlamda davranışların gelişmesine engel olmaktadır. Bu gelişim sürecine olan engeller ise empati kuramama, yardım ve işbirliğini bilmeme vs. gibi anti prososyal sıkıntılara neden olmaktadır.
- Dijital oyunlarda alınan başarılar, kazanma duygusu bu oyunlar sayesinde elde edildiğinin görülmesi bireyleri daha fazla oyunlara yönlendirirken aynı zamanda gerçek hayattaki etkileşimlerden kendilerini çekmeye neden olmaktadır.
- Bazı sosyal dışlanmaların yaşanmasına sebebiyet vermektedir.

2.2.5. Dijital Oyun Bağımlılığının Etki Ettiği Faktörler (Risk ve Koruyucu)

Dijital oyun bağımlılığı olarak risk ve koruyucu faktörler literatür incelendiğinde karşımıza çıkan alt başlıklardan birisidir. Risk veya koruyucu faktörler üzerinde yapılan araştırmalarda daha çok madde bağımlılığı başlığının daha fazla yer aldığı görülmektedir. Risk faktörleri bireylerin yaşam koşulları içine girdiğinde toplumun diğer kesimleri ile karşılaştırıldığında bir bozukluğa ya da hastalığa rast gelme olasılığını artıran durumlar olarak görülmektedir. Koruyucu faktörler ise risk faktörlerinin tam tersi olup bir bozukluğa ya da hastalığa yakalanma riskini azaltan faktörler olarak ifade edilmektedir. Oyun bağımlılıklarına yönelik olarak risk faktörleri birçok etkene (biyolojik, psikolojik ve davranışsal, ailesel etkileşim, okul ilişkisi, akran ilişkisi ve toplumsal ilişkiler vs.) bağlı olarak ortaya çıktığı vurgulanmaktadır.

Tablo 6.*Bağımlılıklara Yönelik Risk ve Koruyucu Faktörler*

Temel Alanlar	Risk Faktörleri	Koruyucu Faktörler
Biyolojik	<ul style="list-style-type: none"> -Genetiğe ait profil -Aileye yönelik alkol, madde kullanımı geçmişi -Ailede olan dürtü kontrol bozukluğu -Ailede olan duygu-durum bozuklukları 	Genetik anlamda olan risk faktörleri birey tarafından sürdürülebilir olarak yapılan sağlıklı davranışlar eşliğinde ortadan kalkabileceği epigenetik alanında yapılan çalışmalarda ortaya konulduğu vurgulanmıştır.
Psikolojik ve Davranışsal	<ul style="list-style-type: none"> -Duyusal işleme bozuklukları -Nörobilişsel değişiklikler -Duygu-durum/dürtü kontrol bozukluğu geçmişi -Sosyal becerilerin eksikliği -Maddeye/davranışa ilişkin olumlu tutum -Dürtüsellik, asilik -Düşmanlık ve agresyon -Yabancılaşıma -Düşük benlik saygısı -Olumsuz yaşam olayları -Davranışsal problemler -Öğrenme güçlüğü -Fiziksel travma 	<ul style="list-style-type: none"> -Sosyal beceriler -Duygusal stabilite -Olumlu benlik algısı, yüksek özgüven -Olumlu yaşam olayları -Problem çözme becerileri sağlanması -Esneklik kazanımı -Dayanıklılık
Ailesel Etkileşim	<ul style="list-style-type: none"> -Ailede bağlılığın olmaması durumu -Düşük olan ebeveyn desteğinin olması -Yetersiz olan ebeveyn izlenimleri -Ailede tarafından problem çözme durumunda ve disiplin sağlamadaki zorluklar -Yetersiz düzeyde ebeveynlik becerileri 	<ul style="list-style-type: none"> -Olumlu bağlanmanın olması -Duygusal destek durumu -Temel güven duygu varlığının olması -Yüksek düzeyde olan ebeveyn beklentisi -Beklentiler ve net kurallar -Ebeveyn izlemi olması
Okul İlişkileri	<ul style="list-style-type: none"> -Akademik anlamda başarısızlığın görülmesi -Olumsuz, sağlıksız ve güvensiz okul ortamının olması -Düşük düzeyde olan öğretmen beklentisi -Okul yönetimi tarafından bağımlılık durumlarına karşı güçlü olmayan politikaların olmaması -Sınıf ortamında içe kapanma/agresyon davranışları 	<ul style="list-style-type: none"> -Koruyucu/destekleyici bir okul ortamı -Yüksek beklenti düzeyi -Uygun davranışlara ilişkin net standartlar ve kuralların oluşması -Genç katılımı -Okul içi kararlarda sorumluluk alınması

Tablo 6'nın devamı

Akran İlişkileri	-Bağımlılık durumuna olumlu karşı olumlu tutum içinde olan akranlarla bir arada olma -Başka problemlili davranışlar sergileyen akranlarla bir arada olunması -Akran reddine yönelik tutumlar - sosyal beceriler konusunda zayıflık	-Olumlu akran aktiviteleri ve normları ile bir arada olma -Sosyal yetkinliklerin (Karar verme, güven, kişiler arası iletişim vs.) kazanılması
Toplumsal İlişkiler	-Ekonomik ve sosyal fırsatlardan yoksun olma -Durumu meşrulaştırılan/olumlayan toplumsal normlar -Sosyal ekonomik düzeydeki bölgelerde yaşama -Kültürel bazı haklardan mahrum bırakılma	-Bağımlılık kavramına ilişkin sosyal açıdan ve sağlık açısından olumsuz yargılar -Koruyucu ve destekleyici bir çevre olması -Ekonomik ve sosyal fırsatların sağlanması -Gençliğe ilişkin yüksek beklentilerin bulunması -Medya okuryazarlığı elde etme -Topluma yönelik aktiviteler/etkinlikler olması

Kaynak: Özgür, 2019

Dijital oyunların oynandığı platformlar üzerinden kişiler oyuna veya ekrana odaklanma sağlandığı için oyuna başlama, oyun oynama sıklığı, yoğunluğu ve süresi, oyunu sonlandırma gibi konularda kontrol kaybı yaşamaları mümkün görülmektedir. Kişilerin oyunlara olan aşırı bağımlılık sergilemesi dünyadan kendilerini uzaklaştırarak kendilerini sanal dünyada hissetmelerini sağlamakta ve gerçek dünya ile olan bağlarını azaltmaktadır. Dijital oyun bağımlılığında bireyin kendisine ve çevresine bağlı risk faktörleri etkili olurken aynı zamanda bu risk faktörlerinin mevcudiyeti oyun bağımlılığının seyrini olumsuz bir şekilde etkileyebilmektedir (Keskin ve Aral, 2021). Bu bakımdan risk faktörlerinin ortadan kaldırılması veya en aza indirgeyecek koşulların oluşturulması sağlanmalıdır. Risk ve koruyucu faktörlerin kişiler üzerindeki etkileri belirli süreçler dahilinde kişilerin çevresiyle etkileşimi sonucunda değişim gösterebilir. Dijital oyun bağımlılığının yaratacağı olumsuz etkilerin ortadan kaldırılması açısından bireyin hayatında koruyucu faktörlerin fazla; risk faktörlerinin ise az olması sayesinde olumlu sonuçlar almak mümkün hale gelmektedir.

2.2.6. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Çalışma Örnekleri

Teknoloji, bilgi ve iletişim alanında yaşanan büyük gelişimler dünya genelinde teknolojik cihazların kullanımı, internet kullanım oranı, dijital oyunların oynanması

oranı gün geçtikçe daha yoğun bir şekilde artış göstermektedir. Bu oyunlar son yıllarda daha çok çocuklar ve gençler arasında daha çok oynanmaktadır. Geleneksel olarak eskiden oynanan oyunlar ve bu oyunların oynandığı parklar, sokaklarda gerçekleştirilen etkinliklerin yerini dijital ortamlarda oynanan oyunlar almıştır.

Teknolojinin gelişimine paralel olarak dijital oyunların gelişmesi ve yoğun kullanılması bu tür oyunların olumlu ve olumsuz yönlerinin neler olabileceği konusunda araştırmacıların dikkatini çekmiş ve birçok araştırmaya konu olmuştur. Yapılan araştırmalar dijital oyunların olumsuz etkileri olabileceği gibi bağımlılık durumlarında olumsuz etkilerinin de olabileceğini göstermektedir (Aydoğdu, 2018). Dijital oyun bağımlılığına yönelik olarak yapılan çalışmalar ve sonuçları Tablo 7'deki gibi gösterilebilir.

Tablo 7.

Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Çalışma Örnekleri

Çalışmanın Yazarları	Çalışmanın Amacı	Çalışmanın Soncu
Johansson ve Gotestam, 2004	Norveç'te yaşayan ergen yaştaki bireylerin bilgisayar oyunlarına yönelik bağımlılığı, yaygınlığını ve cinsiyetleri arasındaki farklılıkları araştırmayı amaçlamışlardır.	Çalışma sonucunda erkeklerin kızlara oranla daha fazla oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca patolojik ve riskli düzeyde oyun oynayanlarda ise erkek çocuklar kızlara göre daha fazla yaygınlık göstermiştir.
Kirsh, 2006	Çalışmanın amacı çocukların şiddet içeren video oyunlarını tercih edip oynamaları sonucunda saldırganlığa olan eğilimlerinin etkisini incelemektir.	Çalışmanın sonucuna göre şiddet içeren dijital oyunları oynayan çocukların saldırganlık eğilimlerinin arttığı tespit edilmiştir.
Gentile vd., 2011	Çalışmanın amacı Singapurlu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile depresyon ve okul başarısı arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktır.	Çalışmanın sonucuna göre dijital oyun bağımlısı haline gelen oyuncularda, depresyon, kaygı, sosyal fobi ve okul başarısı bozulmuş; bağımlı olmayanlarda ise tam tersi bir durum gözlenmiştir
McBroom, 2013	Bu çalışmanın amacı elektronik medya bağımlılığı kapsamında dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığını çeşitli değişkenler gözetererek araştırmaktır.	Çalışma sonucuna göre erkeklerin bayanlara oranla dijital oyun bağımlılığının daha çok olduğu belirlenirken bayanlarda ise internet bağımlılığı fazla görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığının ise oyunda geçirilen süreye göre artış gösterdiği belirlenmiştir.

Tablo 7'nin devamı

Drummond ve Sauer, 2014	Bu çalışmanın amacı ergenlik çağındaki öğrencilerin dersleriyle dijital oyun oynama süreleri arasındaki ilişki araştırmaktır.	Çalışma sonucuna göre oyun için harcanan zamanın ergenlerde akademik başarıyı düşük oranda etkilediği tespit edilmiştir.
Savcı ve Aysan, 2017	Bu araştırmada dört bağımlılığın (internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığı) sosyal bağımlılığı yordayıcı etkisi incelenmiştir.	Çalışma sonucuna göre bu dört teknolojik bağımlılığın sosyal bağımlılığı önemli ölçüde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.
Aydoğdu, 2018	Bu çalışmanın amacı, ortaokulda öğrenim gören çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerinde çeşitli değişkenlerin etkili olup olmadığını tespit etmektir.	Çalışmanın sonucuna göre çocuğun yaşı ve annenin dijital oyun oynaması durumu bağımlılık üzerinde etkili iken; cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, anne ve baba öğrenim durumu, baba dijital oyun oynama durumu ve dijital oyun türü değişkenlerinin ise etkili olmadığı tespit edilmiştir..
Karabulut, 2019	Bu çalışmanın amacı, ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi üzerindeki etkisini incelemektir	Çalışma sonucunda, erkek öğrenciler kız öğrencilerine oranla hem dijital oyun bağımlılığı hem de şiddet eğilim düzeylerinde daha fazla saldırgan ve bağımlıdır. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunurken; online oyun oynayan öğrencilerin çevrimdışı oyun oynayanlara göre daha yüksek düzeyde oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir.
Yiğit ve Günüş, 2020	Bu çalışmanın amacına göre çocuklar üzerinde oyun bağımlılığı konusunda aile profilleri araştırılmıştır.	Çalışma sonucuna göre bağımlı olduğu düşünülen çocukların aileleri çocuklarına olan ilgi düzeylerinin, aile içi iletişimlerinin zayıf olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca bazı ailelerde çocuklara şiddet davranışları olduğu tespit edilmiştir.
Hazar ve Ekici, 2021	Bu çalışmada amaç çocuklar üzerinde oyun bağımlılığı ve zorbalık bilişleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir.	Çalışma sonucuna göre dijital oyun bağımlılığı ve zorbalık bilişleri arasında ise pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Kaynak: Yazar tarafından derlenmiştir.

2.3. Rekabet Davranışı

Rekabet, bireylerde kendiliğinden gelişen ve kişinin özelliklerine ve çevreyle girmiş olduğu etkileşim dahilinde ortaya çıkan insani bir olgu olarak vurgulanmaktadır. Rekabet TDK tanımında aynı amacı güden kimseler arasındaki çekişme, yarışma, yarış

olarak tanımlanmıştır (TDK, 2021). Rekabet bireyler arasında ve özellikle çocukluk döneminde aynı durum ve koşullar altında diğer kişilerden, arkadaşlarından geri pozisyonda kalmamak ve onlardan daha iyi pozisyonda olmak amacıyla görülen davranışsal eğilimler olarak görülmektedir. Rekabet tanımı incelendiğinde rekabet davranışı ise bireylerde doğal bir özelliği olarak görülüp yaşamın her döneminde kendini daha iyiye taşıyıp geliştirmek isteyen her birey için kendisini başarıya doğru yönlendiren en önemli motivasyon kaynaklarından birisi olarak ifade edilmektedir. Rekabet davranışı genelde büyük gruplar içinde daha fazla görülen bir davranışsal eğilimdir. Bu yüzden içinde bulunulan grupların sayısı, büyüklüğü bireylerde rekabet davranışlarını önemli ölçüde etkilemektedir. Günümüz eğitim ortamında rekabet kültürü gelişmekte ve bazen dezavantajlı durumlar oluşturabilmektedir. Rekabete yönelik bir kültürün oluşması ve yayılma özelliği göstermesi, farklı fikirlere açık olma, diğerlerinin haklarına duyarlı olma ve kendisine benzemeyene de saygı gösterme vasıflarını taşıyan bir jenerasyon ihtiyacını hissettirmeye başlamıştır (Kargı, 2016).

Yapılacak olan bir davranışı kendi akran ve arkadaşlarından daha iyi yapma, onlardan önde olma eğilimi rekabetçi davranışlara yönelmenin temelinde yatan dürtü olarak görülmektedir. Oluşan rekabet ortamları kişi için başarı ile sonuçlandığında benlik gelişimine katkılar sunarken tam tersi durumda ise kişinin kendini suçlayıcı ve cezalandırıcı bir davranışa dönüşmektedir. Rekabetçi tutumlar insanların davranışlarını ve hayatını birçok boyuttan etkilemektedir. Kişilerin başarılı olduklarında hissettikleri tatmin olma duygusunun, rekabet içeren ortamda rekabet içermeyen ortama kıyasla daha fazla görüldüğü belirtilmektedir (Bilici, 2019). Bireylerin kişisel çıkarları doğrultusunda rekabet davranışları sergilerken aynı zamanda bireylerin kişilik özellikleri ise rekabetin etkisini ve şiddetini etkileyen önemli bir faktör olarak görülmektedir. Baskın ve liderlik özellikleri olan bir bireyin daha yoğun bir şekilde rekabet davranışları sergilemesi beklenmektedir. Rekabet davranışları sergilenmesine birçok etken ön plana çıkabilmektedir. Örneğin bir ödül koyulan ortamda bireyler güdülenmekte ve rekabet ortamı oluşmaktadır. Birçok yarışma türünde bireylerin güdülenmesinde dışsal kaynaklı motivasyon araçları kullanılmakta ve rekabet ortamı oluşmaktadır. Rekabet bu durumlarda bazen saldırgan davranışlara yol açabilir. Fakat rekabet bireylerin hedeflerine ulaşmada tek yol olarak görülmemektedir. Rekabet davranışı bazı durumlarda etkin kullanıldığında bireyler iş birliği içinde hareket edebilir, hedeflere başkalarıyla birlikte ulaşabilir veya hedefe ulaşmak, başkalarının başarısından bağımsız olabilmektedir. Grup içinde çalışan bireyde grubun kendisini

fark etme isteđi dođması durumunda bireylerin davranışları etkilenmektedir. Grup içinde bireyler işbirliđi yaparken aynı zamanda grup içindeki bireylerin kendileri ile rekabet etmesi olumlu ve olumsuz durumlara neden olabilir. Takım içinde rekabetin veya iş birliđinin daha yüksek olmasını, kurum kültürü ve kişilik özellikleri etkilerken; farklılıklar, rekabete yol açarak daha iyiye ulaşmayı sağlayabilmektedir (Elçi, 2021). Bazı bireylerin rekabete daha yatkın olması veya rekabetçi ortam içinde bulunması bireyin kişisel özellikleri gözetildiğinde kişinin rekabetçi tutumları doğal görülmektedir. Bir diđer deyişle rekabetçi davranışların sergilenmesinde kişisel özellikler önem arz etmektedir. Örneđin çocukların rekabetçi davranışlar oluşturmasını etkileyebilecek cinsiyet, yaş, grubun çocuđun cinsiyetine ve yaşına göre olması ve grup içindekilerin tanınma düzeyi gibi birçok etken bulunmaktadır. Rekabet davranışı özellikle anaokulu çağındaki çocuklarda daha sık rastlanan durum olmasından dolayı bu tür davranışları ve rekabet düzeyini deđerlendirmek büyük önem arz etmektedir (Balat vd., 2017).

2.3.1. Rekabetçiliđin Tanımı ve Özellikleri

Rekabetçilik kişinin kendi kendisiyle yaptıđı veya kendisiyle ilgili etkinliklerde yaptıđı veya gösterdiđi sonuçtan daha üst seviyede bir performans ortaya koyma çabası olarak adlandırılırken bir diđer tanımda ise rekabetçilik, “hedeflenen amaca ulaşma gayreti, çevresindekilerden daha üstün olma ve her zaman daha iyisini yapmayı hedefleme” şeklinde tanımlanmaktadır (Bülbül, 2019). Rekabetçilikte bireyler yaptıklarının daha iyisini yapma çabası içine girerken; rekabetçi davranışların temel ayađını ise rekabetçi tutumun yönü ve derecesinin oluşturduđu vurgulanmıştır (Bülbül ve Akkaynak, 2021). Rekabetçilik bazı tutumların olmasına ve bunların toplamına göre şekillenmektedir. Rekabetçilik aşağıda sıralanan tutumlara ve bunların toplamına göre şekillenmektedir (Akbayırılı ve Aydın, 2000).

- Başarma ihtiyacı
- Çevresi, akranlarından daha iyi olma isteđi
- Mükemmeliyetçilik arzusu
- Grup içindekilerden daha fazla başarı elde etmek için çabalama
- Kişinin yaptıđının daha iyisini yapması veya çevresinde bulunan kişilerin yaptıđına göre daha iyisini yapabilme isteđi

Rekabetçilik kendi içinde bazı özellikler sergilemektedir. Rekabetçiliğin ilk özelliği başarıma güdüsü ile ilgili olmasıdır. Bireyin yaşadığı başarısızlık korkusu olduğu durumlarda başarı garantisi olmadığı sürece hiçbir işe girişmediği ve risk almadığı, başarı şevkiyle güdülenen birey için ise yeni görevlere girişmenin hiçbir sakıncası bulunmadığı ve bu durumların rekabetçi tutumun temel varsayımı olduğu ifade edilmiştir. Bireyin hayatında rekabet olmadığı durumlarda ortaya çıkan en önemli riskin geri kalma duygusu, vasatlık olabilmektedir. Rekabetçilikte bir diğer önemli özellik rekabetçi tutumların sergilenmesinde bireyin kişisel özelliklerinin önemli bir etkiye sahip olduğudur. Kişilik özelliklerine göre rekabet düzeyi artabilir veya azalabilir. Rekabetçiliğin bir diğer özelliği güç durumlarda ortaya konulan tepkisel davranışlar olarak adlandırılabilir. Kişinin yaşadığı ortamlarda benlik algısı, kişisel özellikler, motivasyon tipi kişinin rekabetçi tutum ve davranışlarda bulunmasını etkileyen unsurlar olarak adlandırılabilir.

Rekabetçiliğin özelliklerinden bir diğeri ise kıskançlık duygusu içermesidir. Yapılan çalışmalarda rekabetçiliğe etki eden en önemli unsurlardan birisi kıskançlıktır. Bu bakımdan rekabetçi davranışlar ve kıskançlık birbirini tetikleyen olgulardır (Bülbül, 2019).

2.3.2. Rekabet Stilleri

Rekabet bireylerde genel olarak kendi ile aynı olan kişiler arasında ve grup içinde onlardan geri kalmamak, onlardan daha iyi olma eğilimi ve davranışları sergilemek veya kendinden daha iyi olan kişileri taklit etmek şeklinde olan davranışlar olarak görülmektedir. Rekabet davranışları genelde çocukluk ve ergenlik döneminde daha yoğun olarak görülmektedir. Genel olarak yapılan sınıflandırmada çocukluk evrelerinde görülen rekabet stilleri başkalarına odaklı rekabet, görev odaklı rekabet ve baskınlığın korunumu hiyerarşisi olarak sıralanmaktadır (Bilici, 2019).

- *Başkalarına odaklı rekabet stili*: bireyi grubun veya akranlarının başarısı ile kendi başarısını ve performansını kıyaslayan, bireyi diğerlerinden daha iyi olmaya güdüleyen bir rekabet stili olarak görülmektedir.
- *Görev odaklı rekabet*: çocukların kendi performans ve becerilerini iyileştirme ve geliştirme amacı ile sergilediği rekabet davranışlarını içermektedir.

- *Baskınlık korunumu hiyerarşisi*: bu hiyerarşi çocukların direk sosyal statüsü ile ilgilidir. Çocuğun sahip olmak istediği kaynaklara erişmedeki önceliğini koruma çabası olarak ifade edilebilir.

2.3.3. Rekabet Modelleri ve Yaklaşımları

Kişilik özellikleri, yaş, cinsiyet vs. gibi bireyin sahip olabileceği özelliklere göre boyutu, şiddeti değişiklik gösteren rekabet kavramına ilişkin çalışmalar yapılmış ve rekabetin modelleri/yaklaşımları üzerine belirli sınıflandırmalar yapılmıştır. Rekabet modelleri ne ait başlıklar aşağıdaki Tablo 8’de gösterilmiştir (Bülbül ve Akkaynak, 2021).

Tablo 8.

Rekabet Modelleri ve Yaklaşımları

Sigmund Freud’un Rekabet Yaklaşımları	Sigmund Freud tarafından ortaya konulan bu yaklaşımda ödünleme olgusu ve ego savunmasına ait mekanizmalar rekabetçilikte inceleme konusu olmuştur. Burada ödünlenme mekanizmasını kullanan kişiler eksik yönlerini görerek bunu bir başka alanda çok iyi olarak kapatmaya çalışmaktadır. Bu şekilde kişiler eksik yönlerini ödünlemiş olmaktadır. Fakat burada olumsuz ödünlenme türünde yaşanan rekabette kişi sadece kendi yapmak istediğinden daha iyisini yapmak istemekle kalmayıp başkalarının da kendisinden iyi olmasını engellemektedir. Bu rekabetçilik davranışı türünde olduğu durumu yönetemeyen kişi toplum içinde kendini eksik bir birey olarak hissedecektir.
Alfred Adler’in Rekabet Yaklaşımları	Adler’in ortaya koyduğu yaklaşıma göre bireylerde rekabet çok farklı bir biçimde gözlemlenebilmektedir. Hatta doğum sırası bile rekabet duygusunun hissedildiği durumlardan birisi olarak açıklanmıştır. Bir çocuk ailenin tek çocuğu olması durumunda tüm ilgileri üzerinde topladığından bir odak noktası oluşturmaktadır. Kendini odak noktasında hisseden çocuk kendini ön planda hissetme davranışı sergileyecektir.
Alfred Adler’in Rekabet Yaklaşımları	Kardeşinin dünyaya gelmesiyle ilk çocuk, önemini yitirdiğini düşünerek bu değişikliğe başkaldırır. Elindeki gücü kaybettiğini düşünen çocuk hayal kırıklığına uğrar. Bu duygu çocuğun planlarında ve ergenlik çağındaki kişilik özelliklerinde kendini açığa vurur. Bu davranışlara bağlı olarak kişi girdiği veya gireceği sosyal ortamlarda hayal kırıklığı yaşayarak uyumsuz bir birey haline gelebilmektedir.

Tablo 8'in devamı

<p>Karen Horney'in Rekabet Yaklaşımları</p>	<p>Horney tarafından ortaya konulan bu yaklaşımda rekabetten kaçınma durumlarından bahsetmiştir. Rekabet yıkıcı durumlar gösterebilir. Bu yüzden nevrotik tipli insanlarda yoğun kaygı yaşanmasına ve bireylerin rekabetçi ortamlardan kaçmasına neden olabilmektedir. Bu yüzden Horney yaptığı çalışmada rekabet konusunda kişinin kendini sevmesi veya ptıklarına kendi içinden onay vermesi ile kişiliğin şişmesi olgularını kesin çizgilerle birbirinden ayırmıştır. Horney'e göre üstün olma ve sevgiye ihtiyaç duyma gibi iki farklı amaç taşıyan bireyler, rekabet durumlarından kaçınabilirler. Nevrotiğin rekabetçi tutumu kontrol altında tutma nedeni, aşırı saldırganlığı önleyen katı "süper- ego istekleri" olması değil, eşit güçte iki ayrı isteğin söz konusu olduğu bir ikilem içinde kalması olarak ifade edilmiştir.</p>
<p>Erich Fromm'un Rekabet Yaklaşımları</p>	<p>Fromm'a göre bir insanın içinde olan iyi ve kötü yanları toplum kişiye kazandırmaktadır. Bu özelliklerden faydalanan birey ailesini, işini, sosyal hayatını reklamsal bir araç olarak görmektedir. Bu özellikleri de kendisini yaşadığı çevreye pazarlama açısından ise önem taşıdığını düşünmektedir. Buna dayalı olarak yapıcı davranışlar göstermeyen bireyler bencil davranışlar sergileyebilmektedir. Özellikle bu davranışların şekillenmesinde bireyin sosyal çevresi kritik bir önem teşkil etmektedir. İnsanlarda fizyolojik ihtiyaçların büyük benzerlikler gösterdiğini fakat sosyal ihtiyaçlar ve gereksinimler yönüyle farklılıklar olduğunu savunmaktadır. Saygınlık, güçlü olma, korku, başarıma içgüdü, sevgi gibi bir takım duygusal toplumun insanlara kattığı ürünler olarak niteleyen Fromm'a göre bazı insanlar ne kadar çok şeye sahip olurlarsa olsunlar hiçbir zaman yetinmeyeceklerini ifade etmiştir.</p>

Kaynak: Bülbül ve Akkaynak, 2021.

2.3.4. Okul Öncesi Çocuklarda Rekabet Algısı

Okul öncesi dönemde rekabet algısı sosyalleşme süreciyle beraber başladığı ifade edilebilir. Sosyalleşmenin ilk adımını aile içinde atan çocuklar bu sürece eğitim dönemleri bir diğer deyişle okul öncesi eğitime başladıklarında devam etmektedir. Okul öncesi dönemde çocukların akran sayısı artmakta ve çocuklar becerilerini kullanarak akranlarıyla kendilerini kıyaslamakta ve bir rekabet içine girebilmektedir. Bu şekilde bir durumun oluşması çocuğun kendisinden kaynaklanacağı gibi aynı zamanda ebeveynlerinin çocuğun kardeşleri ile olan rekabet durumlarını yönetememesinden de kaynaklandığı ifade edilmiştir. Kardeşler arasında rekabet durumu olağan bir durum olup aralarında güçlü bir sevgi bağı olmasına rağmen yaşanabilmektedir. Burada

yaşanan rekabet algısının iyi bir şekilde yönetilmesi gerekmektedir. İyi bir şekilde yönetilmeyen rekabet durumu çocuklarda güvensizlik ve yalnızlık hissine neden olmaktadır (Elçi, 2021).

Okul öncesi dönemde çocukların rekabetçi davranışlar göstermesinde cinsiyet, yaş, çocuğun içinde bulunduğu grubun özellikleri, grubu tanıma düzeyi vs. gibi birçok etken bulunmaktadır. Özellikle okul öncesi dönemde çocuklar kendilerini sınıf arkadaşları ile kıyaslamaktadır. Yapılan davranışlar, ödevler, oyunlarda kendilerini arkadaşları ile kıyaslarken aynı zamanda oyun oynarken dahi ben kazanacağım, ben kazandım tarzı cümleler kurarak rekabet davranışları sergilemektedir. Bu yüzden oyunlarda, yapılan işlerde okul öncesi çocukların kendilerini arkadaşları ile kıyasladıkları gözlemlenmektedir. Ayrıca yapılan araştırmalarda erkek çocuklarının kız çocuklarına oranla daha fazla rekabetçi davranışlar sergiledikleri de vurgulanmıştır (Tsiakara ve Digelidis, 2014). Okul öncesi dönemde çocukların kreş veya anasınıfı gibi eğitim basamağına başlamasıyla artan sosyalleşme süreci rekabetçi davranışların gözlemlendiği bir dönemdir. Bu dönemde sergilenen bu rekabetçi davranışlar yapıcı ve yönetilebilir bir şekilde ise çocukların başarılı olma arzularını teşvik etmektedir. Bu yüzden iyi bir şekilde okulda ve aile içinde yönetilmesi gerekmektedir (Sheridan ve Williams, 2006).

Okul öncesi dönemde rekabet davranışlarının görülmeye başlaması ve ilerleyen dönemlerde de artış göstermesindeki en önemli etkenlerden birisi eğitim hayatında bulunan basamaklarda çocuklardan beklenen başarı kriterlerinin yükselmesi ve aktivite türlerinin artış göstermesidir. Kriterlerin, beklentilerin ve başarı düzeylerine yönelik eleme sistemleri ile karşılaşan çocuklar rekabetçi davranışlar sergilemeye başlamışlardır. Ayrıca sadece okul ortamı değil son yıllarda dünya genelinde daha az çocuk sahibi olma eğilimleri de rekabet davranışlarında incelenmesi gereken bir konudur. Bu konunun araştırılmasının gereği ailenin çocuk üstüne fazla yatırım yapması, fazla ilgi göstermesi ve beklentilerinde olan artış çocukları rekabetçi davranışlar sergilemesinin altında yatan diğer bir neden olabilmektedir (Friedman, 2013).

Çocuklar rekabeti aile içinde anne veya babadan edinilen tecrübelerle dayalı olarak yavaş yavaş öğrenmeye başlamaktadır. Aile içinde az da olsa öğrenilen rekabet algısı sosyalleşme süreci ile beraber artış göstermektedir. Çocuklar rekabeti öğrenirken sosyalleşme sürecini de başlamaktadır. Sosyalleşmeyle süreci ile birlikte çocuklar üç farklı boyutta rekabet davranışı geliştirmeye başlamaktadırlar (Sheridan ve Williams,

2006). Okul öncesi çocuklarda rekabet algısını açıklamaya yönelik yaklaşımlara göre belirlenen rekabetin bu üç boyutu aşağıdaki Tablo 9’da başlıklar halinde belirtilmiştir (Bülbül ve Akkaynak, 2021).

Tablo 9.

Okul Öncesi Çocuklarda Rekabet Boyutları

Başkalarını gözlemleyerek yapılan rekabet	Çocuklar rekabetin ne olduğunu ilk olarak aile içinde daha sonraları ile akranları ile girdiği ilişkiler eşliğinde yapmış oldukları kıyaslama yoluyla öğrenmektedir. Okul öncesi dönem çocuklarının kardeşlerini veya okuldaki arkadaşlarını gözlemleyerek yaptığı rekabetçi davranışlar bu boyut altında değerlendirilmektedir.
Görev odaklı rekabet	Okul öncesi dönemde çocuklar rekabeti öğrenirken bazen kendilerine verilen görevi yerine getirirken elde ettiği başarıyı akranlarıyla karşılaştırma yoluyla rekabetçi davranışlar geliştirmektedirler. Bu rekabet türünde başarı elde etmek için çocuklar kendilerine konulan hedeflere ulaşmaya çalışırken aynı zamanda akranları da kendisiyle kıyaslandığı için hedefe yönelik rekabet ile başkalarına odaklı rekabeti birbirine benzer özellikler göstermektedir.
Baskınlık elde etmek amacıyla sergilenen rekabet	Çocuklar, yetişkinlerle ya da akranlarıyla çatışmamak ya da karşı karşıya gelmemek için de rekabete yönelmektedirler. Bu rekabet stilini taşıyan bireyler baskınlık konumu elde etmek amacıyla rekabetçi davranışlar sergilemektedir.

Kaynak: Bülbül ve Akkaynak, 2021.

2.3.5. Çocukların Rekabet Stillerini Etkileyen Faktörler

Okul öncesi çocuklarda rekabet stilinin gelişim sürecinde çocuğun ailesinin tutumları ile ailevi etkenlerin diğer etkenlere göre daha etkili olduğu ifade edilmektedir. Aile içi çocuklarda ilk sosyal alan olduğu için önem arz etmektedir. Rekabet duygusu çocuklarda taklit ve benliğin ortaya çıkmasıyla başlamaktadır. Taklit ve benliğin ortaya çıkma süreciyle sosyalleşmeye sürecine başlayan çocuklar akranlarını taklit ederek onlar gibi olmak veya onlardan daha iyi olmaya çalışarak rekabet duygusunu geliştirmektedir.

Aile içinde öğrenilmeye başlayan rekabet duygusu çocuğun okul öncesi eğitime başlamasıyla beraber devam etmektedir. Okul öncesi dönemde çocuklar kendini gösterme ve en iyi olma gibi amaçlar edinirken akranlarıyla yaptıkları bütün iletişim süreçlerinde ani bir şekilde rekabet davranışı belirginleşebilmektedir (Kağıtçıbaşı, 2010; Bülbül ve Akkaynak, 2021).

Okul öncesi dönemde özellikle rekabet stilini etkileyen faktörler çocukların temel olarak ailesi, kardeşleri ve akranları arasındaki ilişki etrafında şekillenmektedir. Çocukların ilk sosyalleştikleri alan olan aile ortamı ve bu ortamda çocukların ailesinden gördüğü davranışlar rekabet stilini önemli derecede etkilemektedir. Çocuklar ilk rekabet denemelerinde önce annesinin ya da babasının, bazen de ikisinin birden rakibi olmaktadır (Akkaya, 2008). Ebeveynlerinden bir tanesinin diğerine olan sevgisinin eksilmesini ve o eksilen sevginin kendisine doğru aktarılmasını istemektedir. Rekabet stilini etkileyen faktörlerden bir diğeri ise kardeş veya kardeşleriyle olan ilişkilerinden doğmaktadır. Çocuklar kardeşleriyle her ne kadar sıkı bir bağ ile birbirine bağlı olsa da anne ve babasının sadece kendisine ait olmasını istemektedir. Aile içinde ilk rekabet duygusunu yaşayan ve bu eğilimleri gösteren çocuklar ve kardeşleri arasında rekabet davranışları görülebilmektedir. Bu rekabetçi davranışlar sonucunda çocuklar en iyi olma, kendisinin daha fazla sevilmesini isteyebilmektedir. Çocuklar doğum sürecinden itibaren temel fizyolojik ihtiyaçlarının karşılanması, ailesinin ilgi ve sevgisini elde etmek için kardeş ya da kardeşleriyle rekabet içine girebilmektedir. Tek çocuk sahibi olan ailede çocuk bazen babası bazen de annesi ile rekabet ederken kardeşinin dünyaya gelmesiyle onunla bir rekabet ortamı içine girmektedir. Ebeveynler ikinci çocuklarının doğumuyla evlatlarına karşı ilgilerini aynı düzeyde gösteremediklerinde kardeşler arasında dikkat çekmek için bazı davranışlar sergilenebilir. Bu davranışlar da aslında kardeşler arasındaki rekabetçi bir tutumu yansıtmaktadır. Bu yüzden aile içinde anne ve babanın bu durumu iyi bir şekilde yönetmesi gerekmektedir. Okul öncesi dönemde rekabet stilini etkileyen faktörlerden bir diğeri ise akranlarıdır. Çocuklarda taklit ve benliğin ortaya çıkması ve o andan itibaren başlayan sosyalleşme sürecinde farklı çocukları taklit ederek onlar gibi olmak ya da onlardan iyi olmak amacını taşıyarak rekabet duygusunu geliştirir (Bülbül ve Akkaynak, 2021).

Sosyalleşme sürecine okul öncesi dönemde devam eden çocuklar bu ortamlarda akranlarından daha iyi olma, kendini gösterme gibi amaçlar edinebilirler. Bu yüzden akranlarıyla giriştikleri tüm iletişim süreçlerinde aniden rekabet davranışı belirginleşebilir (Bülbül ve Akkaynak, 2021). Özellikle çocuklar rakiplerinin birden

arttığı bu ortamda akranlarıyla daha çok beceri ve karşılaştırma durumlarını kullanarak rekabet halinde olmaktadır. Bu yüzden rekabet okul öncesi dönem çocuklarında oyun davranışlarında da sıklıkla gözlemlenebilir. Okul öncesi dönemde çocuklar oyun döneminde akranlarıyla çeşitli oyun türlerinde rekabetçi bir tutum sergilemektedir. Bu oyunlar sırasında çocuklar diğer çocuklardan daha iyisini yapmaya çalışarak ebeveyn ya da öğretmenleri tarafından takdir edilmek isterler. Bu takdir gelmediği süreçte rekabetini şiddetlendiren çocuk bir süre sonra gücünü arkadaşları üzerinde deneyerek dikkat çekmek de isteyebilmektedir (Bülbül, 2019).

2.3.6. Okul Öncesi Çocukların Rekabet Stilinin Gelişiminin Anlam ve Önemi

Rekabet insanın doğasında var olan ve doğumdan sonra başlayan bir süreç olarak görülmektedir. Aile içinde başlayan rekabet algısı sosyalleşme sürecinin arttığı okul öncesi eğitimde kendini daha fazla göstermeye başlamaktadır. Okul öncesi eğitimde çocuk yavaş yavaş öz farkındalığının ve sosyal farkındalığının gelişimi ile birlikte çevresindeki çocukların hareket ve davranışlarını takip etmeye ve onları birer rakip olarak görmeye başlamaktadır. Bu noktada rekabet duygusunun yapıcı veya yıkıcı unsurlar barındırdığı rekabetin doğasını belirleyen ve sonuçları doğrudan etkileyen önemli bir unsurdur. Literatürde çocuklar arasında olan rekabetçi ortamların onların gelişimine önemli katkı sunacağı belirtilirken aynı zamanda rekabetçi davranışlar için cesaretlendirilmeyen çocukların gayret göstermeyeceği vurgulanmaktadır. Fakat bazı durumlarda kendi sınırları içinde çocuklar bazı hedeflere ulaşırken daha fazlasını yapmaya çalışırken hedeflere ulaşmakta zorluk çeken çocuklar ise başarısız olmaktan korkarken herhangi bir konuda çaba harcamamaktadır. Bu yüzden okul öncesi eğitimde çocukların güçlü oldukları alanların bulunması ve ortaya çıkartılarak pekiştirilmesi, büyük önem taşımaktadır. Okul öncesi dönemde aile, akranlar veya kardeşleri ile yaşanan her türlü mücadele çocukları güçlendirmekte ve dayanıklı olmayı öğrenme konusunda destek sunmaktadır. Bu noktada önemli olan rekabetin önemli bir şekilde yönetilmesidir. Ebeveynler ve çocuğun bakımını üstlenen her türlü kişinin rekabet adına teşkil ettiği modeller, belirleyici olmaktadır. Çocuklara hırs dolu olmayı, mükemmeliyeti yakalamak için yıkıcı rekabet duygularını aşılacak yerine onlara kendi güçlü ve geliştirilmesi gereken yanlarının farkında olan hedef odaklı, bazı durumlarda da başarısızlığı kabullenen ve bu durumu sakinlikle karşılayan bir model çizmek önem arz etmektedir. Bu yaklaşımla yapılan faaliyetlerin çocuk üstündeki olumlu etkileri

fazla olmaktadır. Bu yaklaşım, belirlenen hedefe ulaşamamayı hoşgörüyü karşılamayı ve bu durumdan ders çıkartıp yeni yollar belirlemeyi öğretmektedir (EDC, 2022).

Rekabet çocukları toplumun bir üyesi olarak hem de bireysel olarak etkilemektedir. Rekabet insanın doğası gereği var olan bir durumdur. Önemli olan rekabete yönelik stillerin doğru yönetilmesi gerektiğidir. Örnek olarak aile içinde büyük kardeşleri ile kıyaslanan ve kendini yetersiz hisseden çocukların okul ve sosyal hayatında başarılı işlere yöneltmesi bakımında da rekabet olumlu bir özellik içermektedir. Özellikle erken çocukluk döneminde rekabet stillerinin pozitif yönde geliştirmesi toplumsal yapıya da katkı sağlayacağı için oldukça önem arz etmektedir. Fakat rekabetçi tutumlarını herkesi geride bırakma amacı, kin ve düşmanca tavırlar gibi olumsuz duygular rekabetçi tutumun olumsuz özelliklerindedir. Bu yüzden rekabet tutumları iyi bir şekilde yönetilmek zorundadır. Çocukların sağlıklı bir hayat sürebilmesi ilerleyen her yaşında akranları ile iletişimi sağlıklı kurabilmesi için çocuğa uygun fırsatların sağlanması ve bunların geliştirilmesi aile tutum ve davranışları ile sağlanmaktadır. Rekabetçi davranışlar çocukları pozitif yönde etkiliyorsa olumlu sonuçları bulunmaktadır. Bu yüzden çocukların gösterdikleri rekabetçi davranışlar ve stilleri hem aile içinde hem de eğitim kurumlarında dikkatlice izlenmeli ve yönetilmelidir (Bülbül, 2019).

3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Katılımcılar

Bu araştırmanın evrenini 2021-2022 eğitim öğretim yılında Kayseri ilinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı özel ve resmi kurumların okul öncesi eğitim verilen kurumlarda öğrenim gören çocuklar oluşturmaktadır. Araştırmanın evrenine giren öğrenci grubunun geniş bir grubu kapsamından dolayı yapılan araştırmanın belirli bir örneklem grubunda yapılması planlanmıştır. Bu plan doğrultusunda araştırmanın örneklemin seçiminin araştırmanın genel amacı temel alınarak örneklem grubu “Okul öncesi eğitim dönemi çocuğu olma” olarak purposive (amaçlı) örneklem yöntemi olarak belirlenmiştir. Amaçlı örneklem yönteminde örneklem hesaplamasında formül kullanılmasının yerine araştırmacı tarafından evren ile ilgili daha önce yapılan çalışmalara, kuramsal bilgilere, deneyimlere ve araştırma kapsamında belirlenen özel amaçlara dayalı bir şekilde örneklem büyüklüğü hesaplanmaktadır (Fraenkel, Wallen ve Hyun, 2012). Amaçsal örnekleme yöntemi seçkisiz olmayan bir örnekleme yaklaşımı olarak tanımlanmaktadır. Araştırmanın amacı kapsamında elde edilmek istenen bilgi açısından zengin olan durumların seçilmesi ile derinlemesine bir inceleme yapılmasına imkan tanımaktadır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2010). Bu bağlamda yapılan araştırmanın örneklem hesaplaması yapılırken Kayseri ilinin Kocasinan, Melikgazi ve Talas ilçesindeki okul öncesi kurumlarında okula devam eden öğrencilerden belirli sayıda örneklem belirlenmiştir.

3.2. Prosedür

Çalışmanın etik kurulu izin Çağ Üniversitesi'ne başvurulmuştur. Yapılan başvuru ile elde edilen etik kurul onayı ile birlikte 2021-2022 eğitim öğretim yılı bünyesinde Kayseri ilinde okul öncesi kurumlarında okula devam eden öğrencilere çalışmanın uygulanabilmesi için Kayseri Milli Eğitim İl Müdürlüğü'nden gerekli izin alınmıştır.

Çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılıkları ve rekabet stillerinin belirlenmesi amacıyla “Çocuklar İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği”, “Okul Öncesi Rekabet Ölçeği” ve “Kişisel Bilgi Formu”nun kullanılması planlanmıştır. Kurumlardan alınan izinlerden sonra araştırmaya katılması planlanan öğrenciler ve araştırmanın yürütülmesinde yardımları dokunacak öğretmenler ile araştırmacı tarafından yüz yüze görüşme yöntemi kullanılmıştır. Öğretmenin yoğun olduğu dönemlerde araştırmaya katılan çocuklar araştırmacı ile birlikte ölçeği doldürmüştür.

Ölçeklerin çözümlenmesinde gerekli yönergeler araştırmacı tarafından yazılı ve sözel olarak yapılmıştır. Uygulama esnasında araştırmacı araştırmacının yürütülmesinde aktif rol almıştır. Anket sorularının öğrencilere yöneltilmesi birebir şekilde yapılmıştır. Her anketin doldurulması ortalama 15-20 dakika sürmüştür. Uygulamanın uzun zaman almasından dolayı araştırmacının dahil olmadığı kısımlar öğretmenlerden yardım alınarak tamamlanmıştır. Öğretmenlerden alınan yardımlar sırasında öğretmenlere ölçeğin doldurulabilmesinde zaman sınırlamasının olmadığı bildirilmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerin velilerine araştırmacının isim soyismi, iletişim bilgileri verilerek akıllarına takılan sorular konusunda cevaplanması istenmiştir.

3.3. Araştırmada Kullanılan Materyaller

Araştırmacının çalışma grubunu oluşturan çocukların; cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, anne ve baba yaşı, anne ve baba öğrenim düzeyi, anne ve babanın çalışma durumu, ailenin sosyoekonomik düzeyi vb. kişisel bilgileri hakkında bilgi toplamak amacıyla Kişisel Bilgi Formu (EK A), öğretmenlerden çocukların rekabet stilleri ile ilgili bilgi toplamak amacıyla Okul Öncesi Rekabet Ölçeği (EK B), çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları hakkında bilgi toplamak amacıyla Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır (EK C). Söz konusu ölçme araçlarının kullanımına dair gerekli izinler alınmıştır. Veri toplama araçlarının doldurulması 10-15 dakika zaman alması planlanmaktadır. Ölçme araçlarının öğretmenler tarafından doğru bir şekilde cevaplamaları için gerekli açıklamalar yapılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu




Araştırmacı tarafından çocuklara uygulamak üzere geliştirilen Kişisel Bilgi Formu ile çocukların kişisel özellikleri belirlenmeye çalışılmıştır. Hazırlanan bu formda çocukların; cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, anne ve baba yaşı, anne ve baba öğrenim düzeyi, anne ve babanın çalışma durumu ve sosyoekonomik düzeyi değişkenlerine ile ilgili bilgiler alınmıştır (EK A).

3.3.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği

Çocuklar için bilgisayar bağımlılığı ölçeği 2008 yılında Horzum, Ayas ve Çakır-Balta tarafından 9 ila 13 yaş grubunda yer alan çocukların bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık düzeylerini ölçmek amacıyla geçerlik güvenirliği yapılarak kullanılmıştır. Oluşturulan ölçek toplam 21 sorudan oluşmakta olup puanlama esası 1 puan hiçbir zaman, 2 puan nadiren, 3 puan bazen, 4 puan sık sık, 5 puan her zaman şeklinde

değerlendirilmesi gerektiği bildirilmiştir. Oluşturulan ölçeğin cronbach alpha güvenilirlik katsayı değerinin 0,85 olduğu saptanmıştır. Araştırmayı 2019 yılında Ünsal çalışmasında 5 ila 6 yaş grubunda yer alan çocuklara da uyarlanabilmesi amacıyla geliştirmiştir. Ünsal araştırmasında beş ila altı uzman öğretim üyelerinden ölçekte yer alan soruların öğrencilere nasıl yönetilebileceği hususunda görüş almıştır.

Ölçek çocukların gelişimine en uygun olan üçlü likert değerlendirmede (az katılıyorum, biraz katılıyorum ve çok katılıyorum) düzenlenmiştir. Çocukların her bir maddeye ne kadar katıldıklarını belirlemek için görsel temsil oluşturulmuştur.

Çocukların maddelere yönelik düşüncelerini “az ”, “biraz ”, “çok ” şeklinde görsel temsillerden tercih ettiklerini göstererek ve ifade ederek belirtmişlerdir. Ölçeğin pilot uygulaması yapılarak son hali verilmiş ve geçerlik güvenilirlik çalışması yapılmıştır.

Geçerlik-güvenirlik çalışmasının örneklemini 2016-2017 eğitim-öğretim yılında Ankara ili merkez ilçelerinde (Çankaya, Keçiören ve Yenimahalle) bulunan resmi statüdeki anaokullarında eğitim görmekte olan, 5-6 yaş grubundaki 150 (76 kız ve 74 erkek) çocuk oluşturmuştur (Ünsal ve Ulutaş, 2019).

Çocuklar gönüllülük esasına göre çalışmaya dâhil edilerek “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇBOBÖ)” eğitim ortamından farklı bir ortamda bireysel olarak araştırmacı tarafından çocuklara uygulanmıştır (EK C).

3.3.3. Okul Öncesi Rekabet Ölçeği

2013 yılında Kanada’da Paquette, Gagnon, Bouchard, Bigras ve Schneider tarafından geliştirilen Okul Öncesi Rekabet ölçeği ölçeği 3 ila 6 yaş grubunda yer alan çocukların akranları arasındaki rekabet etme stilleri arasındaki farklılıkları değerlendirebilme adına geliştirilmiştir. Geliştirilen ölçek içerisinde toplam 17 madde yer almakta olup, 17 maddeden (örn. “Bir oyunda kazanamadığında sinirlenir”, “Kazanmadığında oyunu bırakmaya eğilimlidir” ve “Zor görevlerle karşılaştığında kararlılık gösterir”) oluşmaktadır (EK B).

Okul öncesi rekabet ölçeğinin doldurulmasında araştırmacı öğrencilerin öğretmenlerine çocuklar hakkında değerlendirmenin tek tek yapılması istenmektedir. Ölçek puanlamasında asla 1 puan, hemen hemen asla 2 puan, bazen 3 puan, genellikle 4 puan, çoğu zaman 5 puan, her zaman 6 puan esasına dayalı şekilde hesaplanmaktadır.

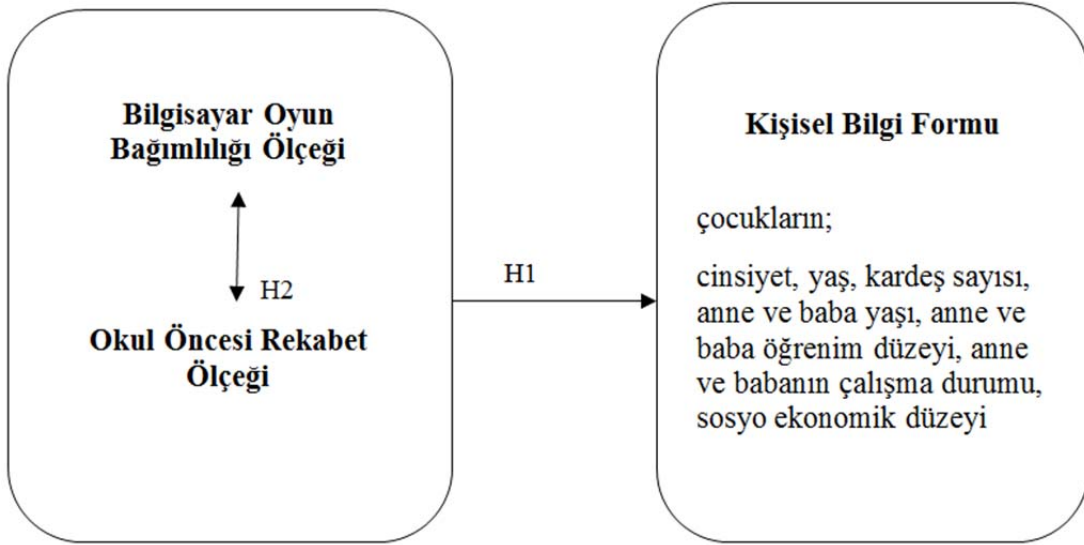
Okul Öncesi Rekabet Ölçeği, ‘Başkalarına Odaklı Rekabet’ (8 madde), ‘Göreve Yönelik Rekabet’ (6 madde) ve ‘Baskınlık Korunumu Hiyerarşisi’ (3 madde) olmak üzere üç boyuttan oluşmaktadır. Başkalarına Odaklı Rekabet, çocuklarda kendinin başkalarından daha üstün olduğunu kanıtlama arzusuyla ortaya çıkan rekabettir. Göreve Yönelik Rekabet, kendini geliştirmek için kendi performansını başkalarınınkine göre değerlendirme amacıyla oluşan rekabettir. Baskınlık Korunumu Hiyerarşisi ise, kişilerarası çatışmayı en aza indirerek kaynaklara ulaşma önceliğini belirler (Paquette vd., 2013).

Araştırmaya dahil edilen çocukların alt boyutlarından aldıkları puanlar ile değerlendirilmesi gerektiği bildirilmiştir. Bu bağlamda çalışmada kullanılan ölçeğin özgün güvenirlik katsayıları sırasıyla; 0,890, 0,750, 0,740 olduğu gözlenmiştir. Testin tekrar-test güvenirlik katsayıları ise sırasıyla; 0,920, 0,800 ve 0,690 olarak bulunduğu bildirilmiştir.

Okul Öncesi Rekabet Ölçeği’nin Türkçeye uyarlanması, Uyanık Balat vd. (2017) tarafından yapılmıştır. Cronbach Alfa güvenirlik katsayısı ‘Başkalarına Odaklı Rekabet’ alt boyutu için .96, ‘Göreve Yönelik Rekabet’ alt boyutu için .92 ve ‘Baskınlık Korunumu Hiyerarşisi’ alt boyutu .91 olarak bulunmuştur.

3.4. Araştırma Modeli

Bu araştırma nicel bir çalışma olup, betimsel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modelinde gerçekleştirilmiştir. İlişkisel tarama modelleri iki veya daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişimin varlığını ve derecesini belirleyen araştırma desenleridir (Karasar, 2020). Bu doğrultuda tasarlanan araştırma modeli aşağıda verilmiştir.



Şekil 1. Araştırma Modeli

Araştırmanın modeline ilişkin hipotezler;

- H1- Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı cinsiyetlerine göre farklılaşmaktadır.
- H2- Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı yaşına göre farklılaşmaktadır.
- H3- Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı kardeş sayısına göre farklılaşmaktadır.
- H4- Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı anne ve babanın yaşına göre farklılaşmaktadır.
- H5- Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı anne ve baba öğrenim düzeyine göre farklılaşmaktadır.
- H6- Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı anne ve babanın çalışma durumuna göre farklılaşmaktadır.
- H7- Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ailenin sosyoekonomik düzeyine göre farklılaşmaktadır.
- H8- Okul öncesi çağındaki çocukların rekabet stilleri cinsiyetlerine göre farklılaşmaktadır.
- H9- Okul öncesi çağındaki çocukların rekabet stilleri yaşına göre farklılaşmaktadır.

- H10- Okul öncesi çağındaki çocukların rekabet stilleri kardeş sayısına göre farklılaşmaktadır.
- H11- Okul öncesi çağındaki çocukların rekabet stilleri anne ve babanın yaşına göre farklılaşmaktadır.
- H12- Okul öncesi çağındaki çocukların rekabet stilleri anne ve baba öğrenim düzeyine göre farklılaşmaktadır.
- H13- Okul öncesi çağındaki çocukların rekabet stilleri anne ve babanın çalışma durumuna göre farklılaşmaktadır.
- H14- Okul öncesi çağındaki çocukların rekabet stilleri ailenin sosyoekonomik düzeyine göre farklılaşmaktadır.

3.5. Araştırma Verilerinin Analizi

Verilerin istatistiksel analizinde SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) 25.0 paket programı kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan kategorik ifadeler sayı ve yüzde olarak; sürekli ölçümlerin gösteriminde ise ortalama ve standart sapma (gerekli yerlerde medyan (ortanca) ve minimum-maksimum) olarak özetlenmiştir. Çalışmada yer alan parametrelerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemede ölçek skorlarının çarpıklık ve basıklık değerlerine bakılmıştır. Normal dağılım gösteren parametrelerde ikili grup analizlerinde bağımsız student t-testi, ikiden fazla grup analizlerinde Oneway ANOVA testi kullanılmıştır. Değişkenlerden ikiden fazla grup olanların gruplar arasındaki farklılığın kaynağını belirlemede Post Hoc testlerinden Tukey testine başvurulmuştur. Ölçekler arasındaki ilişkinin belirlenmesinde Pearson korelasyon testi kullanılmıştır. Tüm testlerde istatistiksel önemlilik düzeyi 0.05 olarak alınmıştır.

4. BULGULAR

Çalışmaya 337 katılımcı dahil edilmiştir. Çalışmaya dahil edilen katılımcıların 187 (% 55,49)'si erkek, 150 (% 44,51)'inin kız olduğu belirlenmiştir.

Katılımcıların 81 (% 24,0)'inin 4 yaş, 143 (% 42,4)'ünün 5 yaş, 113 (% 33,5)'ünün ise 6 yaş grubunda olduğu tespit edilmiştir.

Kardeş sayısı açısından 89 (% 26,4) katılımcının kardeşi olmadığı gözlenirken; 199 (% 59,1)'unun 2 kardeş, 40 (% 11,9)'ünün 3 kardeş, 9 (% 2,7)'unun ise 4 kardeş ve üzerine sahip oldukları belirlenmiştir.

Annelerin yaş dağılımlarına bakıldığında; 1 (% 0,3) katılımcının annesinin 20-25 yaş aralığında olduğu gözlenirken; 86 (% 25,5)'sının 26-30 yaş, 183 (% 54,3)'ünün 31-35 yaş, 67 (% 19,9)'sinin ise 36 yaş ve üzerinde olduğu tespit edilmiştir.

Babaların yaş dağılımlarına bakıldığında 46 (% 13,6) katılımcının 26-30 yaş aralığında, 182 (% 54,0)'sinin 31-35 yaş, 109 (% 32,3)'unun ise 36 yaş ve üzerinde olduğu belirlenmiştir.

Annelerin öğrenim düzeylerine bakıldığında katılımcılardan 16 (% 4,7)'nin ilköğretim, 113 (% 33,5)'ünün ortaöğretim, 203 (% 60,2)'ünün lisans, 5 (% 1,5)'inin ise lisansüstü mezunu oldukları belirlenmiştir.

Babaların öğrenim düzeyleri incelendiğinde ise katılımcılardan 12 (% 3,6)'sinin ilköğretim, 127 (% 37,7)'sinin ortaöğretim, 193 (% 57,3)'ünün lisans, 5 (% 1,5)'inin ise lisansüstü mezunu oldukları tespit edilmiştir.

Katılımcılardan 186 (% 55,2)'sının annelerinin çalıştığı gözlenirken, babaların ise 327 (% 97,0)'sinin çalıştığı tespit edilmiştir.

Ailenin sosyo ekonomik düzeyine bakıldığında katılımcılardan; 5 (% 1,5)'inin düşük, 200 (% 59,3)'inin orta, 132 (% 39,2)'sinin ise yüksek olduğu saptanmıştır.

Tablo 10.

Katılımcıların Demografik Bilgilerinin İncelenmesi

	Frekans (n)	Yüzde (%)
Cinsiyet		
Kız	150	44,5
Erkek	187	55,5
Yaş grupları		
4 yaş	81	24,0
5 yaş	143	42,4
6 yaş	113	33,5

Tablo 10'un devamı

Kardeş sayısı		
Tek çocuk	89	26,4
2 kardeş	199	59,1
3 kardeş	40	11,8
4 kardeş ve üzeri	9	2,7
Annelerin yaş dağılımı		
20-25 yaş	1	0,3
26-30 yaş	88	25,5
31-35 yaş	183	54,3
36 yaş ve üzeri	67	19,9
Babaların yaş dağılımı		
26-30 yaş	46	13,7
31-35 yaş	182	54,0
36 yaş ve üzeri	109	32,3
Annelerin öğrenim		
İlköğretim	16	4,8
Ortaöğretim	113	33,5
Lisans	203	60,2
Lisansüstü	5	1,5
Babaların öğrenim		
İlköğretim	12	3,6
Ortaöğretim	127	37,7
Lisans	193	57,3
Lisansüstü	5	1,4
Anne çalışma		
Çalışıyor	186	55,2
Çalışmıyor	151	44,8
Baba çalışma		
Çalışıyor	327	97,0
Çalışmıyor	10	3,0
Ailenin sosyo-ekonomik düzeyi		
Düşük	5	1,5
Orta	200	59,3
Yüksek	132	39,2

Tablo 11'de katılımcıların Okul Öncesi rekabet ölçeğine verdikleri yanıtlar özetlenmiştir.

Tablo 11.*Okul Öncesi Rekabet Ölçeğine Verilen Yanıtların İncelenmesi*

	Ort±ss	Çarpıklık	Basıklık
Başkalarına odaklı rekabet			
O5	3,88±1,5	0,090	-1,121
O6	4,59±1,4	-0,797	-0,143
O7	2,76±1,5	0,889	-0,029
O8	2,54±1,4	0,915	0,279
O13	2,88±1,4	0,789	0,129

Tablo 11'nin devamı

O14	3,14±1,6	0,612	-0,552
O16	3,00±1,6	0,638	-0,603
O17	3,38±1,3	0,302	-0,189
Göreve yönelik rekabet			
O1	4,17±1,0	-1,071	0,190
O2	4,65±1,2	-0,652	-0,086
O9	3,79±1,4	0,117	-0,596
O10	4,69±1,2	-0,395	-0,987
O11	4,59±1,1	-0,501	-0,317
O15	4,18±1,4	-0,16	-0,436
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi			
O3	4,77±1,1	-0,661	-0,135
O4	4,67±1,3	-0,630	-0,273
O12	4,09±1,4	-0,120	-1,012

Ort: Ortalama, ss: standart sapma

Okul öncesi rekabet ölçeği Başkalarına odaklı rekabet, Göreve yönelik rekabet ve Baskınlığın korunumu hiyerarşisi olmak üzere üç alt boyutta incelenmektedir.

Başkalarına odaklı rekabet alt boyutunda en yüksek ortalamaya 'O6' maddesinin (4,59±1,4), en düşük ortalamaya ise 'O8' maddesinin (2,54±1,4) sahip olduğu tespit edilmiştir.

Göreve yönelik rekabet alt boyutunda en yüksek ortalamaya 'O10' maddesinin (4,69±1,2), en düşük ortalamaya ise 'O9' maddesinin (3,79±1,4) sahip olduğu saptanmıştır.

Baskınlığın korunumu hiyerarşisi alt boyutunda ise en yüksek ortalamaya 'O3' maddesinin (4,77±1,1), en düşük ortalamaya ise 'O12' maddesinin (4,09±1,4) sahip olduğu belirlenmiştir (Tablo 11).

Çocuklar için bilgisayar bağımlılığı ölçeğine verilen yanıtlar Tablo 12'de incelenmiştir.

Tablo 12.*Çocuklar İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeğine Verilen Yanıtların İncelenmesi*

	Ort±ss	Çarpıklık	Basıklık
İsteklilik			
B3	2,27±0,8	-0,542	-1,288
B6	2,11±0,9	-0,231	-1,605
B7	2,20±0,9	-0,416	-1,560
B9	1,72±0,8	0,561	-1,324
B10	1,92±0,9	0,138	-1,668
B11	2,05±0,9	-0,097	-1,653
B12	2,07±0,9	-0,149	-1,643
B13	1,96±0,9	0,075	-1,668
B14	1,89±0,8	0,211	-1,576
B15	1,80±0,9	0,399	-1,592
B16	1,61±0,8	0,830	-1,030
B17	1,73±0,9	0,528	-1,416
B18	1,71±0,9	0,585	-1,399
B19	1,54±0,8	0,993	-0,600
B21	1,76±0,8	0,457	-1,415
Engellenme			
B1	1,77±0,8	0,444	-1,429
B4	1,82±0,9	0,345	-1,565
B5	1,78±0,9	0,438	-1,495
B8	1,57±0,8	0,929	-0,910
B20	1,83±0,8	0,312	-1,472

Ort: Ortalama, ss: standart sapma

Çocuklar için bilgisayar bağımlılığı ölçeği İsteklilik ve Engellenme olmak üzere iki farklı alt boyutta incelenmektedir.

İsteklilik alt boyutunda en yüksek ortalamaya 'B3' maddesinin (2,27±0,8), en düşük ortalamaya ise 'B19' maddesinin (1,54±0,8) sahip olduğu tespit edilmiştir.

Engellenme alt boyutunda en yüksek ortalamaya 'B4' maddesi (1,82±0,9) ile 'B20' maddelerinin (1,83±0,8), en düşük ortalamaya ise 'B8' maddesinin (1,57±0,8) sahip olduğu belirlenmiştir (Tablo 12).

Tablo 13.*Çalışmada Kullanılan Ölçeklerin Puanlarına İlişkin Bulguların İncelenmesi*

	İfade sayısı	Ort±ss	Med (Min-Maks)	Çarpıklık	Basıklık	Cronbach alpha güvenilirlik katsayısı
Başkalarına odaklı rekabet	8	26,2±8,8	25 (8-48)	0,604	-0,028	0,891
Göreve yönelik rekabet	6	27,1±5,3	28 (11-37)	-0,393	-0,206	0,819
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	3	13,5±3,3	14 (3-18)	-0,358	-0,555	0,809
İsteklilik	15	28,4±6,8	29 (15-44)	-0,099	-0,516	0,822
Engellenme	5	8,79±2,7	9 (5-15)	0,334	-0,789	0,753

Ort: Ortalama, ss: standart sapma, Med: Medyan (Ortanca), Min: Minimum, Maks: Maksimum

Kılıç (2016) yaptığı çalışmada Cronbach'ın alfa güvenilirlik katsayı aralıklarını; $0,0 < \alpha < 0,4$ aralığında 'ölçek güvenilir değildir', $0,41 < \alpha < 0,6$ aralığında 'ölçek düşük güvenilirliktedir', $0,61 < \alpha < 0,8$ aralığında 'ölçek orta güvenilirliktedir', $0,81 < \alpha < 1,00$ aralığında ise 'ölçek yüksek güvenilirliktedir' şeklinde bildirmiştir. Çalışmamızda kullanılan ölçek puanlarına bakıldığında Engellenme ($\alpha=0,753$) ölçek puanının orta güvenilirlikte; Başkalarına odaklı rekabet ($\alpha=0,891$), Göreve yönelik rekabet ($\alpha=0,819$), Baskınlığın korunumu hiyerarşisi ($\alpha=0,809$) ve İsteklilik ($\alpha=0,822$) ölçek puanlarının ise yüksek güvenilirlikte olduğu tespit edilmiştir (Tablo 13).

Tablo 13'de ayrıca ölçek puanlarının normal dağılıp dağılmadığını anlamak için Çarpıklık ve Basıklık değerlerine bakılmıştır. Hair ve arkadaşları (2013), yaptıkları çalışmada çarpıklık ve basıklık değerlerinin +1 ve -1 değer aralığında olması gerektiğini bildirmişlerdir. Bizim çalışmamızda elde edilen çarpıklık ve basıklık değerler incelendiğinde; Hair ve arkadaşlarının (2013) çalışmalarında elde ettikleri gibi +1 ve -1 değerleri arasında olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda ölçek puanları ile değişkenler arasındaki farklılıkların incelenmesinde normal dağılım testleri kullanılması planlanmıştır.

Tablo 14.*Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi*

	Cinsiyet		t	p
	Kız	Erkek		
	(n=150)	(n=187)		
	Ort±ss	Ort±ss		
Başkalarına odaklı rekabet	25,9±9,1	26,4±8,5	-0,552	0,582
Göreve yönelik rekabet	27,3±5,0	26,9±5,5	0,624	0,533
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	13,1±3,2	13,9±3,3	-2,270	0,024*
İsteklilik	27,1±6,8	29±6,6,	-3,114	0,002**
Engellenme	8,6±2,5	8,9±2,9	-0,919	0,359

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, t: Bağımsız student t-test, Ort: Ortalama, ss: standart sapma

Erkek katılımcıların Baskınlığın korunumu hiyerarşisi ($p=0,024$) ve İsteklilik ($p=0,002$) ölçek puanlarının, kız katılımcıların ölçek puanlarına göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Diğer ölçek puanları ile cinsiyet değişkeni arasında ise anlamlı farklılığa rastlanılmamıştır ($p > 0,05$).

Tablo 15.*Çocukların Yaş Aralığı Değişkenlerine Göre Farklılıkların İncelenmesi*

	Çocukların Yaş Aralığı			F	p
	4 yaş	5 yaş	6 yaş		
	(n=81)	(n=143)	(n=113)		
	Ort±ss	Ort±ss	Ort±ss		
Başkalarına odaklı rekabet	24,7±9,8	25,5±8,7	28,2±7,9	4,780	0,009**
Göreve yönelik rekabet	28,3±5,6	26,1±5,2	27,5±5,1	5,057	0,007**
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	13,9±3,8	13,5±3,1	13,3±3,2	0,653	0,521
İsteklilik	30,2±6,6	28,2±6,9	27,4±6,5	4,179	0,016*
Engellenme	9,7±2,5	8,7±2,9	8,3±2,5	6,550	0,002**

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, F: Oneway ANOVA test, Ort: Ortalama, ss: standart sapma

Katılımcıların yaş grupları ile Başkalarına odaklı rekabet ($p=0,009$), Göreve yönelik rekabet ($p=0,007$), İsteklilik ($p=0,016$) ve Engellenme ($p=0,002$) ölçek puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir ($p < 0,05$). Baskınlığın korunumu hiyerarşisi ($p=0,521$) ölçek puanı ile yaş grupları arasında ise anlamlı bir farklılık saptanmamıştır ($p > 0,05$) (Tablo 15).

Tablo 16.

Çocukların Yaş Grupları Arasındaki Farklılıkların Kaynağının Post Hoc Tukey Testi İle İncelenmesi

	(I) yaş	(J)	Ortalama Farklılıkları (I-J)	p
Başkalarına odaklı rekabet	6 yaş	4 yaş	3,54572	0,015*
		5 yaş	2,72987	0,035*
Göreve yönelik rekabet	4 yaş	5 yaş	2,19304	0,008**
İsteklilik	4 yaş	6 yaş	2,79292	0,013*
Engellenme	4 yaş	5 yaş	0,95338	0,030*
		6 yaş	1,40118	0,001**

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, Tablo 15'de elde edilen farklılığın kaynağını belirlemede Post Hoc Tukey testi kullanıldı

Tablo 16'da yaş grupları ile ölçek puanları arasında tespit edilen anlamlı farklılığın kaynağını belirlemek amacıyla yapılan Post Hoc Tukey testi sonuçları Tablo 15'de incelenmiştir. Yapılan incelemeye göre;

- Başkalarına odaklı rekabet ölçek puanında 6 yaş grubunda olanların, 4 yaş ($p=0,015$) ve 5 yaş ($p=0,035$) grubunda olanlara göre daha yüksek ölçek puanına sahip olmasından,
- Göreve yönelik rekabet ölçek puanında 4 yaş grubunda olanların 5 yaş grubunda olanlara göre daha yüksek ölçek puanına sahip olmalarından ($p=0,008$),
- İsteklilik ölçek puanında 4 yaş grubunda olanların 6 yaş grubunda olanlara göre daha yüksek ölçek puanına sahip olmalarından ($p=0,013$),
- Engellenme ölçek puanında 4 yaş grubunda olanların 5 yaş ($p=0,030$) ve 6 yaş ($p=0,001$) grubunda olanlara göre daha yüksek ölçek puanına sahip olmalarından kaynaklandığı tespit edilmiştir.

Tablo 17.*Çocukların Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi*

	Kardeş Sayısı			F	p
	Tek Çocuk	2 Kardeş	3 kardeş+		
	(n=89)	(n=199)	(n=49)		
	Ort±ss	Ort±ss	Ort±ss		
Başkalarına odaklı rekabet	26,5±9,3	26,0±8,3	26,5±9,9	0,116	0,891
Göreve yönelik rekabet	27,1±5,1	27,1±5,5	27,3±5,0	0,053	0,949
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	13,9±3,4	13,4±3,1	13,4±3,5	0,670	0,512
İsteklilik	28,9±6,8	28,5±6,8	27,0±6,6	1,341	0,263
Engellenme	8,5±2,7	8,9±2,7	8,6±2,9	1,048	0,352

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, F: Oneway ANOVA test, Ort: Ortalama, ss: standart sapma, +: 4 kardeş ve üzeri olan 9 katılımcının verisi ile birleştirilmiştir.

Tablo 17’de ölçek puanları ile çocukların kardeş sayısı değişkeni arasındaki farklılıkların istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı tespit edildi ($p > 0,05$).

Tablo 18.*Anne Yaşı Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi*

	Anne Yaşı			F	p
	26-30 yaş ⁺	31-35 yaş	36 yaş ve üzeri		
	(n=87)	(n=183)	(n=67)		
	Ort±ss	Ort±ss	Ort±ss		
Başkalarına odaklı rekabet	24,9±6,7	26,7±9,4	26±9,4	1,375	0,254
Göreve yönelik rekabet	26,2±5,0	27,3±5,2	27,8±5,9	1,875	0,155
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	13,6±2,9	13,7±3,3	13,2±3,6	0,425	0,654
İsteklilik	29,0±7,2	28,1±6,5	28,5±7,1	0,543	0,582
Engellenme	8,8±2,7	8,8±2,6	8,9±3,1	0,048	0,953

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, F: Oneway ANOVA test, Ort: Ortalama, ss: standart sapma, +: 20-25 yaş arasında olan 1 katılımcının verisi ile birleştirilmiştir.

Ölçek puanları ile annelerin yaş değişkeni arasındaki farklılıkların istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı tespit edildi (Tablo 18; $p > 0,05$).

Tablo 19.*Baba Yaşı Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi*

	Baba Yaşı			F	p
	26-30 yaş (n=46)	31-35 yaş (n=182)	36 yaş ve üzeri (n=109)		
	Ort±ss	Ort±ss	Ort±ss		
Başkalarına odaklı rekabet	23,9±6,1	26,5±9,2	26,6±9,0	1,716	0,181
Göreve yönelik rekabet	27,0±5,4	26,6±5,1	27,9±5,6	1,877	0,155
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	13,9±2,9	13,5±3,3	13,5±3,5	0,265	0,767
İsteklilik	28,4±8,2	28,5±6,6	28,3±6,5	0,032	0,969
Engellenme	8,9±2,9	8,6±2,6	9,0±2,9	0,704	0,495

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, F: Oneway ANOVA test, Ort: Ortalama, ss: standart sapma

Ölçek puanları ile babaların yaş değişkeni arasındaki farklılıkların istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı tespit edildi (Tablo 19; $p > 0,05$).

Tablo 20.*Anne Öğrenim Düzeyi Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi*

	Anne Öğrenim		t	p
	Ortaöğretim ve altı ⁺ (n=129)	Lisans ve üstü ⁺⁺ (n=208)		
	Ort±ss	Ort±ss		
Başkalarına odaklı rekabet	27,1±8,9	25,6±8,7	1,521	0,129
Göreve yönelik rekabet	26,6±4,9	27±5,5,	-1,321	0,187
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	13,4±3,1	13,6±3,4	-0,446	0,656
İsteklilik	27,9±7,1	28,7±6,6	-1,127	0,260
Engellenme	8,8±2,8	8,8±2,7	-0,173	0,863

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, t: Bağımsız student test, Ort: Ortalama, ss: standart sapma, +: İlköğretim mezunu olan 16 katılımcının verisi ile birleştirilmiştir. ++: Lisansüstü mezunu olan 5 katılımcının verisi ile birleştirilmiştir.

Ölçek puanları ile annelerin öğrenim durumu değişkeni arasındaki farklılıkların istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı tespit edildi (Tablo 20; $p > 0,05$).

Tablo 21.*Baba Öğrenim Düzeyi Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi*

	Baba Öğrenim		t	p
	Ortaöğretim ve altı ⁺ (n=139)	Lisans ve üstü ⁺⁺ (n=198)		
	Ort±ss	Ort±ss		
Başkalarına odaklı rekabet	25,5±8,8	25,9±8,8	0,591	0,555
Göreve yönelik rekabet	26,6±5,4	27,5±5,2	-1,556	0,121
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	13,5±3,4	13,6±3,2	-0,387	0,699
İsteklilik	28,0±7,1	28,7±6,6	-0,866	0,387
Engellenme	8,8±2,9	8,8±2,6	0,198	0,844

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, t: Bağımsız student test, Ort: Ortalama, ss: standart sapma, +: İlköğretim mezunu olan 12 katılımcının verisi ile birleştirilmiştir. ++: Lisansüstü mezunu olan 5 katılımcının verisi ile birleştirilmiştir.

Ölçek puanları ile babaların öğrenim durumu değişkeni arasındaki farklılıkların istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı saptandı (Tablo 21; $p > 0,05$).

Tablo 22.*Anne Çalışma Durumu Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi*

	Anne Çalışma		t	p
	Çalışıyor (n=186)	Çalışmıyor (n=151)		
	Ort±ss	Ort±ss		
Başkalarına odaklı rekabet	25,8±8,3	26,8±9,4	-1,042	0,298
Göreve yönelik rekabet	27,9±5,1	26,1±5,4	3,125	0,002**
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	13,5±3,2	13,6±3,4	-0,067	0,947
İsteklilik	28,2±6,7	28,7±6,9	-0,695	0,487
Engellenme	8,6±2,5	9,1±2,9	-1,789	0,075

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, t: Bağımsız student test, Ort: Ortalama, ss: standart sapma

Annelerden çalışanların göreve yönelik rekabet ölçek puanının, çalışmayan annelerin ölçek puanlarına göre anlamlı derecede daha yüksek olduğu saptanmıştır ($p = 0,002$; $p < 0,05$). Tablo 22’de yer alan diğer ölçek puanları ile anne çalışma durumu değişkeni arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir ($p > 0,05$).

Tablo 23.*Baba Çalışma Durumu Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi*

	Baba Çalışma		t	p
	Çalışıyor	Çalışmıyor		
	(n=327)	(n=10)		
	Ort±ss	Ort±ss		
Başkalarına odaklı rekabet	26,4±8,8	19,7±4,5	2,392	0,017*
Göreve yönelik rekabet	27,1±5,3	27,5±6,0	-0,242	0,809
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	13,6±3,2	11,0±4,4	2,511	0,013*
İsteklilik	28,5±6,8	25,8±6,0	1,224	0,222
Engellenme	8,9±2,7	6,7±3,2	2,484	0,013*

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, t: Bağımsız student test, Ort: Ortalama, ss: standart sapma

Babalardan çalışanların Başkalarına odaklı rekabet ($p=0,017$), Baskınlığın korunumu hiyerarşisi ($p=0,013$) ve Engellenme ($p=0,013$) ölçek puanlarının, babalardan çalışmayanların ölçek puanlarına göre daha yüksek olduğu tespit edilirken ($p < 0,05$); diğer ölçek puanları ile babaların çalışma durumu değişkeni arasında anlamlı bir farklılık göstermediği saptanmıştır ($p > 0,05$) (Tablo 23).

Tablo 24.*Ailenin Sosyo-Ekonomik Düzeyi Değişkenine Göre Farklılıkların İncelenmesi*

	Ailenin Sosyo Ekonomik Düzeyi		t	p
	Orta ⁺	Yüksek		
	(n=205)	(n=132)		
	Ort±ss	Ort±ss		
Başkalarına odaklı rekabet	26,8±8,3	25,3±9,5	1,459	0,146
Göreve yönelik rekabet	26,8±5,0	27,5±5,7	-1,135	0,257
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	13,3±2,9	13,9±3,7	-1,409	0,160
İsteklilik	28,0±6,7	28,9±6,9	-1,267	0,206
Engellenme	8,7±2,6	8,9±2,9	-0,385	0,700

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, t: Bağımsız student test, Ort: Ortalama, ss: standart sapma, +: Ailenin sosyo ekonomik düzeyi düşük olan 5 katılımcının verisi ile birleştirilmiştir.

Tablo 24'de ölçek puanları ile ailenin sosyo-ekonomik düzeyi değişkeni arasındaki farklılıkların istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı tespit edildi (Tablo 24; $p > 0,05$).

Tablo 25.*Ölçek Puanları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*

	Başkalarına odaklı rekabet		Göreve yönelik rekabet		Baskınlığın korunumu hiyerarşisi		İsteklilik	
	r	p	r	p	r	p	r	p
Göreve yönelik rekabet	,090	,099						
Baskınlığın korunumu hiyerarşisi	,590**	,000	,296**	,000				
İsteklilik	,202**	,000	-,070	,201	,190**	,000		
Engellenme	,116*	,034	-,071	,160	,090	,098	,653**	,000

* $p < 0,05$, ** $p < 0,001$, r: Pearson korelasyon test

Başkalarına odaklı rekabet ölçek puanı ile İsteklilik ($r=,202$) ve Engellenme ($r=,116$) ölçek puanları arasında pozitif yönlü zayıf; Baskınlığın korunumu hiyerarşisi ($r=,590$) ölçek puanı ile pozitif yönlü orta düzey bir ilişki olduğu tespit edildi ($p < 0,05$).

Göreve yönelik rekabet ölçek puanı ile baskınlığın korunumu hiyerarşisi ölçek puanı arasında pozitif yönlü zayıf ($r=,296$; $p < 0,05$) bir ilişki olduğu saptandı.

Baskınlığın korunumu hiyerarşisi ölçek puanı ile isteklilik ölçek puanı arasında pozitif yönlü zayıf ($r=,190$; $p < 0,05$) bir ilişki olduğu gözlemlendi.

İsteklilik ölçek puanı ile engellenme ölçek puanı arasında ise pozitif yönlü orta düzey bir ilişki olduğu belirlendi ($r=,653$; $p < 0,05$) (Tablo 25).

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Rekabet bireylerde genel olarak kendi ile aynı olan kişiler arasında ve grup içinde onlardan geri kalmamak, onlardan daha iyi olma eğilimi ve davranışları sergilemek veya kendinden daha iyi olan kişileri taklit etmek şeklinde olan davranışlar olarak görülmektedir. Rekabetçi davranışlara bireylerde yaş aralığı açısından bakıldığında çocukluk ve ergenlik dönemlerinde daha baskın bir şekilde görülmektedir. Bu rekabetçi davranışların kendi için göreve yönelik, baskınlığın korunumu, başkalarına odaklı gibi stiller içerdiği görülür. Okul öncesi çocuklar rekabeti anne ve babadan elde ettiği deneyimlere bağlı olarak öğrenmektedir. İlk başlarda aile içinde çocuğun öğrendiği rekabet duygusu sosyalleşme süreci ile daha da artış göstermektedir. Sherry vd. (2003) tarafından yapılan çalışmada özellikle çocukluk döneminden başlayıp hemen hemen her yaş grubunda sosyal etkileşimde bulunmak oyun oynama nedenlerinden ilk sırada yer almaktadır.

Son yıllarda özellikle bilim ve teknolojinin gelişimine paralel olarak dijital oyunlar çocuklar için çekicilik oluşturmaktadır. Dijital oyunlarda ise tercih nedenlerinde cinsiyet, yaş, rekabetçilik ve oyuna yönelik önceki bilgiler önem arz eden değişkenlerdir (Pala ve Erdem, 2011). Bilim ve teknolojinin gelişmesiyle oyun endüstrisinin oluşması, seçeneklerin artması, dünyanın her noktasında erişilebilir özellikler göstermesi birçok yaş grubunda olduğu gibi okul öncesi çocuklarında oyun oynama eğilimlerini artırdıkları görülmektedir. Oyun eğilimlerinin artması bağımlı olma yönünde sıkıntıları da beraberinde getirmektedir. Bu yüzden dijital oyun bağımlılıklarının da araştırılması önem arz etmektedir.

Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığına yönelik çocuklar üzerinde görülen etkiler ile rekabetçi davranışlar, demografik özelliklere ve rekabetçi davranış stilleri arasındaki farklılıklara göre incelenmiştir.

5.1. Okul Öncesi Çocukların Rekabet Stillerine Ait Bulguların Tartışılması

Okul öncesi dönemde çocuklarda rekabet ölçeği Başkalarına odaklı rekabet, Göreve yönelik rekabet ve Baskınlığın korunumu hiyerarşisi olmak üzere üç alt boyutta incelenmiştir. Yapılan analizlerde başkalarına odaklı rekabet ortalaması 3,27, göreve yönelik rekabet ortalaması 4,34, baskınlığın korunumu hiyerarşisi ortalaması ise 4,51 olarak belirlenmiştir. Buradan çıkan sonuç rekabet ölçeğinde en yüksek ortalamanın 4,51 ile baskınlığın korunumu alt boyutunda gerçekleştiği görülmüştür. Araştırmanın

bu sonucu literatürde yer alan bazı araştırmaların sonuçlarıyla uyum göstermektedir. Bay (2020) ve Bülbül ve Akkaynak (2021) yazarları tarafından yapılan çalışmalarda çocuklarının rekabet olarak en çok baskınlığın korunumu hiyerarşisi stiline sahip olduğu tespit edilmiştir. Rekabetçi davranışların özellikle okul öncesi dönemde sık rastlanan bir durum olmasından dolayı bu rekabet durumlarını, özelliklerini ve davranış stillerine yansımalarının değerlendirilmesi önem arz etmektedir.

5.2. Okul Öncesi Çocuklar İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeğine Ait Bulguların Tartışılması

Okul öncesi dönemde çocuklarda bilgisayar bağımlılığına yönelik ölçek isteklilik ve engellenme olmak üzere iki alt boyutta incelenmiştir. Yapılan analiz sonucunda isteklilik alt boyutunda gerçekleşen ortalamaların engellenme boyutundaki ortalamalara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmaya katılanların aşırı boyutta bilgisayar bağımlılığı göstermediği ise ortalamalara (isteklilik ortalaması: 1,88; engellenme ortalaması: 1,75) bakıldığında görülmektedir. Araştırmanın bu sonucu literatürde yer alan bazı araştırmaların sonuçlarıyla uyum göstermektedir. Taylan ve Işık (2015), Budak (2016), Kawabe vd. (2016), Gholamian vd. (2017) yazarlarının yapmış oldukları çalışmalarda araştırmaya katılan katılımcıların dijital oyun bağımlılığı sergilemedikleri tespit edilmiştir. Yapılan çalışmalarda katılımcıların tanımlayıcı özellikleri açısından farklılıklar görülebilir. Bu da çalışmalarda örneklemin farklı olması ile açıklanabilir. Ayrıca bu çalışma okul öncesi çocuklarda uygulandığı için dijital oyun bağımlılığı olmadığı yorumu yapılabilir. Çünkü dijital oyun bağımlılığı çocuklarda yaş arttıkça ortaya çıkan bir durum olarak literatürde yer almaktadır.

5.3. Okul Öncesi Çocuklar İçin Rekabet Stilleri ve Bilgisayar Bağımlılığı Ölçek Puanlarının Tanımlayıcı Değişkenlere Göre İncelenmesine Yönelik Sonuçların Tartışılması

Çalışmada kullanılan ölçeklerin alt boyutlarına ait güvenirlik katsayıları incelendiğinde Engellenme ($\alpha=0,753$) ölçek puanının orta güvenirlikte; Başkalarına odaklı rekabet ($\alpha=0,891$), Göreve yönelik rekabet ($\alpha=0,819$), Baskınlığın korunumu hiyerarşisi ($\alpha=0,809$) ve İsteklilik ($\alpha=0,822$) ölçek puanlarının ise yüksek güvenirlikte olduğu tespit edilmiştir. Buradan kullanılan ölçeğin güvenirlik katsayıları bakımından güvenirlik sağladığı söylenebilir.

Ölçek puanları ile cinsiyet değişkenleri arasındaki farklılıklar incelendiğinde erkek çocuk katılımcıların Baskınlığın korunumu hiyerarşisi ($p=0,024$) ve İsteklilik ($p=0,002$) ölçek puanlarının, kız çocuk katılımcıların ölçek puanlarına göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Cinsiyet değişkenleri arasında diğer boyutlar arasında anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Cinsiyet değişimine yönelik çalışma ile alakalı diğer çalışmalar incelendiğinde araştırma ile paralellik gösteren birçok çalışma bulunmaktadır (Sutter ve Rützler 2010; Tsiakara ve Digelidis 2014). Bu çalışmalarda erkeklerin özellikle okul öncesi dönemlerde kız çocuklarına oranla daha baskın rekabetçi duygular içinde oldukları tespit edilmiştir. Erkeklerin genel olarak daha rekabetçi özellikle baskın rekabetçilik göstermesi yetiştirilme tarzı ve sosyal ortamların onlara yüklediği roller ile alakalı olabilmektedir. Çalışmanın sonucuna göre literatürde paralellik gösteren çalışmalar incelendiğinde erkek çocukların dijital oyun bağımlılığı açısından kız çocuklardan daha çok risk altında oldukları söylenebilir (Çam ve Engin 2014, Fırıncık 2016, Ögel 2017).

Ölçek puanları ile yaş aralığı değişkenleri arasındaki farklılıklar incelendiğinde yaş grupları ile Başkalarına odaklı rekabet ($p=0,009$), Göreve yönelik rekabet ($p=0,007$), İsteklilik ($p=0,016$) ve Engellenme ($p=0,002$) ölçek puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilirken; baskınlığın korunumu hiyerarşisi ($p=0,521$) ölçek puanı ile yaş grupları arasında ise anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Ayrıca araştırma sonucuna göre başkalarına odaklı rekabette yaş oranı arttıkça ortalamalar artarken göreve yönelik rekabette ise 4 yaş grubunun 5 yaşa göre daha fazla ortalaması olduğu görülmüştür. Bağımlılık açısından ise yaş grubu küçük olanların büyüklere oranla daha fazla ortalamalara sahip olduğu görülmüştür. Bu sonuçlarla literatürde rekabet açısından yaş değişkenine göre benzerlik gösteren çalışmalarda da yaş arttıkça rekabetçi davranışlar gösterme oranının arttığı görülmektedir (Paquette vd., 2013; Balat vd. 2017, Hu ve Zhu, 2018). Özellikle yaş grubunun artması ile artış gösteren rekabetçi davranışlar sosyal ilişkiler, sosyalleşme süreci, bir gruba ait olma gibi faktörlerin etkisi ile artış göstermiş olabilir yorumunu gündeme getirebilir. Bağımlılık açısından ise literatürde genel olarak yaş oranı arttıkça bağımlılık düzeyi artarken (Bayram ve Gündoğmuş 2016; Aydın, 2017) bu çalışmada ise tam tersi bir durum tespit edilmiştir. Bu çalışmada bağımlılık düzeyleri çok düşük ortalama ile çıkmış olmasına rağmen yaş ortalaması küçük çocukların büyüklere oranla daha çok bağımlılık sergilemesi dijital oyunlarla erken tanışmasından kaynaklanabilir.

Ölçek puanları ile çocukların kardeş sayısı değişkeni, anne ve baba yaşı, anne ve baba öğrenim düzeyi arasında hem rekabet ölçeği hem de dijital bağımlılık ölçeği alt boyutları arasında farklılıkların istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Ölçek puanları ile literatürde genel olarak kardeş sayısı değişkeni, anne ve baba yaşı, anne ve baba öğrenim düzeyi arasında yapılan çalışma sayısı çok sayıda değildir. Çalışmada çıkan sonuçlarla paralellik gösteren diğer çalışmalarda da kardeş sayısı değişkeni, anne ve baba yaşı, anne ve baba öğrenim düzeyi arasında farklılık tespit edilmemiştir (Bay, 2020; Bilici, 2019). Bu çalışma okul öncesi çocuklara uygulandığı için rekabet stilleri genel olarak yaş arttıkça daha fazla ortaya çıktığı için küçük yaş grubu üzerinde yapılan bu çalışmada farklılığa ulaşılmadığı yorumu yapılabilir. Çalışmada kardeş sayısı değişkeni ile ölçek boyutları arasında farklılık olmasa da kardeşler arasında rekabet durumu olağan bir durum olup aralarında güçlü bir sevgi bağı olmasına rağmen yaşanabilmektedir. Burada önemli olan yaşanan rekabet algısının iyi bir şekilde yönetilmesi gerektiğidir. İyi bir şekilde yönetilmeyen rekabet durumu çocuklarda güvensizlik ve yalnızlık hissine neden olmaktadır. Anne ve baba yaşı, öğrenim düzeyi ile ölçek puanları arasında farklılık olmamasının sebebi ise anne ve babaların beklenti düzeylerinin farklı olmamasıdır. Anne çalışma durumunun sadece göreve yönelik rekabet ölçek puanı türünde çalışmayan annelere göre daha yüksek olduğu saptanmıştır. Genel olarak literatürde anne çalışma durumu ile rekabet ve bağımlılık ölçekleri arasında farklılıkların olduğu çalışmalara rastlanılmamıştır. Bülbül ve Akkaynak (2021) çalışmasına benzer şekilde bu araştırmada da anne çalışma durumunun göreve yönelik rekabet alt boyutu arasında farklılık olmasının sebebi annelerin çalışması sebebiyle çocuklarından beklenti seviyesinin artması ile açıklanabilir. Göreve yönelik rekabet çocukların kendi performans ve becerilerini iyileştirme ve geliştirme amacı ile sergilediği rekabet davranışlarını içerdiğinden annelerin çalışma durumu yaşam deneyimi ve beklentilerinin fazlalığı olması bu çalışma ortalamaların daha yüksek çıkmasını sağlamış olabilir. Çalışmada babaların çalışma durumuna göre başkalarına odaklı rekabet, baskınlığın korunumu hiyerarşisi ve dijital bağımlılık alt boyutu olan engellenme ölçek puanları diğer ölçek alt boyutlarına göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Literatür ile karşılaştırıldığında genel olarak çalışmanın bu sonucu (babaların çalışma durumu) diğer çalışmalara göre farklılık göstermiştir (Bülbül ve Akkaynak; 2021; Bay, 2020). Çalışmada yer alan bir diğer sonuç ise ailenin sosyal ekonomik durumu ile ölçek maddeleri arasında farklılığın olmamasıdır. Literatürde çalışma ölçeğine yönelik olarak ailelerin sosyal ekonomik

durumu ile farklılıkların olduğu çalışmalar fazla olmasa da paralellik gösteren bazı çalışmalarda bulunmaktadır (Akkaya, 2008; Bilici, 2019).

Çalışmada rekabet stilleri ile dijital oyun bağımlılığı ölçek alt boyutları arasında yapılan farklılık analizlerinde ise başkalarına odaklı rekabet ile isteklilik ve engellenme ölçek puanları arasında pozitif yönlü zayıf; baskınlığın korunumu hiyerarşisi ölçek puanı ile isteklilik ölçek puanı arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişki olduğu gözlemlenmiştir. Literatür incelendiğinde okul öncesi çocuklar üzerinde dijital bağımlılığı ölçen bir çalışmaya rast gelinmemiştir. Bu çalışmada araştırmaya katılan kişilerden alınan cevaplar doğrultusunda gerçekleşen analizlere göre dijital oyun bağımlılığı çok zayıf oranda belirlenmiştir. Dijital oyun bağımlılığı okul öncesi dönemdeki çocuklarda çok büyük oranda olmayıp yapılan çalışmalarda ise dijital oyun bağımlılığının cinsiyet, yaş, aile işlevleri, sosyal beceriler ve oyun türü vb. değişkenler ile ilişkili olduğunu belirtilmiştir. Bu çalışmada oyun bağımlılığı belirlenmemiş olsa da çok erken yaşlarda dijital ortamla tanışan çocukların bağımlılık olasılığı yükseldiği için incelenmeli ve kontrol altında tutulmalıdır (Chiu, vd., 2004; Wan ve Chiou, 2006; Şahin, vd. 2019).

5.4. Sonuçlar

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

- Rekabet ölçeğinde en yüksek ortalamanın 4,51 ile baskınlığın korunumu alt boyutunda gerçekleştiği görülmüştür.
- Bilgisayar bağımlılığı ölçeğinde isteklilik alt boyutunda gerçekleşen ortalamaların engellenme boyutundaki ortalamalara göre daha yüksek olduğu görülmüştür.
- Ölçek puanları ile cinsiyet değişkenleri arasındaki farklılıklar incelendiğinde erkek çocuk katılımcıların Baskınlığın korunumu hiyerarşisi ($p=0,024$) ve İsteklilik ($p=0,002$) ölçek puanlarının, kız çocuk katılımcıların ölçek puanlarına göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Cinsiyet değişkenleri arasında diğer boyutlar arasında anlamlı farklılığa rastlanmamıştır.

Başkalarına odaklı rekabette yaş oranı arttıkça ortalamalar artarken göreve yönelik rekabette ise 4 yaş grubunun 5 yaşa göre daha fazla ortalaması olduğu görülmüştür. Bağımlılık açısından ise yaş grubu küçük olanların büyüklere oranla daha fazla ortalamalara sahip olduğu görülmüştür.

- Ölçek puanları ile çocukların kardeş sayısı değişkeni, anne ve baba yaşı, anne ve baba öğrenim düzeyi arasında hem rekabet ölçeği hem de dijital bağımlılık ölçeği alt boyutları arasında farklılıkların istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı tespit edilmiştir.
- Anne çalışma durumunun sadece göreve yönelik rekabet ölçek puanı türünde çalışmayan annelere göre daha yüksek olduğu saptanmıştır.
- Çalışmada babaların çalışma durumuna göre başkalarına odaklı rekabet, baskınlığın korunumu hiyerarşisi ve dijital bağımlılık alt boyutu olan engellenme ölçek puanları diğer ölçek alt boyutlarına göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.
- Çalışmada yer alan bir diğer sonuç ise ailenin sosyal ekonomik durumu ile ölçek maddeleri arasında farklılığın olmamasıdır.
- Başkalarına odaklı rekabet ölçek puanı ile İsteklilik ($r=,202$) ve Engellenme ($r=,116$) ölçek puanları arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişki olduğu tespit edildi ($p<0,05$).
- Baskınlığın korunumu hiyerarşisi ölçek puanı ile isteklilik ölçek puanı arasında pozitif yönlü zayıf ($r=,190$; $p<0,05$) bir ilişki olduğu gözlemlendi.

5.5. Öneriler

Okul öncesi dönemde çocukların kreş veya anasınıfı gibi eğitim basamağına başlamasıyla artan sosyalleşme süreci rekabetçi davranışların gözlemlendiği bir dönemdir. Bu dönemde sergilenen bu rekabetçi davranışlar yapıcı ve yönetilebilir bir şekilde ise çocukların başarılı olma arzularını teşvik etmektedir. Bu yüzden iyi bir şekilde okulda ve aile içinde yönetilmesi gerekmektedir. Ayrıca dijital oyunlar yararı olduğu kadar çocuklar tarafından aşırı oynandığı durumda ise çocuklarda istenmeyen davranışların gözlemlenmesine neden olmaktadır. Bu yüzden hem rekabet hem de bağımlılık düzeylerinin aileler ve öğretmenler tarafından izlenip kontrol altında tutulmasında fayda görülmektedir.

Çalışma sonrasında okul öncesi öğretmenler, ebeveynler ve araştırmacılar için şu önerilere yer verilebilir:

- Ebeveynler çocuklarının her türlü etkinliğini mantık ve konu odaklı davranışlarla yönlendirmeli, pozitif davranışları destekleyici davranışları geliştirmeye çalışmalıdır.
- Çocukların rekabet stilleri incelenmeli ve araştırma konusu yapılmalıdır. Ayrıca çocukların kardeş sayısı, cinsiyet ve yaş, anne ve baba öğrenim, meslek durumu gibi değişkenlere göre değerlendirilmeli ve araştırılmalıdır.
- Okul öncesi öğretmenlerin çocukların sosyal gelişimlerini izlemeleri ve rekabet etme stillerini değerlendirerek destekleyici eğitimler hazırlanması önerilmektedir.
- Rekabetçi davranışların okul öncesi dönemde sık rastlanan bir durum olmasından dolayı bu rekabet durumlarını, özelliklerini ve davranış stillerine yansımalarının değerlendirilmesi gerekmektedir.
- Okul öncesi dönem çocuklarının; gelişim dönemleri ve rekabet stilleri ve ya akademik başarıları ile rekabet stilleri arasındaki ilişki düzeylerinin belirlenmesine yönelik çalışmaların yapılması önem arz etmektedir.
- Rekabet stilleri ve dijital oyun bağımlılığına yönelik okul öncesi dönemde yapılan araştırmalar artmalı ve karşılaştırmalı analizlere yer verilmelidir.
- Dijital oyunların çocuklar üzerinde olumlu yanları olduğu da unutulmamalıdır.
- Dijital oyun oynayan ve erken yaşta bu oyunlarla tanışan okul öncesi çocukların oyun oynama eğilimleri değerlendirilmeli ve izlenmelidir.
- Dijital oyun bağımlılığının engellenmesi için çocukların takip edilmesi, incelenmesi ve müdahale edilmesi gerekmektedir. Bu yolla daha etkili sonuçlar alınırken dijital oyunların olumlu yanlarından daha fazla yararlanma olasılığı artacaktır.
- Okul öncesi çocuklar üzerinde yapılan oyun bağımlılığı çalışmaları artırılmalıdır.
- Ebeveynlerin okul öncesi çocuklarına tablet, cep telefonu, bilgisayar vs. gibi teknolojik cihazların kullanımında özellikle oyun oynama eğilimleri üzerinde kontrol mekanizmalarını artırmaları ve çocuğu uzun süre oyuna maruz bırakmamaları gerekmektedir.
- Okul öncesi çocukların gelişim düzeylerine uygun oyunlar seçilmeli, tamamen oyunları yasaklamak yerine bilinçli kullanımı teşvik edilmelidir.

- Dijital oyun bağımlılığının engellenmesi için çocukların takip edilmesi, incelenmesi ve müdahale edilmesi gerekmektedir. Bu yolla daha etkili sonuçlar alınırken dijital oyunların olumlu yanlarından daha fazla yararlanma olasılığı artacaktır.
- Okul öncesi çocuklar üzerinde yapılan oyun bağımlılığı çalışmaları artırılmalıdır.
- Ebeveynlerin okul öncesi çocuklarına tablet, cep telefonu, bilgisayar vs. gibi teknolojik cihazların kullanımında özellikle oyun oynama eğilimleri üzerinde kontrol mekanizmalarını artırmaları ve çocuğu uzun süre oyuna maruz bırakmamaları gerekmektedir.
- Okul öncesi çocukların gelişim düzeylerine uygun oyunlar seçilmeli, tamamen oyunları yasaklamak yerine bilinçli kullanımı teşvik edilmelidir.

KAYNAKÇA

- Akbayırlı B. Y. ve Aydın B. (2000). Bir Ölçek Geliştirme Çalışması: Rekabetçi Tutum Ölçeği (RTÖ); Geliştirilmesi, Güvenilirliği, Geçerliliği. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 2000, 12, 9-24.
- Akkaya, F.H. (2020). Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Akkaya, S. (2008). Ortaöğretim (Lise) Öğrencilerinde Rekabetçi Tutum İle Ana-Baba Tutumları Arasındaki İlişki Düzeyi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Annetta, L. A. (2008), Video Games in Education: Why They Should Be Used and How They are Being Used, Theory Practice, 47(3), 229-239.
- Aydiner, S. (2017). Ortaokul Kademesindeki Öğrencilerin Bilgisayar Bağımlılıkları ile Benlik Saygıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) İstanbul Ticaret Üniv, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital Oyun Oynayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. Ulakbilge, 2018, Cilt 6, Sayı 31.
- Aytaş, G. ve Uysal, B. (2017). Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme. Mecbû Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:15, Sayı:1.
- Balat, G.U., Akman, B. ve Çiftçi, H.A. (2017). Okul Öncesi Rekabet Ölçeği'nin Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi. Yıl: 4, Sayı: 10, s. 59-71.
- Bay, D.N. (2020). Okul Öncesi Dönemde Çocukların Rekabet Stillerinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi, Volume / Cilt 9 | Issue / Sayı 2.
- Bayram, S.B., Gündoğmuş G. (2016). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı eğilimlerinin ve yalnızlık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Akademik Bakış Dergisi, 54: 307-318.
- Bilici, H.S. (2019). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 60-72 Aylık Çocukların Sosyal Duygusal Uyumları, Sosyal Problem Çözme Becerileri Ve Rekabet Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Budak, C. (2016). Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı, Obezite Prevelansı ve Fiziksel Aktivite Katılım Düzeylerinin İncelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Bülbül, N. (2019). Okul Öncesi Eğitimine Devam Eden İlk Çocukların Rekabet Stilleri İle Çocuklara Yönelik Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişki Düzeyi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bülbül, N. ve Akkaynak, M. (2021). 'Okul Öncesi Eğitimine Devam Eden İlk Çocukların Rekabet Stilleri İle Çocuklara Yönelik Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişki Düzeyi. Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi, C. 8, S. 1., s. 32-66.
- Chiu, S., Lee, J. Z. ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan.. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Çam, O., Engin E. (Eds): Ruh sağlığı ve hastalıkları hemşireliği bakım sanatı. s. 447-484. İstanbul Tıp Kitabevi, İstanbul, 2014.
- Çiftçi, H. A. & Akman, G. U. B. B. (2017). Okul Öncesi Rekabet Ölçeğinin Geçerlik Ve Güvenirlilik Çalışması. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi* , (10) , 59-71.
- Demir, G.T.(2021). Spora Yönelik Tutum, Dijital Oyun Bağımlılığı farkındalık Ve Eğilimler: X, Y İle Z Kuşağının Karşılaştırılması (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Deniz, G. (2021). Ankara İl Merkezinde Bulunan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Anne Baba Tutumlarının İncelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dijital Oyun Raporu (2021). Erişim Adresi: <https://www.btk.gov.tr/haberler/btk-2o2o-dijital-oyunlar-raporunu-yayinladi>, Erişim Tarihi: 31.12.2021.
- Dijital Oyun Türleri. Erişim Adresi: https://wikizero.com/index.php/tr/Video_oyunu_t%c3%bcrleri, Erişim Tarihi: 31.12.2021.
- Dijital Oyunların Yarar ve Zararları (2021). Erişim Adresi: <https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/39937/0/dijitaloyunbagimlilikipdf.pdf>, Erişim Tarihi: 31.12.2021.

- Drummond A. ve Sauer J.d. (2014) Video-Games Do Not Negatively Impact Adolescent Academic Performance In Science, Mathematics Or Reading. Plos One 9: E87943.
- Durmuş, A. (2007). Eyvah! Çocuğum Bilgisayar Kullanıyor. Nesil Yayınları: İstanbul.
- Elçi, S. (2021). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının 21. Yüzyıl Becerileri İle Rekabet Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Ellerbrok, A. (2011). Playful Biometrics: Controversial Technology Through The Lens of Play, *The Sociological Quarterly*, 52, 528–547.
- Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Fırıncık, S.(2016). Madde ve bağımlılık. İçinde: Gürhan N (Ed): Ruh Sağlığı ve Psikiyatri Hemşireliği. s. 621–660. Nobel Tıp Kitapevi, Ankara.
- Friedman, H. L. (2013). *Playing to Win: Raising Children in a Competitive Culture*. Berkeley; Los Angeles; London: University of California.
- Gentile D., Choo, H., Liau, A. ve Ark. (2011) Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics* 127: E319-329.
- Gholamian, B., Shahnazi H. ve Hassanzadeh, A.(2017). The prevalence of internet addiction and its association with depression, anxiety, and stress, among high-school students. *Int J Pediatr*, 5(4): 4763-4770.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Griffiths, M. D. ve Davies, M. N. O. (2005). Videogame Addiction: Does It Exist? *Handbook Of Computer Game Studies*. J. GOLDSTEİN, J. RAESSENS (Eds.), Boston, MIT Pres.
- Griffiths, M. (2000). Does İnternet And Computer Addiction Exist? Some Case Study Evidence. *Cyber Psychology & Behaviour*. 3.2, 211-218.
- Hair JF, Black WC, Babin BJ, Anderson RE, Tatham RL. *Multivariate Data Analysis: Pearson Education Limited*, 2013.
- Hair JF, Black WC, Babin BJ, Anderson RE, Tatham RL. *Multivariate Data Analysis: Pearson Education Limited*, 2013.

- Hazar, Z. (2016). Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Ankara.
- Hazar, Z.ve Ekici, F. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Zorbalık Bilişleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 2021, 26(1), 1-15.
- Holden, C. (2001). "Behavioral Addictions: Do They Exist?", Science, Cilt 294 (5544), 980-982.
- <https://www.edcokullari.com/edc-bulteni-cocuklarda-rekabet-duygusu/>, Erişim Tarihi: 20.01.2022.
- Hu, Y. ve Zhu, Y. 2018. Exploring an Age Difference in Preschool Children's Competitiveness Following a Competition. *Frontiers in Psychology*. c. 9: 1-6.
- Huizinga, J. (2013). Homo ludens- oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme. (4. Baskı). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Johansson, A. ve Gotestam, K.G. (2004). Problems with computer games without monetary reward: similarity to pathological gambling. *Psychological Reports*,95(2):641-50.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2010). İnsan ve İnsanlar Sosyal Psikolojiye Giriş, Evrim Yayınevi, İstanbul.
- Karabulut, B. (2019). Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Şiddet Eğilimi İlişkisi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gaziantep.
- Kargı, E. (2016). Erken Çocukluk Döneminde Gelişim. Pegem Akademi: Ankara.
- Kawabe, K., Horiuchi, F., Ochi, M., Oka, Y. ve Ueno, S.I. (2016). Internet addiction: Prevalence and relation with mental states in adolescents. *Psychiatry Clin Neurosci*, 70(9): 405-412.
- Kaya, A. (2021). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı (Gaziosmanpaşa Atabek Koleji Örneği). (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Kaytez, N. ve Durualp, E. (2014). Türkiye'de Okul Öncesinde Oyun İle İlgili Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, Yıl:2, Sayı:2.
- Keskin, A.D. ve Aral, N. (2021). Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Gözden Geçirme. *Bağımlılık Dergisi*, 2021; 22(3):327-339.

- Kılıç S. Cronbach'ın alfa güvenilirlik katsayısı, *Journal of Mood Disorders (MOOD)*, 2016; 6(1):47-8.
- Kılıç, G. (2021). *Dijital Oyun Bağımlılığı İle Yalnızlık, Saldırganlık, Mutluluk Ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kılıç, S. (2016). Cronbach'ın alfa güvenilirlik katsayısı, *Journal of Mood Disorders (MOOD)*, 6(1): 47-8.
- Kirsh S. J. (2006). *Children, Adolescents And Media Violence: A Critical Look At The Research*. Sage Publications, London.
- Koçyiğit, S. ve Baydilek, N.B. (2015). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyun Algılarının İncelenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi (YYU Journal Of Education Faculty)*,2015, Cilt:XII, Sayı:I,1-26.
- Kukul, V. (2013). *Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar, eğitsel dijital oyunlar*. Ocak, M.A. (Ed.), Pegem Akademi: Ankara.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. ve Peter, J. (2012). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- McBroom, E. S. (2013). *An Examination of Correlates of Video Game and Internet Addiction. (Yayımlanmamış Doktora Tezi)*. Toledo: The University of Toledo.
- Mitchell, A. ve C. S. Smith. (2004). *The Use of Computer And Video Games For Learning*. London: Learning and Skill Development Agency.
- Nicholsen, S. (2013). *The Library Quarterly: Information, Community, Policy*. The University Of Chicago Press. 83.4, 341-361.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı- internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. Türkiye İş Bankası Kültür, İstanbul.
- Ögel, K. (2017). *Bağımlılık Tedavisi Hakkında Her Şey Bağımlılık ve Tedavisi Temel Kitabı*. s. 269-280. Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul.
- Öğretir, A. D. (2008). *Oyun ve oyun terapisi*. Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi, 22, 94-100.
- Özgür, E.A. (2019). *2018 Yılında Edirne Merkez İlçe Ve Merkeze Bağlı Köylerde 10-14 Yaş Arası Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı, Buna Etki Eden Faktörler Ve Sağlıkla İlişkili Yaşam Kalitesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. Trakya Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Edirne.

- Pala, F.K. ve Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 12, Sayı 2, Haziran 2011 Özel Sayı, Sayfa 53-71.
- Paquette, D. (1994). Fighting and play fighting in captive adolescent chimpanzees. *Aggressive Behavior*, 20(1), 49-65.
- Poyraz, H. (2003). Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak. (2. baskı). Anı Yayıncılık, Ankara.
- Sağlam, M. (2019). Dijital Oyunların Öznel İyi Oluşa Etkisi: Y Kuşağına Yönelik Bir Araştırma (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Savcı, M. ve Aysan, M. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar Ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30:202-216.
- Sevinç, M. (2009). Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun. Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.
- Sheridan, S. ve Williams, P. (2006). Constructive competition in preschool. *Journal of Early Childhood Research*, 4(3), 291-310.
- Sherry, J., Desouza, R., Greenberg, B. S. ve Lachlan, K. (2003). Relationship between developmental stages and video game uses and gratifications, game preference and amount of time spent in play. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Marriott Hotel, San Diego.
- Sutter, M. ve Daniela R.(2010). Gender Differences in Competition Emerge Early in Life. University of Gothenburg and IZA, Haziran 2010. Germany.
- Şahin, M., Keskin, S. ve Yurdugül, H. (2019). Impact of family support and perception of loneliness on game addiction analysis of a mediation and moderation. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 9(4), 15-30
- Tarhan, N. ve Nurmedov, S. (2011). Bağımlılık: Sanal veya Gerçek. Timaş Yayınları: İstanbul.
- Taylan H.H. ve Işık M. (2015). Sakarya'da ortaokul ve lise öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Turkish Studies*, 10(6): 855-874.
- Tsiakara A. ve Digelidis N. (2012). Ways preschool children aged 4-5 years old express their desire to excel. *European Psychomotricity Journal*, 4, 41-48.

- Tsiakara, A. ve Digelidis, N. (2014). Assessing Preschool Children's Competitive Behaviour: An Observational System. *Early Child Development and Care*, 184 (11), 1648-1660.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri (2021). Oyun Kavramı Tanımı. Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 28.12.2021.
- Ünsal, A., Ve Ulutaş, İ. (2019). Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Uyarlanması. *Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(2), 324-342.
- Wan, C. S. ve Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Yengin, D. (2010). Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yiğit, E. Ve Günüş, S. (2020). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığına Göre Aile Profillerinin Belirlenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*. 17(1): 144-174.
- Young, K.S. (2009). Online Gaming Addiction: Symptoms, Risk Factors, and Treatment. *The Praeger International Collection on Addictions* (Edited by Angela Browne-Miller) Praeger: USA.p .:321-338.
- Yönet, E. (2018). Lise Öğrencilerinin Sportif Serbest Zaman İlgilenim, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Yaşam Kalitesi Düzeylerinin Araştırılması (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.

EKLER

EK A. Çağ Üniv. Tez Anket İzin İstek Formu

T.C.	
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ	
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	
TEZ / ARAŞTIRMA / ANKET / ÇALIŞMA İZİNİ / ETİK KURULU İZİNİ TALEP FORMU VE ONAY TUTANAK FORMU	
ÖĞRENCİ BİLGİLERİ	
T.C. NOSU	
ADI VE SOYADI	Elmas Çantaoğlu
ÖĞRENCİ NO	201910075
TEL. NO.	
E - MAİL ADRESLERİ	
ANA BİLİM DALI	Psikoloji
HANGİ AŞAMADA OLDUĞU (DERS / TEZ)	Tez
İSTEKDE BULUNDUĞU DÖNEME AİT DÖNEMLIK KAYDININ YAPILIP-YAPILMADIĞI	2021 / 2022 - BAHAR DÖNEMİ KAYDINI YENİLEDİM.
ARAŞTIRMA/ANKET/ÇALIŞMA TALEBİ İLE İLGİLİ BİLGİLER	
TEZİN KONUSU	Okul Öncesi Çağındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Rekabet Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi
TEZİN AMACI	Bu çalışmada 2021-2022 eğitim öğretim yılında okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile rekabet stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır.
TEZİN TÜRKÇE ÖZETİ	Bu araştırmada, 2021-2022 eğitim öğretim yılında okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile rekabet stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma Kayseri ili İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı resmi ve özel okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocuklar ve öğretmenleri ile yürütülecektir. Verilerin toplanmasında "Demografik Bilgi Formu", "Okul Öncesi Rekabet Ölçeği" ve "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılacaktır. Verilerin analizinde, normal dağılım gösteren değişkenlerin analizinde bağımsız örneklem t testi veya tek yönlü varyans analizi, normal dağılım göstermeyen sürekli değişkenlerin analizinde ise Mann Whitney U veya Kruskal Wallis testi kullanılacaktır. Sürekli değişkenlerin korelasyonunda Pearsons veya Sperman Correlation; kategorik değişkenlerin analizinde ise ki-kare testinin kullanılması planlanmaktadır. Araştırma bulgularına göre tartışma ve sonuçta bulunacaktır. Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi Dönem, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Rekabet Stilleri
ARAŞTIRMA YAPILACAK OLAN SEKTÖRLER/ KURUMLARIN ADLARI	Kayseri ili İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı resmi ve özel okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocuklar ve öğretmenleri ile yürütülecektir.
İZİN ALINACAK OLAN KURUMA AİT BİLGİLER (KURUMUN ADI-ŞUBESİ/ MÜDÜRLÜĞÜ - İLİ - İLÇESİ)	Kayseri İli Millî Eğitim Müdürlüğüne Bağlı Özel ve Resmi Okul Öncesi Eğitim Kurumları
YAPILMAK İSTENEN ÇALIŞMANIN İZİN ALINMAK İSTENEN KURUMUN HANGİ İLÇELERİNE/ HANGİ KURUMUNA/ HANGİ BÖLÜMÜNDE/ HANGİ ALANINA/ HANGİ KONULARDA/ HANGİ GRUBA/ KİMLERE/ NE UYGULANACAĞI GİBİ AYRINTILI BİLGİLER	Kayseri ilinde Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı resmi ve özel okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocuklara bilgisayar bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği, öğretmenlerine çocukların demografik özelliklerini belirlemek amacıyla Çocuk Bilgi Formu ayrıca çocukların rekabet stillerini belirlemek amacıyla Okul Öncesi Rekabet Ölçeği uygulaması yapılacaktır.
UYGULANACAK OLAN ÇALIŞMAYA AİT ANKETLERİN/ ÖLÇEKLERİN BAŞLIKLARI/ HANGİ ANKETLERİN - ÖLÇELERİN UYGULANACAĞI	1) Çocuk Bilgi Formu 2) Çocuklar İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği 3) Okul Öncesi Rekabet Ölçeği
EKLER (ANKETLER, ÖLÇEKLER, FORMLAR, ... V.B. GİBİ EVRAKLARIN İSİMLERİYLE BİRLİKTE KAÇ ADET/SAYFA OLDUKLARINA AİT BİLGİLER İLE AYRINTILI YAZILACAKTIR)	1) Çocuklar İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği 1 (Bir) Sayfa 2) Okul Öncesi Rekabet Ölçeği 1 (Bir) Sayfa 3) Çocuk Bilgi Formu 1 (Bir) Sayfa Ölçeklerin izinleri mail adresinde mevcuttur.

ELMAS ÇANTAOĞLU		ÖĞRENCİNİN İMZASI: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslak imzalıdır.				
TEZ/ ARAŞTIRMA/ANKET/ÇALIŞMA TALEBİ İLE İLGİLİ DEĞERLENDİRME SONUCU						
1. Seçilen konu Bilim ve İş Dünyasına katkı sağlayabilecektir.						
2. Amlan konu PSİKOLOJİ faaliyet alanı içerisine girmektedir.						
1.TEZ DANIŞMANININ ONAYI	2.TEZ DANIŞMANININ ONAYI (VARSA)	ANA BİLİM DALI BAŞKANININ ONAYI			SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRÜNÜN ONAYI	
Adı - Soyadı: Ayşe AVCI	Adı - Soyadı: Mustafa KALE	Adı - Soyadı: Şükrü UĞUZ			Adı - Soyadı: Murat KOÇ	
Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı:Doç. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.			Unvanı: Doç. Dr.	
İmzası: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslakimzalıdır.	İmzası: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslakimzalıdır.	İmzası: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslakimzalıdır.			İmzası: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslakimzalıdır.	
/ / 20	/ / 20	/ / 20			/ / 20	
ETİK KURULU ASIL ÜYELERİNE AIT BİLGİLER						
Adı - Soyadı: Şahnaz ŞAHİNKARAKAŞ	Adı - Soyadı: Yücel ERTEKİN	Adı - Soyadı: Deniz Aynur GÜLER	Adı - Soyadı: Mustafa BAŞARAN	Adı - Soyadı: Mustafa Tevfik ODMAN	Adı - Soyadı: Hüseyin Mahir FİSUNOĞLU	Adı - Soyadı: Jülide İNÖZÜ
Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı: Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.	Unvanı : Prof. Dr.
İmzası: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslakimzalıdır.	İmzası: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslakimzalıdır.	İmzası: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslakimzalıdır.	İmzası: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslakimzalıdır.	İmzası: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslakimzalıdır.	İmzası: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslakimzalıdır.	İmzası: Enstitü Müdürlüğünde evrak aslı ıslakimzalıdır.
/ / 20	/ / 20	/ / 20	/ / 20	/ / 20	/ / 20	/ / 20
Etik Kurulu Jüri Başkan - Asıl Üye	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi	Etik Kurulu Jüri Asıl Üyesi
ÖY BİRLİĞİ İLE	<input checked="" type="radio"/>	Çalışma yapılacak olan tez için uygulayacak olduğu Anketleri/Formları/Ölçekleri Çağ Üniversitesi Etik Kurulu Asıl Jüri Üyelerince İncelenmiş olup, / / 20..... - / / 20..... tarihleri arasında uygulanmak üzere gerekli izin verilmesi taraflarımızca uygundur.				
ÖY ÇOKLUGU İLE	<input type="radio"/>					
AÇIKLAMA: BU FORM ÖĞRENCİLER TARAFINDAN HAZIRLANDIKTAN SONRA ENSTİTÜ MÜDÜRLÜĞÜ SEKRETERLİĞİNE ONAYLAR ALINMAK ÜZERE TESLİM EDİLECEKTİR. AYRICA FORMDAKİ YAZI ON İKİ PUNTO OLACAK ŞEKİLDE YAZILACAKTIR.						

EK B. Katılım Kabul ve Çocuk Bilgi Formu

Sayın Katılımcımız

Katılacağınız bu çalışma, "48-72 Ay Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Rekabet Stillerini İncelenmesi" adıyla, Elmas Çantaoglu tarafından 2022 yılı bahar eğitim öğretim döneminde yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Okul öncesi dönem çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile rekabet stilleri arasında bir ilişkinin incelenmesi hedeflenmektedir.

Araştırmanın Nedeni: Tez çalışması

Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler): Kayseri İli MEB'e Bağlı Okul Öncesi Kurumlar

Araştırma Uygulaması: O Anket

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul/kurum yönetiminin izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamen gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çalışmada sizden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamen gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir. Veriler sadece araştırmada kullanılacak ve üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır.

Uygulamalar, kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden rahatsız hissederseniz cevaplama işini yarıda bırakabilirsiniz.

Katılımı onaylamadan önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Elmas Çantaoglu

İletişim Bilgileri:

Yukarıda bilgileri bulunan araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

.../.../.....

İsim-Soyisim İmza:

Katılımcı Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

Çocuk Bilgi Formu

Değerli öğretmenler;

Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Programı'nda tez çalışması yürütmekteyim. "Okul Öncesi Çağında Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Rekabet Sitilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" amacı ile gerçekleştirilen bu araştırmada siz değerli okul öncesi öğretmenlerimizin doldurması beklenen Kişisel Bilgi Formu ve Okul Öncesi Rekabet Ölçeği bulunmaktadır.

Kişisel bilgi formu, öğrenciye ilişkin demografik bilgilerin edinilmesi amacı ile doldurulacaktır. Katılımınız bilimsel veri olarak kullanılacağından kimliğinizin bilinmesi gerekmemektedir. Ölçek için başlangıçta okuyacağınız kısa açıklamalar yapılmaktadır. Soruları yanıtlarken dürüst ve samimi davranmanız ve her soruyu yanıtladığınızda emin olarak devam etmeniz araştırmanın geçerliliği ve güvenilirliği açısından büyük önem taşımaktadır.

Desteyiniz ve katılımınız için şimdiden teşekkür ederim.

Araştırmacı: Elmas ÇELEBİ

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Ayşe AVCI

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Mustafa KALE

ÇOCUK:

- 1- **Cinsiyet:** Kız() Erkek()
- 2- **Yaş:** 4 yaş() 5 yaş() 6 yaş()
- 3- **Kardeş Sayısı:** Tek çocuk() 2 kardeş() 3 kardeş() 4 kardeş ve üzeri()
- 4- **Anne Yaşı:** 20-25 yaş() 26-30 yaş() 31-35 yaş() 36 yaş ve üzeri()
- 5- **Baba Yaşı:** 20-25 yaş() 26-30 yaş() 31-35 yaş() 36 yaş ve üzeri()
- 6- **Anne Öğrenim Düzeyi:** İlköğretim() Orta Öğretim () Lisans() Lisans Üstü()
- 7- **Baba Öğrenim Düzeyi:** İlköğretim() Orta Öğretim () Lisans() Lisans Üstü()
- 8- **Anne Çalışma Durumu:** Çalışıyor() Çalışmıyor()
- 9- **Baba Çalışma Durumu:** Çalışıyor() Çalışmıyor()
- 10- **Ailenin Sosyoekonomik Düzeyi:** Düşük() Orta() Yüksek()




EK C. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)

Merhaba Deniz;

Şimdi sana bilgisayar oyunu oynamakla ilgili bazı ifadeler söyleyeceğim. Senden söylediğim ifadeye ne kadar katıldığını “Katılmıyorum” (Boş bardak), “Biraz katılıyorum” (Yarısı su dolu bardak), “Çok katılıyorum” (Tamamen su dolu bardak) şeklinde resimli karttan senin için uygun olanını göstererek cevaplamamı istiyorum. Şimdi bir örnek yapalım;

“Bilgisayar oynamak için anne babamdan izin alırım” (Resimli kart çocuğun önüne konulur, göstermesi beklenir). Hazırsan diğer ifadelere geçebiliriz.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)				
(Çocuğun cevaplarını form üzerine işaretleyiniz)				
1	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.			
2	Bilgisayar oyunu oynama zamanının gelmesini dört gözle beklerim.			
3	Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.			
4	Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım.			
5	Bilgisayar oyunu oynamaya doyamam.			
6	Bilgisayarda kaybettiğim bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.			
7	Bilgisayarda oyun oynamama izin vermedikleri için aileme kızarım.			
8	Bilgisayar oyunu oynamayınca kendimi yalnız hissederim.			
9	Bilgisayar oyunu oynarken kendi kendime konuşurum.			
10	Arkadaşlık kurmak için arkadaşlarımın oynadığı bilgisayar oyunlarını oynarım.			
11	Bilgisayar oyunu oynamak için hep hayal kurarım.			
12	Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.			
13	Bilgisayardaki oyun karakterleri gibi davranırım.			
14	Bilgisayarda oyun oynamak için sorumluluklarımı aksatırım.			
15	Bilgisayar oyunu yüzünden okuluma hep geç kalırım.			
16	Okul dışındaki bütün vaktimi bilgisayar oyununda geçiririm.			
17	Parkta oyun oynamak yerine evde bilgisayar oyunu oynarım.			
18	Arkadaşlarımla oyun oynamak yerine bilgisayarı tercih ederim.			
19	Bilgisayarda çok oyun oynadığım söylendiğinde az oyun oynadığımı iddia ederim.			
20	Evde başka bir oyun oynamaktansa bilgisayarda oyun oynarım.			

EK D. Okul Öncesi Rekabet Ölçeği İzni

OKUL ÖNCESİ REKABET ÖLÇEĞİ

Aşağıda okul öncesi dönemdeki çocuğun rekabet davranışlarıyla ilgili maddeler yer almaktadır. Sizden istenilen değerlendirildiğiniz çocuk için her maddedeki fikre ne derecede katıldığınızı cevap sütununda ilgili maddenin karşısında yer alan kutucuğa X işareti koyarak belirtmenizdir.

	Asla	Hemen hemen	Bazen	Genellikle	Çoğu zaman	Her zaman	Bilmiyorum
1. Oyunun kurallarına göre oynar.							
2. Zor görevlerle karşılaştığında kararlılık gösterir.							
3. Diğer çocuklar tarafından oyuncakların elinden alınmasına ya da yerinin işgal edilmesine izin vermez.							
4. Başka bir çocuk tarafından saldırıya uğradığında kendini savunur.							
5. İlk önce onun istediği bir şeye başka bir çocuk sahip olduğunda sinirlenir.							
6. Oyunlarda kazanmaya ya da birinci gelmeye heveslidir.							
7. Başka bir çocuk kazandığında itiraz eder.							
8. Kazanmadığında oyunu bırakmaya eğilimlidir.							
9. Zor oyunları tercih eder.							
10. Çatışmanın çözülmesi için uzlaşmaya razı olur.							
11. Kendi performansını ve becerilerini geliştirmek için aktif bir şekilde uğraşır.							
12. Başka bir çocuk oyuncağı uzaklaştırdığında ya da oyun yerini aldığıda itiraz eder.							
13. Başka bir çocuğun iyi performansı övüldüğünde kıskanır.							
14. Kendi performans ve başarılarını başkalarının performans ve başarılarıyla kıyaslamayı sever.							
15. Yetişkin tarafından çocuğu geliştirmek için oluşturulan güçlüklerle karşı heveslidir.							
16. Bir oyunda kazanamadığında sinirlenir (kaybetmeye tahammülü olmayan).							
17. Kendi hedeflerini gerçekleştirmeyi başaramadığında hayal kırıklığı yaşar.							

EK E. Çağ Üniversitesi İzin İstek Yazısı

T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sayı : E-23867972-050.01.04-2200001649
Konu : Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği
Kurulu Kararı Alınması Hk.

02.03.2022

REKTÖRLÜK MAKAMINA

İlgi: 09.03.2021 tarih ve E-81570533-050.01.01-2100001828 sayılı Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu konulu yazınız.
İlgi tarihli yazınız kapsamında Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü bünyesindeki Lisansüstü Programlarda halen tez aşamasında kayıtlı olan **Elmas Çelebi** isimli öğrencimize ait tez evraklarının "Üniversitemiz Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Onaylan" alınmak üzere Ek'te sunulmuş olduğunu arz ederim.

Doç. Dr. Murat KOÇ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Ek : 1 Adet öğrenciye ait tez evrakları listesi.

EK F. Tez Etik İzin Yazısı

T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
Rektörlük

Sayı : E-81570533-044-2200001882

09.03.2022

Konu : Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği
Kurul İzni Hk.

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : a) 03.03.2022 tarih ve E-81570533-050.01.04-2200001705 sayılı yazınız.
b) 04.03.2022 tarih ve E-81570533-050.01.04-2200001734 sayılı yazınız.
c) 07.03.2022 tarih ve E-81570533-050.01.04-2200001773 sayılı yazınız.

İlgi yazılarda söz konusu edilen Çağrı Emir, Ali Dikici ve Elmas Çelebi isimli öğrencilerimizin tez evrakları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunda incelenerek uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Ünal AY
Rektör

EK G. Tez Etik İzin Yazısı

T.C.
KAYSERİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-47882400-602.04.01-46630956
Konu : Araştırma Uygulama İzni Hk.
Elmas ÇELEBİ
TC:31042982054

28/03/2022

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : (a) Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 21/01/2020 tarih ve 1563890 sayılı (2020/2) Genelgesi.
(b)Çağ Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 17/03/2022 tarihli ve 2200002127 sayılı yazısı.

Çağ Üniversitesi Psikoloji Tezli Yüksek Lisans programı öğrencisi Elmas ÇELEBİ'nin "Okul Öncesi Çağındaki 48-72 ay Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Rekabet Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu araştırma talebine ilişkin ilgi (b) yazı ve ekleri incelenmiş olup, ilgi (a) genelge doğrultusunda söz konusu araştırmanın 2021-2022 eğitim öğretim yılında ilimiz Melikgazi ilçesindeki İstem Koleji, Özel Melikgazi Beyaz Zambak Anaokulu, Melikgazi Anaokulu, Özel İsabet Okulları ve Talas ilçesindeki Yüksek Mimar Selçuk Karakimseli İlkokulunda görev yapan öğretmen ve öğrencilerin katılımıyla, kurum faaliyetlerini aksatmadan, pandemi kurallarına uyulması kaydıyla, gönüllülük esasına göre uygulanması Müdürlüğümüzce uygun mütalaa edilmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınızı arz ederim.

Ayhan TELTİK
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek:
- İlgi(b)Yazı ve Ekleri (38 Sayfa)
- Araştırma Değerlendirme Formu (1 Sayfa)

OLUR
Dr. Abdullah KALKAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

EK H. Tez Anket İzin İstek Yazısı

T.C.
ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sayı : E-23867972-044-2200002127
Konu : Elmas Çelebi'nin Tez Anket İzi
Hk.

17.03.2022

DAĞITIMYERLERİNE

Psikoloji Tezli Yüksek Lisans Programında kayıtlı **Elmas Çelebi** isimli öğrencimizin, “**Okul Öncesi Çağındaki 48-72 ay Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Rekabet Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**” konulu tez çalışması Üniversitemiz öğretim üyelerinden **Prof. Dr. Ayşe Avcı** 1.Tez Danışmanı, **Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Kale** 2.Tez Danışmanlığında halen yürütülmektedir. Adı geçen öğrenci tez çalışmasında **Müdürlüklerinize bağlı resmi ve özel okul öncesi eğitim kurumlarına halen devam eden öğrencileri** kapsamak üzere kopyası Ek'lerde sunulan anket uygulamasını yapmayı planlamaktadır. Üniversitemiz Etik Kurulunda yer alan üyelerin onayları alınmış olup, gerekli izin ve rivcesini bilgilerinize sunarım.

Prof. Dr. Ünal AY
Rektör

Ek :

- 1 - 3 sayfa Tez Etik Kurul İzin Formu.
- 2 - 1 sayfa Birinci Tez danışmanı ve İkinci Tez danışmanı onayları.
- 3 - 1 sayfa bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği izni.
- 4 - 1 sayfa okul öncesi rekabet ölçeği izni.
- 5 - 1 sayfa öğrencinin gönderdiği mail bilgisi.
- 6 - 1 sayfa Psikoloji Anabilim Dalı Başkanı Olur E-Postası.
- 7 - 2 sayfa Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği-2.
- 8 - 1 sayfa çocuk bilgi formu-1.
- 9 - 1 sayfa Okul Öncesi Rekabet Ölçeği-3.
- 10 - 1 sayfa Ölçek izin formu.
- 11 - 1 sayfa tez etik izin istek yazısı.
- 12 - 1 sayfa tez etik izin yazısı.
- 13 - 1 sayfa Katılım Kabul Formu.
- 14 - 1 sayfa Taahhütname.
- 15 - 1 sayfa Veli Onam Formu.
- 16 - 17 sayfa Tez Önerisi.
- 17 - 1 sayfa Başvuru Formu.
- 18 - 1 sayfa Başvuru Formu öğrenci imzalı devamı.

Dağıtım:

Gereği:

Kayseri Aile ve Sosyal Hizmetler İl
Müdürlüğüne
Kayseri İl Milli Eğitim Müdürlüğüne

Bilgi:

Kayseri Valiliğine