

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ AKRAN İLİŞKİLERİ VE ANNE BABA GÖRÜŞLERİNE GÖRE DİJİTAL OYUNLARIN ETKİLERİ

Parents' Perspectives on the Effects of Digital Games on Preschool Children's Peer Relationships

Hülya GÜLAY OGELMAN¹, Öznur ÖZTÜRK ÇAYLI², Güngör OKUMUŞ³, Mustafa Emre Can DALKILIÇ⁴

Öz

Araştırmanın amacı, anne ve baba görüşlerine dayalı olarak dijital oyunların etkilerinin okul öncesi dönem çocuklarının akran değişkenleri ile ilişkisinin ele alınmasıdır. Araştırmanın çalışma grubunda Sinop ili Ayancık ilçesinde okul öncesi eğitime devam eden 5-6 yaş grubundan 84 çocuk, anneleri ve babaları yer almaktadır. Bu çalışmada Kişisel Bilgi Formu, Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği, Çocuk Davranış Ölçeği, Akran Şiddetine Maruz Kalma Ölçeği, Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği (Akran Baskısı ile Başa Çıkma Becerileri Alt Ölçeği) olmak üzere beş ölçme aracı kullanılmıştır. Bulgularda anne baba görüşlerine göre dijital oyunların öğrenme üzerindeki etkileri, akran ilişkilerinden dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık ve akran şiddetine maruz kalma olmak üzere dört değişken ile ilişkili bulunmuştur. Bu ilişki olumsuz yönde olup, dijital oyunların çocukların öğrenmesi üzerindeki etkileri arttıkça, akran ilişkilerindeki dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık ve akran şiddetine maruz kalma düzeyleri de azalabilmektedir. Benzer şekilde dijital oyunların çocukların öğrenmesi üzerindeki etkileri azaldıkça, akran ilişkilerindeki dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık ve akran şiddetine maruz kalma düzeyleri de artabilmektedir. Eğlenmeye yönelik etkilerde de benzer bir sonuç elde edilmiş olup, dijital oyunların eğlendirici etkileri ile çocukların akran ilişkilerindeki dışlanma, korkulu kaygılı olma ve akran baskısı ile başa çıkma olmak üzere üç değişken arasında olumsuz yönde ilişki bulunmuştur. Dijital oyunların olumsuz fiziksel etkileri arttıkça çocukların akran baskısıyla başa çıkma becerilerinin de arttığı; olumsuz sosyal etkiler arttıkça çocukların akranlara yönelik korku-kaygı düzeyleri ve akran baskısıyla başa çıkma becerilerinin arttığı görülmüştür. Dijital oyunların duygusal etkileri herhangi bir akran ilişkisi değişkeni ile ilişkili bulunmamıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, Okul öncesi dönem, Akran ilişkileri, dijital oyunların etkileri.

Abstract

The purpose of the research is to examine the relationship between the effects of digital games and peer variables of preschool children based on the opinions of parents. The study group consists of 84 children aged 5-6 years attending preschool education in Ayancık district of Sinop province and their parents. Five measurement tools were used in this study; the Personal Information Form, The effects of Digital Games at Early Ages Questionnaire, Child Behaviour Scale, Peer Victimization Scale and the Social Skills Assessment Scale (Skills for Coping with Peer Pressure Sub-scale). According to the Findings the effects of digital games on learning were observed to be related to four variables: exclusion from peer relationships, fearfulness-anxiety, aggression and peer victimization. This relationship was found to be negative. In other words, as the effect of digital games on children's learning increases, the levels of exclusion, fearfulness-anxiety, aggression, and peer victimization decrease. Similarly, exclusion from peer relationships, fearfulness-anxiety, aggression and peer victimization levels can increase as the effects of digital games on children's learning decrease. A similar result was obtained regarding the effects and a negative relationship was found between the entertaining effects of digital games and three variables, namely exclusion from peer relationships, fearfulness-anxiety and coping with peer pressure. In addition as the negative physical effects of digital games increased, children's skills for coping with peer pressure also increased; similarly as the negative social effects increased, children's levels of fearfulness-anxiety toward peers and their skills for coping with peer pressure increased. The emotional effects of digital games were not found to be related to any peer relationship variables.

Keywords: Digital games, Preschool period, Peer relationships, Effects of digital games.

¹ Sorumlu yazar, Prof. Dr., Sinop Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, ORCID ID: 0000-0002-4245-0208, ogelman@sinop.edu.tr

² Uzman Öğretmen, Sinop İl Milli Eğitim Müdürlüğü, ORCID ID: 0009-0000-4614-2707, cayli.oznur@gmail.com

³ Öğretmen, Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü, ORCID ID: 0009-0006-8679-8480, gungor.okumus34@gmail.com

⁴ Çocuk Gelişimci, Konya Aile ve Sosyal Hizmetler İl Müdürlüğü, ORCID ID: 0000-0002-3886-4221, emrecan_444_@hotmail.com

GİRİŞ

Teknolojik araçlar, günümüzde, çocukların vazgeçilmez bir uğraşısı haline gelmiştir (Mustafaoğlu vd., 2018). Çocukların hayatında, akranlarla oynanan oyunlar kadar dijital oyunlar da gittikçe daha önemli hale gelebilmektedir (Biricik ve Atik, 2021; Koral ve Alptekin, 2023). Dijital oyunların çocukların hayatında önemli bir yer edinmesinde çeşitli gelişmeler etkili olmuştur. Örnek olarak, teknolojik gelişmelerin yanı sıra COVID-19 süreci, hızla büyüyen şehirler, düzensiz ve risk barındıran kentleşme gibi nedenler doğrultusunda çocukların açık alanda geçirdikleri zamanlar azalmıştır. Bunların yanı sıra yaşam tarzındaki değişiklikler de dijital oyunların oynanma sıklığını artırmıştır (Budak, 2020; Toran vd., 2016; Sapsağlam ve Bırak, 2023).

Dijital oyunlar ilk ortaya çıktığında bireysel olarak oynanacak biçimde tasarlanmış olsalar da teknolojinin ilerlemesiyle sosyal grupların beraberce oynayabileceği oyunlar haline gelmişlerdir. Çok sayıda dijital oyun, internet bağlantısı kullanılarak dünyanın çeşitli yerlerinden katılım sağlayan oyuncularla beraber oynanabilmektedir. Bu türdeki dijital oyunlar, sosyal oyunlarda bulunan iş birliği yapma ve paylaşma gibi özellikleri kendi bünyesine de taşımıştır. Dijital oyunların hızlı bir gelişim göstermesiyle birlikte çocuklar park ve bahçelerde akranlarıyla beraber oynamak yerine bilgisayar, tablet, playstation, telefon gibi teknolojik cihazlarla oynamayı tercih etmeye başlamışlardır. Bu tercih, çocukların dijital oyunlar üzerinden oluşturulan sanal ortamlarda sosyal ilişkiler kurmaya başlanmalarını da beraberinde getirmiştir (Gözüm ve Kandır, 2020; Kanter, 2020; Kara, 2023; Kaya, 2013; Sapsağlam, 2018). Edwards'a (2013) göre çocuk oyunlarında görülen değişiklikler, oyunun kalitesinde bir düşüş değil, çocukların gelişmekte oldukları kültürel ortama niteliksel bir uyumu olarak değerlendirilmelidir. Dijital oyunlar günümüzde pek çok çocuk için vazgeçilmez hale gelse de bunların olumsuz etkilerini de incelemek gerekir.

Dijital oyunların olumsuz etkileri incelendiğinde, şiddet içerikli dijital oyunlarda, şiddetin sorunları çözmede bir araç olarak kullanıldığı, amaca ulaşabilmek, çok sayıda kişiyi yönetebilmek ve oyunu kazanabilmek adına her yolun denenmesi gerektiği mesajlarının verildiği bulunmuştur (Huang ve Zhu, 2017). Dijital cihazlar, çocukların çok fazla enerji harcamadan tek başlarına vakit geçirerek pasif alıcı konumuna gelmelerine ve çevrelerinden soyutlanmalarına da neden olmaktadır (Toran vd., 2016). Çocukların dijital cihazları kullanmalarının bir başka olumsuz etkisi ise beyindeki ödül ceza sisteminin bozulması ve bağımlılığa yol açabilmesidir. Çocukların dijital cihazlara ulaşması zorlaştırıldığında ya da engellendiğinde çocuklarda bağımlılık davranışları görülmektedir (Mustafaoğlu vd., 2018). Ayrıca okul öncesi ve okul çağı çocuklarının dijital cihazları fazla kullanımı; dikkat eksikliği, fiziksel hareketsizlik sonucu oluşan obezite, uyku sorunları ve saldırgan davranışlar ile ilişkili bulunmuştur (Kanter, 2020; Sapsağlam ve Bırak, 2023).

Dijital oyunların çocuklar üzerinde olumsuz etkileri olduğu gibi olumlu etkileri de bulunmaktadır. Dijital oyunlardaki en önemli özellik, çocuklara eğlenceli vakit geçirme olanağı sunmasıdır. Bazı dijital oyunlar, eğitsel içeriklere sahiptir ve çocukların dikkatini çekerek onlara motivasyon sağlar. Bu durum, çocukların öğrenme deneyimlerini kalıcı hale getirmede bir araç olarak kullanılabilir. Dijital oyunlar; çocukların hayal gücünü arttırmakta, el göz koordinasyonunu geliştirmekte ve dijital okuryazarlık geliştirmelerine katkı sunmaktadır (Haddock vd., 2022). Bunun yanında, çocukların iş birliği içerisinde hareket etmelerini ve sosyal ilişkiler geliştirmelerini de desteklemektedir (Koral ve Alptekin, 2023).

Okul öncesi dönemde dijital oyunlar değerlendirildiğinde, anne baba yaklaşımı önem taşıyan bir konudur. Nitekim Toran vd. (2016) anne babaların, çocuklarının oynadıkları dijital oyunların içeriklerini tam anlamıyla bilmediklerini ve dijital oyunların çocuklarının gelişimleri üzerindeki etkilerinin yeterince farkında olmadıklarını ifade etmiştir. Bayzan vd. (2023) yaptıkları çalışmada ebeveynlerin büyük çoğunluğunun, çocuklarının internet ortamında karşılaştıkları sorunlardan habersiz olduğunu bulmuştur. Buna karşın Budak (2017) konu ile ilgili çalışmada, anne babaların, dijital oyunların çocukların gelişimi üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerini fark edebildiklerini belirlemiştir. Mercan Uzun vd. (2023) de ebeveynlerin dijital oyunların olumlu etkileri kadar olumsuz etkileri hakkında da görüş bildirdiklerini ifade etmişlerdir.

Mevcut çalışma bağlamında, dijital oyun dışında yer alan diğer kavram akran ilişkileridir. Okul öncesi dönemde sosyal ilişkilerin gelişmesinde, çocukların akranları ile bir arada bulunması ve çeşitli etkileşimler deneyimlemesinin rolü büyüktür. Bu nedenle okul öncesi dönemden itibaren akranlar, çocukların hayatında önemli bir yere sahip olan sosyal aktörler konumundadır. Küçük çocuklar, okul öncesi yıllarda akranlarına karşı artan bir yönelim gösterirler ve onlarla etkileşim içine girerler. Akran deneyimleri, çocukların sosyal, duygusal, bilişsel, dilsel ve fiziksel gelişimlerine çeşitli katkılarda bulunur (Gülay Ogelman ve Güngör, 2022). Çocukların akranlarıyla etkileşimde bulunup bulunmadıkları ve akranlarıyla olan etkileşimlerinin niteliği ele alınması gereken konulardan biridir. Okul öncesi dönemde çok sayıda akran ile etkileşime girme, çocuklar arasındaki ilişkilerin ve ilişkisel becerilerin gelişimine çeşitli katkılarda bulunmaktadır (Hanish vd., 2021).

Çocukların akranları ile oyun oynaması, çok sayıda ve çeşitte akran ile bir arada olması anlamına gelmektedir. Bir arada olma sürecinde akranlar, birbirlerinin oyunlarına dahil olarak çeşitli ilişki ve etkileşimlerde bulunurlar (Kanmaz ve Tezel Şahin, 2022). Etkileşim sürecinde akran ilişkilerinin olumlu olması, saldırganlık gibi ilişkilere zarar veren davranışları

azaltırken; akran ilişkilerinin olumsuz olması ilişkilere zarar veren problemli davranışları arttırabilmektedir (Gündoğdu ve Yaşar, 2021).

Son yıllarda dijital oyunların okul öncesi dönem çocukları üzerindeki etkilerini belirlemek amacıyla Türkiye’de birçok çalışma yapılmıştır. Gözüm ve Kandır (2020), çocukların dijital oyun oynama süreleri ile oyun oynama eğilimleri ve konsantrasyon düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunduğunu belirlemiştir. Ek olarak çocukların dijital oyunları oynama süreleri arttıkça yüz yüze oyun oynama eğilimlerinin ve konsantrasyonlarının azaldığı bulunmuştur. Kara (2023), okul öncesi dönem çocuklarının olumsuz oyun davranışları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında olumlu; olumlu oyun davranışları ile dijital oyun bağımlılıkları arasında ise olumsuz bir ilişki olduğunu belirlemiştir. Toran vd. (2016) çalışmalarında, 5 yaş grubunda çocuğu olan annelerin, dijital oyunları tercih etmelerinde çocuklarının ilgisini çekmesi, çocuklar bu oyun oynarken ev işlerine ve kendilerine zaman ayırmaları ve çocukların eğlenceli vakit geçirmelerine katkı sunmasının rolünün olduğunu ifade etmişlerdir. Kanter (2020), dijital teknoloji kullanımının çocuklar üzerindeki problem davranışlara etkilerini belirlemek amacıyla yaptığı alan yazın taramasında, kontrollü biçimde dijital cihaz kullanmanın çocuklara yarar sağlayarak zihinsel becerilerini geliştirdiğini, kontrollü bir şekilde kullanılmadığında olumsuz bir duruma yol açmadığını belirtmiştir. Aküzüm vd. (2022), okul öncesi dönem çocuğu olan ebeveynlerin demokratik tutum gösterme düzeyi arttıkça çocuklardaki dijital oyun bağımlılığı eğiliminin azaldığı bulunmuştur. Bağatarhan (2023), 4-6 yaş arası 351 çocukla ve ebeveynleri ile gerçekleştirdiği çalışmada, çocukların dijital oyunlara bağımlılık eğilimleri arttıkça problemli davranışların, içe ve dışı yönelik davranış problemlerinin, benmerkezci davranış problemlerinin ve sosyal olmayan davranış problemlerinin arttığını bulunmuştur. Görüldüğü üzere Türkiye’de dijital oyunlar ve dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri konularında yapılan çalışmalar değişken ve bulgular açısından çeşitlilik göstermektedir.

Bu araştırmanın bir diğer değişkeni olan akran ilişkileri çalışmaları incelendiğinde, son yıllarda konu ile ilgili çalışmalarda önemli bir artışın olduğu söylenebilir. Çocukların gelişim alanlarına sağladığı katkılarının anlaşılması, alan uzmanlarını akran ilişkileri konusunda farklı değişkenler ve yöntemler kullanarak çeşitli araştırmalar yapmaya yönlendirmiştir. Erol ve Gülay Ogelman (2020), 5-6 yaş grubu çocukların dahil edildiği bir çalışmada, saldırganlık ve akran şiddetine maruz kalma düzeyi arttıkça çocukların akranları tarafından sevilme düzeylerinin azaldığını belirlemiştir. Avcı vd. (2019), okul öncesi dönem çocuklarının akran ilişkilerinin çocukların hem bireysel hem de aile özelliklerinden etkilendiğini ifade etmiştir. Gürleyik ve Gözün Kahraman (2021), okul öncesi dönem çocuklarında saldırganlık ve aşırı hareketlilik değişkenlerinin cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterebildiğini, erkek çocukların kız çocuklara göre daha hareketli ve saldırgan davranışlar sergileyebildiğini belirlemiştir. Gülay Ogelman vd. (2023), okul öncesi dönem çocuklarında bağımsız öğrenme davranışlarının en çok akranlarına karşı yardımı amaçlayan sosyal davranışları, en az ise saldırganlığı yordadığı bulunmuştur. Ayrıca çalışma sonucunda çocukların bağımsız öğrenme davranışları desteklendiğinde akran ilişkilerinin olumlu yönde ilerleme gösterdiği de ifade edilmiştir.

Yapılan araştırmalar, günümüz çocuklarının geçmişten daha farklı koşullarda ve şekillerde gelişim gösterdiklerini ve bu gelişimin kendi bağlamında incelenmesi gerektiğini göstermektedir (Edwards, 2013; İnan Kaya, 2021). Günümüzde hızla gelişen teknoloji ile birlikte çocuklar gün içerisinde çok fazla dijital uyarana maruz kalmaktadır. Bu süreçte, çocukların teknolojik araçlara yönelebildikleri söylenebilir. Süreç içerisinde çocuklar, doğrudan ya da dolaylı olarak dijital cihazlarla etkileşime girerek farklı tür ve çeşitlerdeki dijital oyunları oynamayı öğrenirler. Akran etkileşimlerinin başlaması ve devam etmesi için okul öncesi dönemin kritik zaman aralığı olduğu düşünüldüğünde, bu yaş aralığındaki çocukların dijital oyunlardan ziyade akran oyunları oynaması gerekmektedir. Alan yazın incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyunların çocukların saldırgan davranışları üzerindeki etkilerinin incelendiği araştırmaların bulunduğu görülmüştür (Aküzüm vd., 2022; Bağatarhan, 2023; Bağcı Çetin, 2023; Budak, 2020; Gökçen, 2023; Kanter, 2020; Kara, 2023; Kaya 2013; Koral ve Alptekin, 2023; Toran vd., 2016). Yapılan incelemeler sonucunda dijital oyunların çocukların akran ilişkileri üzerindeki etkilerine yönelik çalışmalara ihtiyaç olduğu söylenebilir. Bu nedenle mevcut çalışmanın dijital oyunların akran ilişkileri üzerindeki etkilerinin belirlenmesinin alan yazına katkı sunacağı ve değişen çocuk davranışlarını anlamlandırmayı kolaylaştıracağı düşünülmektedir. Araştırmanın amacı, anne ve baba görüşlerine dayalı olarak dijital oyunların etkilerinin okul öncesi dönem çocuklarının akran değişkenleri (aşırı hareketlilik, olumlu sosyal davranışlar, sosyal olmayan davranışlar, dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık, akran şiddetine maruz kalma, akran baskısı ile başa çıkma) ile ilişkisinin ele alınmasıdır. Bu bağlamda araştırma soruları şu şekildedir:

- Dijital oyunların eğlendirici etkileri ile çocukların akran değişkenleri (aşırı hareketlilik, olumlu sosyal davranışlar, sosyal olmayan davranışlar, dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık, akran şiddetine maruz kalma, akran baskısı ile başa çıkma) arasında ilişki var mıdır?
- Dijital oyunların öğretici etkileri ile çocukların akran değişkenleri (aşırı hareketlilik, olumlu sosyal davranışlar, sosyal olmayan davranışlar, dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık, akran şiddetine maruz kalma, akran baskısı ile başa çıkma) arasında ilişki var mıdır?

- Dijital oyunların olumsuz fiziksel etkileri ile çocukların akran değişkenleri (aşırı hareketlilik, olumlu sosyal davranışlar, sosyal olmayan davranışlar, dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık, akran şiddetine maruz kalma, akran baskısı ile başa çıkma) arasında ilişki var mıdır?
- Dijital oyunların olumsuz sosyal etkileri ile çocukların akran değişkenleri (aşırı hareketlilik, olumlu sosyal davranışlar, sosyal olmayan davranışlar, dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık, akran şiddetine maruz kalma, akran baskısı ile başa çıkma) arasında ilişki var mıdır?
- Dijital oyunların olumsuz duygusal etkileri ile çocukların akran değişkenleri (aşırı hareketlilik, olumlu sosyal davranışlar, sosyal olmayan davranışlar, dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık, akran şiddetine maruz kalma, akran baskısı ile başa çıkma) arasında ilişki var mıdır?

YÖNTEM

Bu araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli, birden fazla değişken arasında birlikte değişim olup olmadığını ve bu değişimin derecesini belirlemeyi hedeflemektedir (Karasar, 2019).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunda Sinop ili Ayancık ilçesinde okul öncesi eğitime devam eden 5-6 yaş grubundan 84 çocukla 84 ebeveyn yer almaktadır. Çocukların 47'si kız (%56.0), 37'si (%44.0) erkek olup 49 çocuk (%58.4) 5 yaş, 35 çocuk (%41.6) 6 yaş grubundandır. Örneklem seçiminde kolay ulaşılabilir örnekleme yönteminden yararlanılmıştır. Çalışma grubuna ait demografik bilgiler aşağıda sunulmuştur (Tablo 1).

Tablo 1. Çalışma grubuna ait demografik bilgiler

Değişkenler	N	%	Değişkenler	N	%
Anne yaş			Baba yaş		
20-30	8	9.5	20-30	2	2.4
31-40	58	69.0	31-40	28	33.3
41 ve üstü	18	21.4	41 ve üstü	54	64.3
Anne eğitim			Baba eğitim		
Okur yazar değil	1	1.2	Okur yazar değil	0	0.0
İlkokul	13	15.5	İlkokul	15	17.9
Ortaokul	13	15.5	Ortaokul	14	16.7
Lise	31	36.9	Lise	39	46.4
Üniversite	23	31.0	Üniversite	16	19.0
Anne meslek			Baba meslek		
Ev hanımı	54	64.3	Çalışmıyor	2	2.4
Memur	9	10.7	Memur	7	8.3
İşçi	13	15.5	İşçi	28	33.3
Serbest meslek	8	9.5	Serbest meslek	39	46.4
			Emekli	8	9.5
Kardeş sayısı			Kardeş cinsiyeti		
Kardeşi yok	8	9.5	Kız kardeş	26	31.0
1 kardeş	48	57.1	Erkek kardeş	36	42.9
2 kardeş	14	16.7	Hem kız hem erkek kardeş	14	16.7
3 kardeş	8	9.5	Kardeşi yok	8	9.5
4 ve üzeri kardeş	6	7.1			

Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada Kişisel Bilgi Formu, Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği, Çocuk Davranış Ölçeği, Akran Şiddetine Maruz Kalma Ölçeği, Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği (Akran Baskısı ile Başa Çıkma Becerileri Alt Ölçeği) olmak üzere beş ölçme aracı kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmacılar hazırlanan bu formda çocukların cinsiyeti, doğum tarihi, anne- baba eğitim düzeyi, anne yaşı, baba yaşı, anne mesleği, baba mesleği, kardeş sayısı ve kardeş cinsiyeti ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği: Ölçek, Balaban Dağal ve Bayındır (2019) tarafından geliştirilmiştir. Yirmi beş maddeden oluşan 5'li likert olarak hazırlanmış olan ölçek, dijital oyunların erken çocukluk dönemindeki çocuklar üzerindeki etkilerini anne baba algısına göre değerlendirmeyi amaçlayan bir ölçektir (Balaban Dağal ve Bayındır, 2019). Ölçeğin tamamının iç tutarlılık düzeyi .87'dir. Ölçeğin alt boyutlarının iç tutarlılık düzeyleri ise sırasıyla .90, .87, .86, .82 ve .84'tür. Ölçek maddelerine verilecek yanıtlar "hiçbir zaman", "nadiren", "bazen", "genellikle" ve "her zaman" şeklindedir ve "1" hiçbir zamanı ifade ederken, "5" her zamanı ifade etmektedir. Eğlenme, öğrenme, fiziksel, sosyal ve duygusal etki alt boyutlarından oluşmaktadır. Beş alt boyuttan oluşan ölçekte, öğrenme ve eğlenme etkilerini değerlendiren maddelerin tümü olumlu, fiziksel, sosyal ve duygusal boyutları değerlendiren maddelerin ise tümü olumsuz maddelerdir. Öğrenme ve eğlenme alt ölçeklerinin tüm maddeleri olumlu etkiler, fiziksel, sosyal ve duygusal alt ölçeklerinin tüm maddeleri ise olumsuz etkiler üzerinedir (Balaban Dağal ve Bayındır, 2019). Bu çalışmada, eğlenme alt ölçeğinin iç tutarlılık katsayısı .87, öğrenme .90, fiziksel .84, sosyal .93, duygusal ise .81 olarak belirlenmiştir.

Çocuk Davranış Ölçeği: Ölçek, 5-6 yaş grubu çocuklar için, 1996 yılında öğretmenlerin bilgileri doğrultusunda, okul öncesi dönem çocuklarının okulda akranlarıyla olan ilişkilerini değerlendirmek amacıyla, Gary W. Ladd ve Suzan M. Profilet tarafından geliştirilmiş, öğretmenler tarafından doldurulan üçlü likert türünde bir ölçme aracıdır. Çocuk Davranış Ölçeği, bu çalışmada akran ilişkileri değişkenlerini ölçmek amacıyla kullanılmıştır. Ölçek, saldırgan davranış, başkalarına yardımı amaçlayan sosyal davranış ve üç tip çekingen davranış (asosyal davranış, dışlanma, korkulu kaygılı olma) ve aşırı hareketlilik olmak üzere 6 tür davranış yapısını içermektedir. Ölçek, 6 alt ölçekten (akranlarına karşı saldırganlık, akranlarına karşı olumlu sosyal davranış, akranlarına karşı sosyal olmayan davranışlar göstermek, akranlarına karşı korkulu kaygılı olma, akranları tarafından dışlanma ve aşırı hareketlilik) ve toplam 44 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğe ilişkin alt ölçekler ve madde sayıları şu şekildedir (Ladd ve Profilet, 1996 Akt. Gülay ve Önder, 2009). Bu çalışmada olumlu sosyal davranış alt ölçeği iç tutarlılık katsayısı .93, sosyal olmayan davranış .72, dışlanma .84, korkulu kaygılı olma .88, aşırı hareketlilik .86, saldırganlık .86 şeklinde belirlenmiştir.

Akran Şiddetine Maruz Kalma Ölçeği: Ölçek, Kochenderfer ve Ladd (1997) tarafından okul öncesi dönem çocukların akran şiddetine maruz kalma durumlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiş olup, Türkçe geçerlilik ve güvenirlik çalışması Gülay ve Önder (2009) tarafından yapılmıştır. Ölçekte akran şiddetinin türlerine (fiziksel, doğrudan, dolaylı ve genel şiddet) ilişkin birer madde bulunmaktadır ve ölçek toplam dört maddeden oluşmaktadır. Ölçek, öğretmenler tarafından sınıf içi gözlemlere dayalı olarak her bir çocuk için doldurulmaktadır. Öğretmenler gözlemleri doğrultusunda her bir madde için çocuğun akran şiddetine maruz kalma sıklığını 3'lü likert üzerinden değerlendirmektedir (1=Hiçbir zaman; 3=Her zaman). Türkçe uyarlama çalışmasında Akran Şiddetine Maruz Kalma Ölçeği'nin iç tutarlık katsayısı .79 olarak bulunmuştur. Ölçekten alınan toplam puan çocukların akranlarının şiddetine ne derecede maruz kaldığını ortaya koymaktadır (Gülay ve Önder, 2009). Bu çalışmada ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .79 olarak bulunmuştur.

Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeğinin (SBDÖ) (4-6 yaş) Akran Baskısı ile Başa Çıkma Becerileri Alt Boyutu: Ölçek, 4-6 yaş arasındaki çocuklara uygulanabilirliğine ilişkin bazı teknik özellikleri saptamak amacıyla Avcioğlu (2007) tarafından geliştirilmiştir. Sosyal becerileri ölçmek amacıyla hazırlanan 62 maddelik ölçeğin güvenirliğini belirlemek için yapılan iç tutarlılık sınavında, Cronbach alpha güvenirlik katsayısı .98, İki yarı güvenirlik katsayısı .89 ve test-tekrar test güvenirlik katsayısı ise .83 olarak bulunmuştur. Bu çalışmada ölçeğin Akran Baskısı ile Başa Çıkma Becerileri Alt Ölçeği kullanılmıştır. Akran baskısı ile başa çıkma becerileri alt ölçeği bireylerin sosyal etkileşim içerisinde akranları tarafından karşılaşılabilecekleri çeşitli baskılarla başa çıkmalarına yardım eden becerileri içermekle birlikte 5'li likert türünde 10 maddeden oluşmaktadır. Alt boyutların yanı sıra ölçeğin tümünden elde edilen toplam puan da değerlendirilebilmektedir. Ölçekten düşük puan almak sosyal becerilere yeterince sahip olunmadığını, yüksek puan almak ise sosyal becerilere sahip olduğunu göstermektedir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan, madde sayısı olan 62 iken, en yüksek puan 310 puandır (Avcioğlu, 2007). Bu çalışmada, alt ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .90 olarak belirlenmiştir.

Uygulama

Araştırmada öncelikle etik kurul (Sinop Üniversitesi-06.04.2024 tarihli ve 2024/56 sayılı izin) ve diğer izinler alınmıştır. Ardından araştırmaya katılmayı kabul eden anne ve babalarla okul öncesi öğretmenleri, süreç ve ölçme araçları ile ilgili yüz yüze bilgilendirilmişlerdir. Son aşamada Kişisel Bilgi Formu ile Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği ailelere

verilmiş ve anne ve babalar tarafından okul ortamında ayarlanan bir salonda doldurulmuştur. Çocuk Davranış Ölçeği, Akran Şiddetine Maruz Kalma Ölçeği ile Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği (Akran Baskısı ile Başa Çıkma Becerileri Alt Ölçeği) okul öncesi öğretmenleri tarafından doldurulmuştur. Veri toplama süreci yaklaşık 6 ay sürmüştür.

Veri Analizi

Öncelikle SPSS 26.0 istatistik analiz paket programında veri dosyası oluşturulmuştur. Verilerin dağılımı incelendiğinde, Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeğinin Eğlenme (basıklık = -.437, çarpıklık = -.380), Öğrenme (basıklık = -.355, çarpıklık = .256), Fiziksel (basıklık = -.989, çarpıklık = .128), Sosyal (basıklık = -.945, çarpıklık = .267) ve Duygusal (basıklık = .200, çarpıklık = 1.103) olmak üzere tüm alt boyutları ile akran ilişkileri değişkenlerinden olumlu sosyal davranış (basıklık = -.645, çarpıklık = -.263), aşırı hareketlilik (basıklık = -.838, çarpıklık = .781), korkulu kaygılı olma (basıklık = -.231, çarpıklık = .952), saldırganlık (basıklık = .912, çarpıklık = 1.249), akran şiddetine maruz kalma (basıklık = 1.122, çarpıklık = 1.495) ve akran baskısı ile başa çıkma (basıklık = .052, çarpıklık = -.225) değişkenlerinin normal dağılım gösterdiği, akran ilişkileri değişkenlerinden sosyal olmayan davranış (basıklık = 2.442, çarpıklık = 1.572) ve dışlanma (basıklık = 1.665, çarpıklık = 1.542) alt boyutlarının normal dağılım göstermediği belirlenmiştir. Normallik dağılımında ölçüt olarak +1,5 ile -1,5 arasında değişen basıklık ve çarpıklık değerlerinin normal dağılım olarak kabul edilebileceğine yönelik görüş Tabachnick ve Fidell (2013) esas alınmıştır. Bu noktada normal dağılım alt boyutlarda aradaki ilişkiyi ortaya çıkarmak için parametrik analiz tekniklerinden Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı, normal dağılmayanlar için de Spearman Sıralama Korelasyon Katsayısı tekniği uygulanmıştır. İlişkiye yönelik bulguların yorumlanmasında Büyüköztürk (2021) esas alınarak 0.00-0.30 arasındaki korelasyon katsayısı düşük, 0.30-0.70 arası orta, 0.70 ve üzeri yüksek düzeyde tanımlanmıştır (Büyüköztürk, 2021).

BULGULAR

Tablo 2. Değişkenlere ilişkin betimsel istatistikler

Değişkenler	Min.	Max.	$\bar{X}$	ss
Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği alt boyutları				
Eğlenme	4.00	15.00	10.86	2.88
Öğrenme	11.00	39.00	24.44	6.68
Fiziksel	6.00	25.00	14.45	5.32
Sosyal	5.00	25.00	13.89	6.17
Duygusal	3.00	15.00	6.06	3.38
Çocuk Davranış Ölçeği alt boyutları				
Aşırı hareketlilik	0.00	6.00	1.74	2.05
Olumlu sosyal davranışlar	1.00	2.00	13.31	4.77
Sosyal olmayan davranışlar	0.00	10.00	1.92	2.17
Dışlanma	0.00	10.00	1.69	2.46
Korkulu kaygılı olma	0.00	14.00	4.55	3.99
Saldırganlık	0.00	11.00	2.50	2.58
Akran Şiddetine Maruz Kalma Ölçeği alt boyutu				
Akran şiddetine maruz kalma	0.00	5.00	0.90	1.44
Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeğinin Akran Baskısı ile Başa Çıkma Becerileri alt boyutu				
Akran baskısı ile başa çıkma	19.00	43.00	30.71	5.19

Tablo 2'de görüldüğü üzere dijital oyunun etkilerinden eğlenme, öğrenme, fiziksel ve sosyal alt boyutlarının ortalamalarının yüksek olduğu, duygusal alt boyutun ise ortalamasının altında kaldığı söylenebilir. Akran ilişkileri değişkenlerinden aşırı hareketlilik, sosyal olmayan davranış, dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık, akran şiddetine maruz kalma puan ortalamalarının düşük, olumlu sosyal davranışın ortalamasının yüksek, akran baskısı ile başa çıkmanın ise orta düzeyde olduğu söylenebilir.

Tablo 3. Anne baba görüşlerine dayalı dijital oyun etkileri ile akran ilişkisi değişkenleri arasındaki korelasyonlar

Dijital oyunların etkileri	Öğrenme	Eğlenme	Fiziksel	Sosyal	Duygusal
Akran ilişkileri değişkenleri					
Aşırı hareketlilik	-.054	-.064	.007	.019	.098
Olumlu sosyal davranışlar	.121	.127	-.096	-.019	-.120
Sosyal olmayan davranışlar***	-.137	-.135	.077	.100	.171
Dışlanma***	-.289**	-.229*	.116	.153	.031
Korkulu kaygılı olma	-.286**	-.251*	.055	.220*	.116
Saldırganlık	-.248*	-.000	.079	.022	.001
Akran şiddetine maruz kalma	-.248*	-.070	.050	.158	.091
Akran baskısı ile başa çıkma	.133	-.444**	.230*	.277*	.205

*p < .05 **p < .01 *** Spearman Korelasyon Katsayısı Analizi

Tablo 3’de dijital oyunun olumlu etkilerinden öğrenmeye yönelik etkileri ile dışlanma ($r = -.289$; $p < .01$), korkulu kaygılı olma ($r = -.286$; $p < .01$), saldırganlık ($r = -.248$; $p < .05$) ve akran şiddetine maruz kalma ($r = -.248$; $p < .05$) değişkenleri arasında olumsuz yönde anlamlı ve düşük düzeyde ilişki bulunmaktadır. Dijital oyunun öğrenme boyutu arttıkça çocukların akran ilişkilerindeki dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık ve akran şiddetine maruz kalma düzeyleri azalmaktadır. Benzer şekilde dijital oyunun öğrenme boyutu azaldıkça çocukların akran ilişkilerindeki dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık ve akran şiddetine maruz kalma düzeyleri artmaktadır. Öğrenme ile diğer akran ilişkileri değişkenleri arasında anlamlı düzeyde ilişki bulunmamaktadır.

Dijital oyunun olumlu etkilerinden eğlenme alt boyutu ile dışlanma ($r = -.229$; $p < .05$), korkulu kaygılı olma ($r = -.251$; $p < .05$) ve akran baskısı ile başa çıkma ($r = -.444$; $p < .01$) değişkenleri arasında olumsuz yönde anlamlı düzeyde ilişki bulunmaktadır. Eğlenme ile dışlanma ve korkulu kaygılı olma arasında düşük düzeyde, akran baskısı ile başa çıkma arasında orta düzeyde ilişki vardır. Dijital oyunun eğlenme boyutu arttıkça çocukların akran ilişkilerindeki dışlanma, korkulu kaygılı olma ve akran baskısı ile başa çıkma düzeyleri azalmaktadır. Bununla birlikte dijital oyunun eğlenme boyutu azaldıkça çocukların akran ilişkilerindeki dışlanma, korkulu kaygılı olma ve akran baskısı ile başa çıkma düzeyleri artmaktadır. Eğlenme ile diğer akran ilişkileri değişkenleri arasında anlamlı düzeyde ilişki bulunmamaktadır.

Dijital oyunun olumsuz fiziksel etkileri ve akran baskısı ile başa çıkma ($r = .230$; $p < .05$) değişkeni arasında olumlu yönde anlamlı ve düşük düzeyde ilişki bulunmaktadır. Dijital oyunun olumsuz fiziksel etkileri arttıkça küçük çocukların akran baskısı ile başa çıkma düzeyleri artmaktadır. Ek olarak dijital oyunun olumsuz fiziksel etkileri azaldıkça küçük çocukların akran baskısı ile başa çıkma düzeyleri azalmaktadır. Olumsuz fiziksel etkiler ile diğer akran ilişkileri değişkenleri arasında anlamlı düzeyde ilişki bulunmamaktadır.

Dijital oyunun olumsuz sosyal etkileri ile korkulu kaygılı olma ($r = .220$; $p < .05$) ve akran baskısı ile başa çıkma ($r = .277$; $p < .05$) değişkenleri arasında olumlu yönde anlamlı ve düşük düzeyde ilişki bulunmaktadır. Dijital oyunun olumsuz sosyal etkileri arttıkça küçük çocukların korkulu kaygılı olma ve akran baskısı ile başa çıkma düzeyleri artmaktadır. Benzer şekilde dijital oyunun olumsuz sosyal etkileri azaldıkça küçük çocukların korkulu kaygılı olma ve akran baskısı ile başa çıkma düzeyleri azalmaktadır. Olumsuz sosyal etkiler ile diğer akran ilişkileri değişkenleri arasında anlamlı düzeyde ilişki bulunmamaktadır.

Dijital oyunun olumsuz duygusal etkileriyle akran ilişkileri değişkenlerinin tamamı arasında anlamlı düzeyde ilişki bulunmamaktadır.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Araştırma bulgularına göre dijital oyunların öğrenme alt boyutu ile akran ilişkilerinden dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık ve akran şiddetine maruz kalma olmak üzere dört değişken ile ilişkili bulunmuştur. Bu ilişki olumsuz yönde olup, dijital oyunların çocukların öğrenmesi üzerindeki etkileri arttıkça, akran ilişkilerindeki dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık ve akran şiddetine maruz kalma düzeyleri de azalabilmektedir. Benzer şekilde dijital oyunların çocukların öğrenmesi üzerindeki etkileri azaldıkça, akran ilişkilerindeki dışlanma, korkulu kaygılı olma, saldırganlık ve akran şiddetine maruz kalma düzeyleri de artabilmektedir. Eğlenmeye yönelik etkilerde de benzer bir sonuç elde edilmiştir. Dijital oyunların eğlendirici etkisi arttıkça akran ilişkilerindeki dışlanma, korkulu kaygılı olma ve akran baskısı ile başa çıkma alt boyutlarında azalma; eğlendirici etki azaldıkça bu değişkenlerde artış görülebilmektedir. Anne baba görüşlerine göre dijital oyunların olumsuz fiziksel etkileriyle akran baskısı ile başa çıkma arasında olumlu yönde ilişkili bulunmuştur. Bu sonuç doğrultusunda dijital oyunların olumsuz fiziksel etkileri arttıkça akran baskısı ile başa çıkma düzeyi de artabileceği, dijital oyunların olumsuz fiziksel etkileri azaldıkça akran baskısı ile başa çıkma düzeyinin de azalabileceği söylenebilir.

Dijital oyunların olumsuz sosyal etkileri, akranlarına karşı korkulu kaygılı olma ve akran baskısı ile başa çıkma olmak üzere iki değişkenle olumlu yönde ilişkili bulunmuştur. Dolayısıyla dijital oyunların olumsuz sosyal etkileri arttıkça, akranlarına karşı korkulu kaygılı olma ve akran baskısı ile başa çıkma düzeyinin de artabileceği, dijital oyunların olumsuz sosyal etkileri azaldıkça, akranlarına karşı korkulu kaygılı olma ve akran baskısı ile başa çıkma düzeyinin de azalabileceği ifade edilebilir. Dijital oyunların olumsuz duygusal etkileri herhangi bir akran ilişkisi değişkeni ile ilişkili bulunmamıştır.

Bulgular incelendiğinde anne baba görüşlerine göre dijital oyunların öğrenmeye yönelik etkileri akran ilişkileri ile en çok ilişki içinde olan değişken olmuştur. Bunun nedenlerinden biri çocukların dijital oyunlarda doğru/uygun davranışları öğrenerek/pekiştirerek sosyal ilişkilerine de bunu yansıtması olabilir. Dijital oyunların olumsuz duygusal etkilerinin herhangi bir akran ilişkisi ile ilişkili olmaması, duygusal etkilerin eğlenme, öğrenme, sosyal ve fiziksel etkilere göre gözlemlenmesinin daha zor olabileceğini düşündürmektedir. Ölçek maddelerinde olumsuz duygusal etkiler özgüvenin düşük olması, iç dünyada karmaşa gibi kriterler doğrultusunda yer almaktadır. Bu kriterlerin diğer alt boyutlarda yer alan oyun oynarken gülme, öğrenmeyi pekiştirme, bedensel problemler, oyunun kapatılması istenildiğinde kızma gibi birçok durumun gözlemlenmesine karşılık daha zor fark edilebilir kriterler olduğu düşünülmektedir.

Araştırma içinde dikkat çeken sonuçlar bulunmaktadır. Bu bulgulardan ilki dijital oyunların olumsuz fiziksel etkileri arttıkça akran baskısı ile başa çıkma düzeyi de artabileceği, dijital oyunların olumsuz fiziksel etkileri azaldıkça akran baskısı ile başa çıkma düzeyinin de azalabileceği şeklindedir. İkinci olarak dijital oyunların olumsuz sosyal etkileri, akranlarına karşı korkulu kaygılı olma ve akran baskısı ile başa çıkmayla olumlu yönde ilişkili bulunmuştur. Bu bulgular iki ölçekten birinin anne babalar ve diğerinin okul öncesi öğretmenleri tarafından doldurulması ile açıklanabilir. İki yetişkin grubunun değerlendirmeleri, ölçeği algılama şekilleri, çocuğu tanıma biçimleri ve çocukla zaman geçirdikleri bağlamların farklılaşmasından ötürü farklılaşabilir. Bununla birlikte alan yazında (Coplan vd., 2004; Rubin, Coplan ve Bowker, 2009) bazı çocukların içsel kaygı yaşamalarına karşılık akran ilişkilerinde tamamen geri çekilmedikleri, sosyal etkileşimlerde aktif kalarak çeşitli başa çıkma stratejileri kullanabildikleri belirtilmektedir. Bu durum dijital oyunların olumsuz sosyal etkilerinin artmasıyla birlikte hem korkulu kaygılı olma hem de akran baskısıyla başa çıkma becerisinin aynı anda yükselmesini açıklayabilir. Bunların yanı sıra bazı dijital oyun türlerinin çocuklarda problem çözme, karar verme, strateji geliştirme ve bellek süreçlerini desteklediği bunun da sosyal etkileşimlerde karşılaşılan zorlayıcı durumlarda daha etkili başa çıkma davranışlarına zemin hazırlayabileceği belirtilmektedir. Özellikle iş birliğine dayalı dijital oyunların, çocukların planlama, akranla ortak hedef belirleme ve çözüm üretme becerilerini güçlendirdiği ifade edilmektedir (Fang vd., 2022; Lipponen vd., 2018). Bu beceriler akran baskısı gibi sosyal durumlarda çocuğun daha stratejik, esnek ve kendini düzenleyebilen bir yaklaşım sergilemesine katkı sunabilir. Nitelikli dijital oyun deneyimlerinin sosyal iş birliği, akran etkileşimi ve olumlu sosyal davranışları artırabildiği belirtilmektedir (Shoshani Braverman ve Meirow, 2021).

Araştırmanın bulguları, dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkilerinin dikkat çekmekte ve bu etkilerin akran ilişkileri ile de bağlantılı olabileceğini ortaya koymaktadır. Nitekim Fang vd. (2022), Moskova'da 4-6 yaş arası çocuklar üzerinde yaptığı çalışmada, deney grubuna sınıfta akranlarıyla birlikte oynayabilecekleri dijital oyunlara dayalı bir program, kontrol grubuna da evde yalnız başına uygulanabilen dijital oyun programını uygulamışlardır. Programın sonunda deney grubundaki çocukların arasında sosyal etkileşimi artmış, kaygı ve saldırganlığı azalmıştır. Finlandiya'daki çalışmada da (Lipponen vd., 2018) akran çiftleri oluşturdukları 5-6 yaş grubu çocuklara sekiz hafta boyunca Dijital Duygu Dedektifi Oyunu oynatılmış ve bu sürecin çocuklara çok yönlü öğrenme ortamı sunduğu, iş birliği gibi sosyal becerileri geliştirdiği belirlenmiştir. Fakat Tsai vd. (2020), dijital oyun bağımlılığının akran ilişkileri ve öğrenme davranışlarıyla olumsuz yönde ilişkili olabildiğini ifade etmiştir. Stavrou (2018), teknolojik bağımlılığın empati, sabır, sosyal uyum, stresli durumlarla baş etme, yenilik ve değişimi kabul etme, uyum sağlama gibi becerileri etkileyebileceğini ifade etmiştir. Alborzi ve Torabi (2024), bazı dijital oyunların sosyal davranışlar ve akran ilişkileri üzerinde olumlu bazılarının ise olumsuz etkilerinin olabileceğini, oyun oynama süresi gibi faktörlerin de çocuklar üzerindeki etkileri olacağını vurgulamaktadır. Shoshani, Braverman ve Meirow (2021) tarafından yürütülen araştırmada da olumlu sosyal davranışlara dayalı oyunların sosyal tatmini, akran desteğini ve olumlu sosyal davranışları arttırabildiğini ve bunun genel iyi oluştaki artışa yol açtığı, şiddet içeren video oyunlarının ise akran zorbalığı ve olumsuz davranışlarla ilişkilendirildiği belirtilmiştir. Gülay Ogelman vd. (2018), teknolojik araç (bilgisayar, tablet ve akıllı telefon) kullanımının küçük çocukların sosyal becerileri üzerinde etkisinin bulunmadığını ancak sosyal etki ve sosyal tercih üzerinde etkili olabildiğini belirtmiştir. Aynı çalışmada teknolojik araç kullanımının, çocukların akranları tarafından sevilme ve sevilmemeye düzeylerini etkileyebileceği ifade edilmiştir (Gülay Ogelman vd., 2018). Bulgular ve bulguları destekleyen alan yazın bilgileri, dijital oyunlar ile akranların uygun şekillerde bir araya getirilebilecek kavramlar olduğunu ortaya koymaktadır. Dijital oyunların grup bağlamında ve iş birliğini destekleyici şekilde kullanıldığında olumlu sonuçlar ortaya konulabileceği, kontrol dışında ve bilinçsizce kullanıldığı takdirde de olumsuz sonuçlar doğurabileceği söylenebilir.

Anne baba görüşüne dayalı olarak dijital oyunların etkilerinin ele alınması sonucunda ailelerin bu konuda bilinçli olması, çocuklarının ekran karşısında ne şekilde vakit geçirdiği, oynadığı oyunların içeriği, ziyaret ettiği web sitelerindeki içerikler vb. birçok konuda hem bilinçli olması hem de çocuğun dijital meşguliyetleri hakkında bilgi sahibi olması gereklidir.

(Aydemir, 2022). Bununla birlikte araştırmacılar (Li vd., 2023; Perez vd., 2022), yaşanan sokağa çıkma yasakları, izole olma, salgın hastalık endişesi gibi durumlardan ötürü COVID-19 sürecinde teknoloji kullanımının arttığını, uygulamaların yaygınlaştığını ve bu dönemde doğan ya da büyüyen bebekler ve küçük çocukların teknoloji kullanımının özel olarak incelenmesi gerektiğini ifade etmişlerdir.

Bu araştırmada akran ilişkileri değişkenlerine yönelik bulguları öğretmen görüşlerine, dijital oyunların etkilerine yönelik bulgular ise anne baba görüşlerine dayalıdır. Dolayısıyla bulguların gerek öğretmen gerek anne baba olmak üzere çocuğun çevresindeki yetişkinlere dayalı olması çalışmanın güçlü yanlarından biri olarak değerlendirilebilir. Tüm verilerin aynı yetişkinden alınmasından öte çocuğu tanıyan farklı yetişkinlerin görüşlerine başvurulmasının bulgular açısından önem taşıdığı söylenebilir. Bununla birlikte çalışmanın sınırlılıklardan bir tanesi, dijital oyunlarının etkilerine yönelik olarak sadece anne baba görüşüne başvurulmuş olmasıdır. Sonraki çalışmalarda öğretmen görüşü, çocuk gözlemi, çocuk görüşü gibi farklı veri toplama kaynaklarından bilgi alınması verilerin güvenilirliğini destekleyebilir. Bununla birlikte bu çalışma kesitsel olup, gelecek çalışmalarda dijital oyunların boyamsal süreçteki rolleri ele alınabilir. Deneysel çalışmalarla dijital oyunların esas alındığı programların etkileri incelenebilir. Anne babalarla görüşmeler yapılarak yetişkinlerin bakış açılarını, çocuklarının teknolojik araçlarla ne şekilde vakit geçirdiğine yönelik bilgi düzeylerinin ortaya konulduğu nitel çalışmalar yapılabilir. Anne babaların bilgilendirilmesine yönelik müdahale programları geliştirilebilir. Okul öncesi dönem çocuklarının teknolojik araç kullanımı dijital oyunlar dışındaki konu başlıkları (televizyon izleme, cep telefonu kullanma vb.) ve teknolojik araçların etkileri açısından incelenebilir. Bununla birlikte öğretmenlerin sınıf içinde bilinçli teknoloji kullanımını destekleyici çalışmalar da yapılabilir.

ÇIKAR ÇATIŞMASI BEYANI

Yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. Tüm yazarlar, bu makalenin hazırlanmasına eşit oranda bilimsel katkı sağlamış ve çalışmanın her aşamasında ortak sorumluluk üstlenmişlerdir. Makalenin son hâli tüm yazarlar tarafından okunmuş, onaylanmış ve yayımlanmak üzere sunulmuştur.



EXTENDED SUMMARY

PARENTS' PERSPECTIVES ON THE EFFECTS OF DIGITAL GAMES ON PRESCHOOL CHILDREN'S PEER RELATIONSHIPS

INTRODUCTION

Technological devices such as phones, televisions and tablets, which are found in almost every home and actively used by children, can become an indispensable entertainment tool for children. Along with games played with peers, digital games can become more important in children's lives. Various developments have been effective in digital games gaining an important place in children's lives. For example, in addition to technological developments, the time children spend outdoors has decreased due to changes in family structure, the COVID-19 pandemic, rapidly growing cities, and irregular or risky urbanization. Consequently, these lifestyle changes have increased the frequency of playing digital games.

LITERATURE REVIEW

When the literature is examined, it is evident that there are studies examining the effects of digital game addiction and digital games on children's aggressive behaviour (Aküzüm et al., 2022; Bağatarhan, 2023; Bağcı Çetin, 2023; Budak, 2020; Gökçen, 2023; Kanter, 2020; Kara, 2023; Kaya, 2013; Koral and Alptekin, 2023; Toran et al., 2016). As a result of the review, it can be stated that there is a need for studies on the effects of digital games on children's peer relationships. For this reason, it is thought that determining the effects of digital games on peer relationships will contribute to the literature and make it easier to understand changing children's behaviours.

The purpose of the research is to examine the interaction between the effects of digital games and preschool children's peer variables based on the opinions of parents. With this respect, the sub-purposes of the research are as follows:

- Is there a relationship between the entertaining effects of digital games and children's peer variables (hyperactivity, prosocial behaviours, asocial behaviours, exclusion, fearfulness-anxiety, aggression, peer victimization, coping with peer pressure)?
- Is there a relationship between the educational effects of digital games and children's peer variables (hyperactivity, prosocial behaviours, asocial behaviours, exclusion, fearfulness-anxiety, aggression, peer victimization, coping with peer pressure)?
- Is there a relationship between the negative physical effects of digital games and children's peer variables (hyperactivity, prosocial behaviours, asocial behaviours, exclusion, fearfulness-anxiety, aggression, peer victimization, coping with peer pressure)?
- Is there a relationship between the negative social effects of digital games and children's peer variables (hyperactivity, prosocial behaviours, asocial behaviours, exclusion, fearfulness-anxiety, aggression, peer victimization, coping with peer pressure)?
- Is there a relationship between the negative emotional effects of digital games and children's peer variables (hyperactivity, prosocial behaviours, asocial behaviours, exclusion, fearfulness-anxiety, aggression, peer victimization, coping with peer pressure)?

METHOD

The study group consists of 84 children aged 5-6 years attending preschool education in Ayancık district of Sinop province and their parents. Five measurement tools were used in this study; the Personal Information Form, The effects of Digital Games at Early Ages Questionnaire, Child Behaviour Scale, Peer Victimization Scale and the Social Skills Assessment Scale (Skills for Coping with Peer Pressure Sub-scale). According to the findings the effects of digital games on learning were observed to be related to four variables: exclusion from peer relationships, fearfulness-anxiety, aggression and peer victimization. The Personal Information Form and the Effects of Digital Games at Early Ages Questionnaire were filled out by families. The Child Behaviour Scale, the Peer Victimization Scale and the Social Skills Assessment Scale (Skills for Coping with Peer Pressure Sub-scale) were filled out by preschool teachers.

RESULTS AND DISCUSSION

According to the findings, the effects of digital games on learning were observed to be related to 4 variables: exclusion from peer relationships, fearfulness-anxiety, aggression and peer victimization. This relationship has been considered to be negative and exclusion from peer relationships, fearfulness-anxiety, aggression and peer victimization levels increase/decrease as the effects of digital games on children's learning decrease/increase. A similar result was obtained regarding the effects related to entertainment, and as the entertaining effects of digital games increased, a negative relationship was found between three variables in children's peer relationships, namely exclusion from peer relationships, fearfulness-anxiety and coping with peer pressure. Furthermore, the negative physical effects of digital games were positively associated with children's skills for coping with peer pressure. Likewise, the negative social effects of digital games were positively associated with both children's fearfulness-anxiety toward peers and their skills for coping with peer pressure. As the entertaining effect of digital games increases, children's peer variables (exclusion, fearfulness-anxiety and coping with peer pressure) may decrease; as the entertaining effect decreases, an increase in peer variables may occur. According to parents' opinions, the negative physical effects of digital games were observed to be positively correlated with the ability to cope with peer pressure. The level of coping with peer pressure increases/decreases as negative physical effects of digital games increase/decrease. The negative social effects of digital games have been observed to be positively correlated with two variables: fearfulness-anxiety towards peers and coping with peer pressure. As the negative social effects of digital games increase, the levels of fearfulness-anxiety towards peers and coping with peer pressure increase as well. Conversely, as the negative social effects decrease, the levels of these variables decrease which their preschool children spend time. The negative emotional effects of digital games were not found to be related to any peer relationship variables. When the findings are examined, it is seen that — according to parents — all categories of digital game effects (entertaining, learning, negative physical, and negative social) except the negative emotional effects are related to children's peer relationship variables. Each of these effect categories is associated with at least one, and at most four, peer variables. The learning effect of digital games was the factor most closely related to peer relationship variables. One reason for this may be that children learn and reinforce appropriate behaviors in digital games and reflect this in their social relationships. The fact that the negative emotional effects of digital games are not related to any peer relationships suggests that emotional effects may be more difficult to observe than the entertaining, learning, social and physical effects. The negative emotional effects subscale includes items related to traits such as low self-confidence and inner turmoil. Although many situations such as laughing while playing, reinforcing learning, physical problems and getting angry when the game is requested to be closed can be observed, these criteria are thought to be more difficult to identify.

CONCLUSION AND RECOMMENDATIONS

The findings and supporting literature reveal that digital games and peers are concepts that can be brought together in appropriate ways. It can be said that digital games can produce positive results when used in a group context and in a way that supports cooperation, but they can also have negative results if used out of control and without supervision or awareness.

KAYNAKÇA

- Aküzüm, C., Boğa Baran, E., & Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Electronic Turkish Studies*, 17(3), 427-458. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.61958>
- Alborzi, M., & Torabi, M. (2024). The impact of computer games on the social skills of elementary school students: a comprehensive analysis. *Games for Health Journal*, 13(6), 477-485. <https://doi.org/10.1089/g4h.2024.0048>
- Avcı, D., Tarı Selçuk, K., & Kaynak, S. (2019). Okul öncesi dönemdeki çocukların akran ilişkileri ve belirleyicileri. *Güncel Pediatri*, 17(1), 17-33. <https://doi.org/10.32941/pediatric.544465>

- Avcıoğlu, H. (2007). Sosyal becerileri değerlendirme ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışması (4-6 yaş). *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 87-101.
- Aydemir, F. (2022). Digital games and their effects on children. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (41), 40-69. <https://doi.org/10.14520/adyusbd.1116868>
- Bağatarhan, T. (2023). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ve problem davranışlar. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14(5), 179-193. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1342294>
- Bağcı Çetin, B. (2023). 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin akran zorbalığı davranışlarını yordayıcı rolü. *Hakkâri Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(2), 10-25.
- Balaban Dağal, A., & Bayındır, D. (2019). Validity and reliability study of effects of digital games in early ages scale. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 9(4), 979-1000. <http://dx.doi.org/10.14527/pegagog.2019.031>
- Bayzan, Ş., Yıldırım, Ö., Karakuş, T., Kurşun, E., Turgut, Y. E., & Aslan, A. (2023). Türkiye'deki ebeveynlerin internet kullanım alışkanlıkları ve dijital okuryazarlık becerileri üzerine bir araştırma. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (Özel Sayı 1 (Cumhuriyetin 100. Yılına)), 1249-1271. <https://doi.org/10.51531/korkutataturkiyat.1361402>
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijital değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.818532>
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi* (Tez no 630581). [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Büyükoztürk, Ş. (2021). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı - İstatistik, araştırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum* (29. Baskı). Pegem Akademi.
- Coplan, R. J., Prakash, K., O'Neil, K., & Armer, M. (2004). Do you "want" to play? Distinguishing between conflicted shyness and social disinterest in early childhood. *Developmental Psychology*, 40(2), 244.
- Edwards, S. (2013). Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 199-212. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.789190>
- Erol, A., & Gülay Ogelman, H. (2020). Çocukların saldırganlık ve akran şiddetine maruz kalma düzeylerinin akranları tarafından sevilme düzeyleri üzerindeki yordayıcı etkisi. *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(1), 11-21.
- Fang, M., Tapalova, O., Zhiyenbayeva, N., & Kozlovskaya, S. (2022). Impact of digital game-based learning on the social competence and behavior of preschoolers. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3065-3078. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-707659/v1>
- Gökçen, A. (2023). *Çocukların ekran kullanım özellikleri, dijital oyun bağımlılık eğilimleri, sosyal yetkinlik ve davranış durumları ve ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez no 782343) [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi, Türkiye]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Gözüm, A. İ. C., & Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (41), 82-100. <https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.777424>
- Gülay, H., & Önder, A. (2009). Reliability and validity of the Turkish version of ladd and profflet child behavior scale victimization scale and picture sociometry scale to measure peer relations of 5-6 years-old turkish children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 648-659. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.114>
- Gülay Ogelman, H., Göktaş, I., & Ok, B. (2023). Okul öncesi dönemde öğrenmede öz düzenleme açısından akran ilişkileri. *Uluslararası Batı Karadeniz Sosyal ve Beşerî Bilimler Dergisi*, 7(2), 185-206. <https://doi.org/10.46452/baksoder.1288360>
- Gülay Ogelman, H., & Güngör, H. (2022). Okul öncesi eğitim alanında 2000-2021 yılları arasında tamamlanmış akran ilişkileri konulu tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Psikolojik Danışma ve Rehberlik Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 658-680. <https://doi.org/10.47793/hp.1159015>
- Gülay Ogelman, H., Güngör, H., Körükçü, Ö., & Erten Sarkaya, H. (2018). Examination of the relationship between technology use of 5-6 year-old children and their social skills and social status, *Early Child Development and Care*, 188:2, 168-182. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1208190>
- Gündoğdu, S., & Yaşar, M. (2021). Okul öncesi dönemde çocuklar arasındaki sınıf içi güç ilişkilerinin incelenmesi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40(1), 122-141. <https://doi.org/10.7822/omuefd.790496>
- Gürleyik, S., & Gözün Kahraman, Ö. (2021). Okul öncesi dönem çocuklarında zihin kuramı ve akran ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 36(1), 201-212. <http://dx.doi.org/10.16986/HUJE.2019055015>
- Haddock A., Ward N., Yu R., & O'Dea N. (2022). Positive effects of digital technology use by adolescents: A scoping review of the literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(21), 14009. <https://doi.org/10.3390/ijerph192114009>
- Hanish, L. D., Martin, C. L., Cook, R., DeLay, D., Lecheile, B., Fabes, R. A., Goble, P., & Bryce, C. (2021). Building integrated peer relationships in preschool classrooms: The potential of buddies. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 73, 101257. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101257>

- Huang, S. H., & Zhu, D. H. (2017). The negative influence of online games on teenagers and its guiding strategies. *China Moral Education*, 12, 30-33.
- İnan Kaya, G. (2021). Dijital çağda çocuk yetiştirme ve eğitim: Değişen roller. *İnsan ve İnsan*, 8(27), 83-100. <https://doi.org/10.29224/insanveinsan.819184>
- Kanmaz, T., & Tezel Şahin, F. (2022). Okul öncesinde akran ilişkileri ölçeği ebeveyn ve öğretmen formlarının geliştirilmesi. *Turkish Studies - Education*, 17(3), 437-468. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.55791>
- Kanter, A. (2020). Dijital bağımlılığın okul öncesi dönemdeki çocuklarda problem davranışlarına etkisi. *Researcher*, 8(2), 207-221.
- Kara, D. (2023). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez no 845710). [Yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Türkiye]. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Karasar, N. (2019). *Bilimsel irade algı çerçevesi ile bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler* (34. Baskı). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi geçerlik ve güvenirlik çalışması* (Tez no 351001) [Yüksek lisans tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Türkiye] Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>
- Koral, F., & Alptekin, K. (2023). Dijital oyun bağımlılığı: Bir derleme çalışması. *Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (11), 283-308. <https://doi.org/10.54557/karataysad.1237807>
- Li, Y., Deng, T., & Kanske, P. (2023). Affective empathy mediates the positive effect of prosocial video games on young children's sharing behavior. *Cognitive Development*, 67, 101343. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101343>
- Lipponen, S., Koivula, M., Huttunen, K., Turja, L., & Laakso, M. L. (2018). Children's peer interaction while playing the digital emotion detectives game. *Journal of Early Childhood Education Research*, 7(2), 282-309.
- Mercan-Uzun, E., Bütün-Kar, E., & Özdemir, Y. (2023). Ebeveynlerin gözünden çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Erzincan University Journal of Education Faculty*, 25(1). <https://doi.org/10.17556/erziefd.1111846>
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., & Razak Özdenler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 227-247. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051>
- Perez, A., Göbel, A., Stuhmann, L. Y., Schepanski, S., Singer, D., Bindt, C., & Mudra, S. (2022). Born under COVID-19 pandemic conditions: Infant regulatory problems and maternal mental health at 7 months postpartum. *Frontiers in Psychology*, 12, 805543. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.8055>
- Rubin, K. H., Coplan, R. J., & Bowker, J. C. (2009). Social withdrawal in childhood. *Annual Review of Psychology*, 60, 141-171. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.60.110707.163642>
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135.
- Sapsağlam, Ö., & Bırak, E. (2023). Examining the effect of increased screen usage time on preschoolers' cognitive process skills during COVID-19 period. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 11(2), 108-126. <https://doi.org/10.52380/mojet.2023.11.2.466>
- Shoshani, A., Braverman, S., & Meiorow, G. (2021). Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning. *Computers in Human Behavior*, 114, 106578. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106578>
- Stavrou, E. A. (2018). Personalized intervention program to a child with asperger syndrome addicted to computer gaming. *International Journal of Education and Information Technology*, 3(1), 1-6.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics* (sixth ed.). Pearson: Boston.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Tsai, S. M., Wang, Y. Y., & Weng, C. M. (2020). A study on digital games internet addiction, peer relationships and learning attitude of senior grade of children in elementary schools in chiayi county. *Journal of Education and Learning*, 9 (3), 13-26. <http://dx.doi.org/10.5539/jel.v9n3p13>