

Examining the Relationship Between Social-Emotional Well-being and Psychological Resilience of Preschool Children and Their Tendencies Toward Digital Play Addiction

Hilal Yilmaz¹, Emre Arslan²

About the Article

Received: 08.10.2023

Accepted: 02.04.2023

Published: 13.05.2024

Keywords

Social emotional well-being

Psychological resilience

Digital play addiction

Preschool children

Abstract

This research was conducted to determine the relationship between the social-emotional well-being and psychological resilience of preschool children and their tendencies toward digital play addiction. The study was designed in a correlational survey model. The study group of the research consisted of 324 children attending preschool education institutions in the Rize province. The "Preschool Children's Social-Emotional Well-being and Psychological Resilience Scale" and the "Digital Play Addiction Tendency Scale" were used as data collection tools in the research. As a result of the research, it was found that the levels of social-emotional well-being and psychological resilience of children were high, while tendencies toward digital play addiction were moderate. There was a moderate, negative, and significant relationship between children's social-emotional well-being, psychological resilience, and tendencies toward digital play addiction. Accordingly, as the social-emotional well-being and psychological resilience of children increase, tendencies toward digital play addiction decrease. It was determined that the relationship between children's social-emotional well-being, psychological resilience, and tendencies toward digital play addiction differed based on gender and daily screen time variables but not based on age.

For Citation

Yilmaz, H. & Arslan, E. (2024). Examining the Relationship Between Social-Emotional Well-being and Psychological Resilience of Preschool Children and Their Tendencies Toward Digital Play Addiction. *MSKU Journal of Education*, 11(1), 53-69 DOI: 10.21666/muefd.1372901

The preschool period is a critical time that prepares children to observe and understand themselves and their surroundings (Bagdi & Vacca, 2005). Interacting with individuals in their social environment positively influences many skills of children and directly affects their well-being (Marbina et al., 2015). Well-being implies positive physical and mental health, attachment, and self-regulation skills. Additionally, it contributes to efficiently managing feelings of happiness, patience, self-assurance, and satisfaction. Children with strong well-being learn how to express and manage their emotions, leading to the development of their self-confidence (Graham & Fitzgerald, 2011). Furthermore, when children develop a strong sense of well-being, they excel in understanding and managing the emotions of themselves and others, displaying emotional responses through their mental capabilities, reasoning, and verbal expression skills, surpassing their peers (Bernard, 2008). Positive communication, self-confidence, attention, and social-emotional problem-solving skills are considered essential for enhancing well-being during the preschool period (Shonkoff & Phillips, 2000). This ensures that children's well-being is supported in a healthy manner by individuals in their social environment.

In addition to well-being, other crucial skills that preschool children need to acquire are emotional regulation and social skills (Ashdown & Bernard, 2012). Emotional regulation and social skills are considered fundamental developmental tasks expected of preschool children (Hamaidi, Mattar & Arouri, 2021). Being strong in these critical skills is referred to as resilience (Howell et al., 2010). The ability of an individual to adapt to changes in their life by interacting with negative situations, risk, and protective factors is defined as psychological resilience (Karairmak, 2006). The adaptation shown by children in the face of adversity contributes to their physical and mental development (Chen et al., 2021).

¹ Artvin Coruh University- yilmazhilal@artvin.edu.tr – ORCID: 0000-0002-4594-3155

² Trabzon University- emre_arslan23@trabzon.edu.tr – ORCID: 0000-0002-2291-946X

According to research, individuals with high levels of psychological resilience possess developed social skills (Garmezy, 1993), can adapt quickly to new situations (Siebert, 2005), and are effective problem solvers with high self-confidence (Martin & Njoroge, 2005), capable of controlling and being aware of their emotions (Capan & Aricioglu, 2014). Psychologically resilient children excel in resisting stress and distress, coping with uncertainty and change, and recovering faster from traumatic events (Newman & Blackburn, 2002). On the other hand, the relationships that children establish and maintain in their families and schools are critically important for determining the level of resilience a child will demonstrate (Ziobro, 2018). Risk factors such as family breakdown, parental losses (Greeff & Ritman, 2005), natural disasters, societal traumas (Walsh, 2020), negative childhood experiences (Lloyd et al., 2022), socio-economic inadequacies, poverty (Masten & Narayan, 2012), childhood illnesses (Nakashima & Canda, 2005), and parental illnesses (Pilowsky et al., 2004) are seen as factors that negatively affect psychological resilience in the development of children during the preschool period.

Another factor among those influencing the social-emotional well-being and psychological resilience of children is technology (Prime et al., 2020). Digital plays commonly played by preschool children are simulations that incorporate visual and auditory elements using computer technologies, involving defined settings, durations, conditions, and a variety of tools (Erbay, 2021). In a study conducted with preschool children in Turkey, it was found that one out of every five children showed a tendency toward digital play addiction (Budak, 2020). Digital play addiction is defined as the compulsive and excessive continuation of playing plays despite experiencing social and emotional problems resulting from the play (Lemmens et al., 2009). Individuals with digital play addiction experience common issues such as anger, unmet physical and socio-emotional needs, emotional changes, restlessness, and confusion when deprived of these plays for an extended period of time (Griffiths & Davies, 2005). According to the American Academy of Pediatrics, prolonged exposure to media can lead to problems such as obesity, expressive language issues, anxiety, and sleep problems (Akt., Rosen et al., 2013). Another study found that excessive use of technological devices in early childhood is associated with delays in social, emotional, linguistic, cognitive, and motor development (Pagani et al., 2010). Similarly, children's early exposure to and excessive time spent with technological devices, watching low-quality and inappropriate content, negatively affect their cognitive functions (self-regulation, impulse control, mental flexibility, understanding others' thoughts and feelings) (Nathanson et al., 2013). All these issues are considered risk factors for the development of preschool children.

Toran et al. (2016) determined in their study that the age at which children are introduced to digital play is approximately between one and four years. Especially in early childhood, individuals are in a critical period for social and emotional development, and digital plays directly influence these areas of development (Hazar & Hazar, 2017). Considering that the well-being of children is evaluated as one of the fundamental components of psychological resilience (Allen et al., 2014), determining the relationship between the social-emotional well-being, psychological resilience of children and their tendencies toward digital play addiction is believed to contribute to the literature.

In the literature, studies examining the social-emotional well-being and psychological resilience of preschool children in relation to demographic characteristics such as gender, age, screen time, and various variables have been identified. For example, a study investigating the predictability of children's values and self-regulation behaviors on their social-emotional well-being and psychological resilience found a moderately positive relationship between children's value behaviors and self-regulations with their psychological resilience and well-being levels (Ozbey et al., 2022). In another study exploring the relationship between mothers' conscious awareness levels in parenting and marriage and the psychological resilience levels of preschool children, no statistically significant relationship was found between mothers' conscious awareness levels in parenting and the social-emotional well-being and psychological resilience of children. Similarly, there was no significant difference between the gender variable and the social-emotional well-being and psychological resilience of children (Balci, 2022).

In studies related to the tendency of digital play addiction, Golge (2022) found that preschool children who prefer miniature toys have a significantly higher tendency toward digital play addiction compared to those who prefer other types of toys. Additionally, it was determined that the tendency of boys toward digital play addiction is significantly higher than that of girls, with no significant difference based on

age. A study examining the relationship between parental attitudes and children's tendencies toward digital play addiction found that as the level of parents' democratic attitudes increased, the tendency of children toward digital play addiction decreased (Akuzum et al., 2022). Emiroglu Irvan (2022) identified a moderately positive relationship between the mother-child relationship and the tendency of preschool children toward digital play addiction. In addition, it was found that the tendency of boys toward digital play addiction is significantly higher than that of girls, with no difference based on age. In a study by Baysan (2022), it was concluded that the levels of digital play addiction in preschool children are low, while their tendencies toward gaming are high. Another study found a negative relationship between children's tendencies toward digital play addiction and their social problem-solving skills in early childhood. According to the results of the study, the level of digital play addiction in boys is significantly higher than that in girls (Cayli, 2022). Another study examining the differences in digital play addiction tendencies and parental guidance strategies of preschool children found that directing children to digital devices and free parenting strategies significantly predict children's tendencies toward digital play addiction. As another result of the study, it was determined that the tendency of boys toward digital play addiction is higher than that of girls (Guzen, 2021). In a different study within the same age group, a significant, high, and negative relationship was found between children's digital play addiction and emotional intelligence (Unsal, 2019). In the same study, it was observed that girls are more digitally addicted than boys. Additionally, Akaroglu (2022) examined the predictability of parenting attitudes and social-emotional well-being for digital play addiction in children aged 6-13. The study found that an authoritarian parenting attitude significantly predicts the tendency toward digital play addiction.

It has been determined that studies on the social-emotional well-being, psychological resilience, and digital play addiction tendencies of children are conducted with children in the second childhood and adolescence period (Afriwilda & Mulawarman, 2021; Bohnert & Gracia, 2021; Dursun & Capan, 2018; Jeong et al., 2017; Kim & Jeong, 2016; Turan, 2021). When all these studies are considered together, no study has been found that examines the social-emotional well-being, psychological resilience, and digital play addiction tendencies of preschool children together. It is believed that revealing the relationship between the social-emotional well-being, psychological resilience, and digital play addiction tendencies of today's children, defined as digital natives (Helsper & Eynon, 2010), will contribute to the organization of various educational content such as activities, intervention programs, and family involvement studies aimed at children. This study is also expected to contribute to improving the quality of children's relationship with technology. Therefore, the main purpose of the research is to examine the relationship between the social-emotional well-being, psychological resilience, and digital play addiction tendencies of preschool children. In line with this main purpose, answers will be sought to the following questions:

1. What are the average scores of preschool children in social-emotional well-being, psychological resilience, and digital play addiction tendencies?
2. Is there a significant relationship between the social-emotional well-being, psychological resilience, and digital play addiction tendencies of preschool children?
3. Do the social-emotional well-being, psychological resilience, and digital play addiction tendencies of preschool children differ significantly according to demographic characteristics (gender, age, and daily screen time)?

Method

Model

This study is conducted to examine the relationship between the social-emotional well-being and psychological resilience of preschool children and their tendency towards digital play addiction. For this purpose, the research is designed using a survey model. The study consists of both descriptive survey and correlational survey designs. Using correlational analyses within the survey models allows for measuring the strength and direction of the relationship between variables or predicting the impact of one variable on another (Buyukozturk et al., 2008; Edmonds & Kennedy, 2017). In this design, apart from the application of measurement tools planned to be used in the research, no other interventions, or similar directions are implemented (Buyukozturk et al., 2008; Edmonds & Kennedy, 2017).

In the current research, the primary focus is on examining the relationship between the social-emotional well-being and psychological resilience of preschool children and their tendency towards digital play addiction. Therefore, it is considered appropriate to use a correlational model that can reveal this network of relationships. The differentiation of preschool children's social-emotional well-being and psychological resilience, as well as their tendency towards digital play addiction, according to demographic characteristics, is thought to be appropriately designed in a descriptive survey model.

Study Group

This research comprises 324 children attending preschool education institutions in the province of Rize during the 2022-2023 academic year. The study group was formed using the convenient sampling method, which is a non-probability sampling technique (Buyukozturk et al., 2008). Demographic information for the study group is presented in Table 1.

Table 1.
Demographic information of the study group

Demographic Information		n	%	
Child	Gender	Girl	164	50,6
		Boy	160	49,4
	Age	48-60 months	73	22,5
		61-72 months	208	64,2
		73 and more months	43	13,3
	Duration of receiving pre-school education	1 years	193	59,6
		2 years	111	34,3
		3 and more years	20	6,2
	Institution type	Kindergarten	147	45,4
		Independent kindergarten	177	54,6
Daily screen time	Less than 1 hour	56	17,3	
	Between 1-2 hours	167	51,5	
	More than 2 hours	101	31,2	
Mother	Perceived income levels of mothers	Low	33	10,2
		Middle	273	84,3
		High	18	5,6
	Maternal age	18-28 years old	16	4,9
		29-39 years old	253	78,1
		40 and over age	55	17
Mother's working status	Worker	139	42,9	
	Inoperative	185	57,1	
Total		324	100	

As seen in Table 1, 50.6% of the children in the study group of the research are girls and 49.4% are boys; 22.5% are 48-60 months old, 64.2% are 61-72 months old, and 13.3% are 73 months or more; 59.6% had 1 year of pre-school education, 34.3% had 2 years, and 6.2% had 3 or more years of pre-

school education. 45.4% of children attend kindergarten, and 54.6% attend independent kindergarten. 17.3% of children have a daily screen time of less than 1 hour, 51.5% have a screen time of 1-2 hours, and 31.2% have a screen time of more than 2 hours.

The income level perceived by the mothers of the children in the research group is low by 10.2%, medium by 84.3%, and high by 5.6%. 4.9% of the mothers are between the ages of 18-28, 78.1% are between the ages of 29-39, and 17% are between the ages of 40 and over. 42.9% of mothers are working, and 57.1% are not working.

Data Collection Tools

In the study, data were collected using instruments to assess the social-emotional well-being and psychological resilience of preschool children, namely the “Preschool Children's Social-Emotional Well-being and Psychological Resilience Scale”, and to determine their tendencies toward digital game addiction, namely the “Preschool Children Digital Game Addiction Tendency Scale”. Additionally, demographic information was collected using the “Demographic Information Form”.

Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience Scale for Preschool Children (PERIK): Developed by Mayr & Ulich and adapted into Turkish by Ozbey (2019), this scale consists of six sub-dimensions. Each sub-dimension comprises six items, resulting in a total of 36 items on the scale. The sub-dimensions are named as Making contact/social performance, Self-control/thoughtfulness, Self-assertiveness, Emotional stability/coping with stress, Task orientation, and Pleasure in exploring. The reliability coefficients of the scale were found to be between ,72 and ,96 (Ozbey, 2019). The scale is administered by teachers on behalf of the children. In this study, the internal consistency coefficient was calculated as ,97 for the Making contact/social performance sub-dimension, ,98 for Self-control/thoughtfulness, ,97 for Self-assertiveness, ,90 for Emotional stability/coping with stress, ,91 for Task orientation, and ,97 for Pleasure in exploring.

Digital Play Addiction Tendency Scale (DPAT): Developed by Budak (2020), this scale consists of 20 items and follows a 5-point Likert scale. Scores can range from 20 to 100, with higher scores indicating a higher tendency toward digital play addiction. The internal consistency coefficient (Cronbach's Alpha α) of the scale was found to be ,93, and internal consistency coefficients for sub-dimensions ranged between ,70 and ,90. The scale has four sub-dimensions: Dissociation from life, Conflict, Constant play, and Reflection on life. Mothers fill out the scale on behalf of their children (Budak, 2020; Budak & Isikoglu, 2022). In this study, the internal consistency coefficient was found to be ,95 for the Dissociation from life sub-dimension, ,93 for Conflict, ,92 for Constant play, and ,84 for Reflection on life. The total internal consistency coefficient of the scale was ,97.

Demographic Information Form: This form, created by the researchers, includes questions related to personal information about the child for mothers and teachers to fill out.

Data Collection Process

The study received ethical approval from the Ethics Board of Artvin Coruh University on February 7, 2023, with the protocol number E-18457941-050.99-80634. Subsequently, official permission was obtained from the Central District Directorate of National Education in Rize province for implementation. After obtaining permission from the administrators of preschool educational institutions, the measurement tools were sent to the homes of the children for mothers to fill out. Mothers who volunteered to participate in the research were asked to fill out the measurement tool on behalf of their children. Subsequently, teachers filled out the survey for the children whose mothers had completed the questionnaire. The surveys were filled out by mothers and teachers were then matched by teachers. After completion, they were collected by the researcher. The data collection process took place between March 6, 2023, and May 20, 2023. A total of 532 measurement tools were delivered, but 176 were not completed, and 32 were incomplete/incorrectly filled out. In the end, 324 survey forms were deemed suitable for data analysis.

Data Analysis

In the study, firstly, reliability coefficients were provided for the internal consistency of the data collection instruments using Cronbach's alpha. Accordingly, the internal consistency coefficient was calculated as ,97 for the Communication/Social Performance sub-dimension, ,98 for Self-Control/Reflectiveness, ,97 for Boldness, ,90 for Emotional Stability/Coping with Stress, ,91 for Task Orientation, and ,97 for Enjoyment of Exploration of the Preschool Children's Social-Emotional Well-being and Psychological Resilience Scale. For the Preschool Children Digital Play Addiction Tendency Scale (DPAT), the internal consistency coefficient was ,95 for the Detachment from Life sub-dimension, ,93 for Conflict, ,92 for Continuous Playing, and ,84 for Reflection on Life. The total internal consistency coefficient of the scale was ,97. Descriptive statistics, including mean and standard deviation values, were calculated to describe the levels of social-emotional well-being and psychological resilience, as well as digital play addiction tendencies of preschool children. After determining that the data did not follow a normal distribution using the Kolmogorov-Smirnov Test ($p < .05$) (Table 2), Spearman's Rank-Order Correlation Coefficient Analysis was conducted to identify the relationship between variables. Mann-Whitney U test and Kruskal-Wallis H test analyses were performed to detect differentiation based on variables. The data were analyzed using SPSS 21 software, and a significance level of ,05 was adopted.

Table 2.
Kolmogorov-Smirnov test results for the normality distribution of the data.

	Making contact/social performance	Self-control/thoughtfulness	Self-assertiveness	Emotional stability/coping with stress	Task orientation	Pleasure in exploring	Dissociation from life	Conflict	Constant play	Reflection on life	Digital Play Addiction Tendency Total	Gender	Age	Daily screen time	
N	324	324	324	324	324	324	324	324	324	324	324	324	324	324	
Normal	Mean	20,16 05	20,79 94	20,46 30	19,50 93	19,82 10	20,77 78	18,65 74	10,82 72	13,46 30	8,175 9	54,061 7	1,49	1,91	2,13 89
	Std. Deviation	7,122 04	7,598 26	7,316 50	5,541 00	6,151 25	7,233 82	8,832 63	5,099 72	5,950 92	3,433 12	22,260 54	,501	,592	,683 17
	Absolute	,130	,148	,142	,127	,117	,142	,115	,124	,133	,095	,097	,344	,337	,269
Most Extreme	Positive	,084	,113	,096	,081	,093	,101	,115	,124	,133	,095	,097	,344	,305	,269
	Negative	-,130	-,148	-,142	-,127	-,117	-,142	-,093	-,090	-,077	-,067	-,072	-	-	-,247
												,338	,337		
Kolmogorov-Smirnov Z	2,344	2,660	2,553	2,289	2,103	2,561	2,063	2,231	2,399	1,709	1,750	6,19	6,06	4,83	
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,006	,004	,000	,000	,000	

Findings

In this section, findings regarding the social emotional well-being and psychological resilience of preschool children and their digital play addiction tendency levels, findings to determine the relationship between these two variables, and the examination of these two variables in terms of children's demographic characteristics (gender, age and daily screen time) are included.

Table 3.

Results of mean and standard deviation values regarding the social emotional well-being and psychological resilience of preschool children and their digital play addiction tendencies

		n	Mean	Sd
Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience	Making contact/social performance	324	20,16	7,12
	Self-control/thoughtfulness	324	20,79	7,59
	Self-assertiveness	324	20,46	7,31
Psychological Resilience	Emotional stability/coping with stress	324	19,50	5,54
	Task orientation	324	19,82	6,15
	Pleasure in exploring	324	20,77	7,23
Digital Play Addiction Tendency	Dissociation from life	324	18,65	8,83
	Conflict	324	10,82	5,09
	Constant play	324	13,46	5,95
	Reflection on life	324	8,17	3,43
	Digital Play Addiction Tendency Total	324	54,06	22,26

Sd = Standard deviation

As seen in Table 3, the mean score of preschool children from the making contact/social performance sub-dimension of the Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience Scale is 20.16, with a standard deviation of 7.12; The mean score they received from the self-control/thoughtfulness subscale was 20.79, with a standard deviation of 7.59; Their mean score from the self-assertiveness subscale is 20.46, with a standard deviation of 7.31; The mean score they received from the emotional stability/coping with stress subscale was 19.50, with a standard deviation of 5.54; The mean score they got from the task orientation sub-dimension is 19.82, the standard deviation is 6.15, and the mean score they got from the pleasure in exploring sub-dimension is 20.77, the standard deviation is 7.23. Considering the maximum and minimum score values that can be obtained from the sub-dimensions of the scale (max. 30-min. 1), it was determined that all sub-dimension scores of the children's Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience Scale were at high levels.

The mean score of children from the sub-dimension of detachment from life of the Digital Play Addiction Tendency Scale is 18.65, with a standard deviation of 8.83; The mean score they received from the conflict subscale was 10.82, with a standard deviation of 5.09; The mean score they got from the constant play sub-dimension is 13.46, the standard deviation is 5.95; The average score they received from the reflection on life sub-dimension is 8.17, the standard deviation is 3.43, and the total score average of digital play addiction tendency is 54.06, and the standard deviation is 22.26. The total score obtained from the measurement tool is 54.06, which shows that they are at an intermediate level according to the chart specified by Budak (2020), who developed the measurement tool.

Table 4.

*Results of Spearman Brown rank difference correlation coefficient analysis on the relationship between preschool children's social emotional well-being and psychological resilience and their digital play addiction tendencies**

	Making contact/social performance	Self-control/thoughtfulness	Self-assertiveness	Emotional stability/coping with stress	Task orientation	Pleasure in exploring	Digital Play Addiction Tendency Total	Dissociation from life	Conflict	Constant play	Reflection on life	
Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience	Making contact/social performance	-	,777	,809	,740	,698	,814	-,519	-,502	-,460	-,512	-,428
	Self-control/thoughtfulness	,777	-	,698	,722	,792	,803	-,592	-,572	-,522	-,565	-,521
	Self-assertiveness	,809	,698	-	,629	,684	,853	-,527	-,520	-,452	-,512	-,446
	Emotional stability/coping with stress	,740	,722	,629	-	,722	,700	-,500	-,464	-,470	-,481	-,432
	Task orientation	,698	,792	,684	,722	-	,812	-,526	-,502	-,467	-,504	-,477
	Pleasure in exploring	,814	,803	,853	,700	,812	-	-,570	-,564	-,497	-,543	-,484
Digital Play Addiction Tendency	Digital Play Addiction Tendency Total	-,519	-,592	-,527	-,500	-,526	-,570	-	,945	,929	,897	,846
	Dissociation from life	-,502	-,572	-,520	-,464	-,502	-,564	,945	-	,831	,765	,767
	Conflict	-,460	-,522	-,452	-,470	-,467	-,497	,929	,831	-	,817	,726
	Constant play	-,512	-,565	-,512	-,481	-,504	-,543	,897	,765	,817	-	,707
	Reflection on life	-,428	-,521	-,446	-,432	-,477	-,484	,846	,767	,726	,707	-

*The significance level for all values in the table is $p < ,001$.

As seen in Table 4, there is a moderate, negative, and significant relationship between the sub-dimensions of the Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience Scale and the total and sub-scores of preschool children from the Digital Play Addiction Tendency Scale. Accordingly, it can

be said that as children's social emotional well-being and psychological resilience increase, their digital play addiction tendencies decrease.

Table 5.

Mann Whitney-U test results regarding the differentiation of preschool children's social emotional well-being and psychological resilience, and digital play addiction tendencies according to gender variable

	Gender	n	Mean Rank	Sum of Rank	U	z	p
Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience	Making contact/social performance	Girl	171,26	28086	11684	-1,709	,087
		Boy	153,53	24564			
	Self-control/thoughtfulness	Girl	175,16	28727	11043	-2,477	,013*
		Boy	149,52	23923			
	Self-assertiveness	Girl	169,56	27807,50	11962,500	-1,378	,168
		Boy	155,27	24842,50			
	Emotional stability/Coping with stress	Girl	171,03	28049	11721	-1,663	,096
		Boy	153,76	24601			
	Task orientation	Girl	173,05	28381	11389	-2,057	,040*
		Boy	151,68	24269			
	Pleasure in exploring	Girl	171,07	28056	11714	-1,676	,094
		Boy	153,71	24594			
Digital Play Addiction Tendency Total	Girl	164	153,30	25141,50	11611,500	-1,790	,073
	Boy	160	171,93	27508,50			
Digital Play Addiction Tendency	Dissociation from life	Girl	154,03	25261,50	11731,500	-1,649	,099
		Boy	171,18	27388,50			
	Conflict	Girl	151,95	24920,50	11390,500	-2,057	,040*
		Boy	173,31	27729,50			
	Constant play	Girl	157,08	25760,50	12230,500	-1,057	,291
		Boy	168,06	26889,50			
	Reflection on life	Girl	156,18	25613,50	12083,500	-1,234	,217
		Boy	168,98	27036,50			

* $p < .05$

As seen in Table 5, it was determined that the scores of preschool children from the self-control/thoughtfulness and task orientation sub-dimensions of the Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience Scale differed significantly according to the gender variable ($z = -2.477$, $p = .013$; $z = -2.057$, $p = .040$). Accordingly, girls' self-control/thoughtfulness and task orientation scores are higher than boys.

It was determined that the scores of preschool children in the conflict sub-dimension of the Digital Play Addiction Tendency Scale differed significantly according to the gender variable ($z = -2.477$, $p = .040$). Accordingly, boys' conflict scores are higher than girls.

It was determined that the other scores obtained from the scales did not differ significantly according to the gender of the children ($p > .05$).

Table 6.

Kruskal Wallis-H test results regarding the differentiation of preschool children's social emotional well-being and psychological resilience, and digital play addiction tendencies according to age variable

		Age	n	Mean Rank	Mean	Sd	p
Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience	Making contact/social performance	48-60 months	73	176,10	5,664	2	,059
		61-72 months	208	153,42			
		73 and more months	43	183,36			
	Self-control/thoughtfulness	48-60 months	73	168,10	3,548	2	,170
		61-72 months	208	156,08			
		73 and more months	43	184,03			
	Self-assertiveness	48-60 months	73	163,68	1,268	2	,531
		61-72 months	208	159,16			
		73 and more months	43	176,66			
	Emotional stability/Coping with stress	48-60 months	73	152,26	4,546	2	,103
		61-72 months	208	160,52			
		73 and more months	43	189,45			
Task orientation	48-60 months	73	158,22	3,563	2	,168	
	61-72 months	208	158,82				
	73 and more months	43	187,56				
Pleasure in exploring	48-60 months	73	155,66	2,511	2	,285	
	61-72 months	208	160,70				
	73 and more months	43	182,80				
Digital Play Addiction Tendency	Digital Play Addiction Tendency Total	48-60 months	73	156,09	1,556	2	,459
		61-72 months	208	161,53			
		73 and more months	43	178,09			
	Dissociation from life	48-60 months	73	152,17	3,444	2	,179
		61-72 months	208	161,44			
		73 and more months	43	185,19			
	Conflict	48-60 months	73	158,69	,617	2	,735
		61-72 months	208	161,79			
		73 and more months	43	172,41			
	Constant play	48-60 months	73	160,06	,606	2	,739
		61-72 months	208	161,23			
		73 and more months	43	172,77			
Reflection on life	48-60 months	73	164,87	,121	2	,942	
	61-72 months	208	161,16				
	73 and more months	43	164,98				

In Table 6, when the results of the Kruskal Wallis-H test, which was conducted to determine whether the scores of the Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience Scale and the Digital Play Addiction Tendency Scale of preschool children showed a significant difference according to the age variable, were examined, the difference between the mean rankings of the groups was not found to be statistically significant. ($p > .05$).

Table 7.

Results of the Kruskal Wallis-H test conducted on the differentiation of preschool children's social emotional well-being and psychological resilience and digital play addiction tendencies according to the daily screen time variable

		Daily Screen Time	Mean Rank	x ²	Sd	p	
Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience	Making contact/social performance	Less than 1 hour	56	180,35	3,580	2	,167
		Between 1-2 hours	167	163,43			
		More than 2 hours	101	151,06			
	Self-control/thoughtfulness	Less than 1 hour	56	170,96	1,436	2	,488
		Between 1-2 hours	167	164,88			
		More than 2 hours	101	153,88			
	Self-assertiveness	Less than 1 hour	56	185,06	5,092	2	,078
		Between 1-2 hours	167	162,51			
		More than 2 hours	101	149,97			
	Emotional stability/Coping with stress	Less than 1 hour	56	165,04	,095	2	,954
		Between 1-2 hours	167	161,03			
		More than 2 hours	101	163,51			
Task orientation	Less than 1 hour	56	168,50	,326	2	,850	
	Between 1-2 hours	167	162,21				
	More than 2 hours	101	159,65				
Pleasure in exploring	Less than 1 hour	56	186,67	5,465	2	,065	
	Between 1-2 hours	167	161,68				
	More than 2 hours	101	150,46				
Digital Play Addiction Tendency	Digital Play Addiction Tendency Total	Less than 1 hour	56	143,81	5,041	2	,080
		Between 1-2 hours	167	159,59			
		More than 2 hours	101	177,67			
	Dissociation from life	Less than 1 hour	56	146,10	2,773	2	,250
		Between 1-2 hours	167	162,23			
		More than 2 hours	101	172,04			
	Conflict	Less than 1 hour	56	152,27	1,210	2	,546
		Between 1-2 hours	167	161,84			
		More than 2 hours	101	169,27			
	Constant play	Less than 1 hour	56	134,50	15,139	2	,001**
		Between 1-2 hours	167	154,97			
		More than 2 hours	101	190,47			
Reflection on life	Less than 1 hour	56	155,99	,451	2	,798	
	Between 1-2 hours	167	162,32				
		More than 2 hours	101	166,41			

**p<,01

In Table 7, when the results of the Kruskal Wallis-H test, which was conducted to determine whether the scores of the Social Emotional Well-Being and Psychological Resilience Scale and the Digital Play Addiction Tendency Scale of preschool children show a significant difference according to the screen time variable, the difference between the mean rankings of the groups is examined. It was found to be statistically significant in the constant playing subscale of the Tendency Scale (p>,05). As a result of the Mann Whitney-U test conducted to determine which groups this difference is between, the continuous playing scores of children whose daily screen time is more than 2 hours are significantly higher than

those of children whose screen time is less than 1 hour and between 1-2 hours ($Z=-3.446$, $p=.001$; $Z=-3.072$, $p=.002$). The differences between other scores were not statistically significant ($p>.05$).

Conclusion, Discussion and Recommendations

In this study examining the relationship between children's social-emotional well-being, psychological resilience, and their tendencies towards digital play addiction, the results indicate that children have high levels of social-emotional well-being and psychological resilience. Similar to this study, Oner (2023), Ozbey et al. (2022), and Tastuner (2021) also found high levels of social-emotional well-being and psychological resilience in children. However, Oztürk (2022) found that children's social-emotional well-being and psychological resilience were at a moderate level. Ozogul (2022) expressed that children struggle when coping with negative and stressful events. The results of the current study suggest that the quality of education provided in preschool institutions may contribute to the high levels of social-emotional well-being and psychological resilience in children.

Another result of the research is that children's tendencies towards digital play addiction are at a moderate level. Cayli (2022) and Guzen (2021) found that children's tendencies towards digital play addiction were at a moderate level. On the other hand, Emiroglu Ilvan (2022) and Dokumaci (2023) concluded that children's tendencies towards digital play addiction were at a low level. However, Unsal (2019) found that computer play addiction among 5-6-year-old children was high. The moderate levels of digital play addiction tendencies in the current study might be attributed to the fact that the research data relies solely on mothers' observations.

The study also found a moderate, negative, and significant relationship between children's social-emotional well-being, psychological resilience sub-dimensions, and total scores of digital play addiction tendencies. Accordingly, as children's social-emotional well-being and psychological resilience increase, their tendencies towards digital play addiction decrease. Limone & Toto (2021) highlighted that children with low social-emotional well-being and psychological resilience during the pandemic spent more time with technological devices, leading to various negative consequences. Similarly, Stiglic & Viner (2019) found that children staying away from screens positively influenced their well-being.

Regarding gender differences, the results indicate that girls have higher scores in social-emotional well-being and psychological resilience sub-dimensions compared to boys. Similar findings were reported by Ozturk (2022), Gun (2021), Kalkuloglu (2022), Oner (2023), and Atespolat (2022). The study suggests that societal attitudes towards girls might contribute to the higher scores. This aligns with Ersoy's (2009) assertion that culture plays a crucial role in shaping gender patterns, and differential behaviors towards girls could impact their well-being.

On the other hand, the research found that boys have higher conflict scores in digital play addiction tendencies compared to girls. This is consistent with findings from Golge (2022), Dokumacı (2023), Cayli (2022), Emiroglu Ilvan (2022), and Guzen (2021), which suggest that boys tend to have higher scores in digital play addiction tendencies and all its sub-dimensions. Jenson & De Castell (2011) argue that this pattern develops based on cultural and gender roles, where aggressive behaviors in boys are more accepted than in girls.

The study did not find age-related differences in social-emotional well-being and psychological resilience among preschool children. Similar results were reported by Ozturk (2022) and Tarman et al. (2023). However, there are studies (Atespolat, 2022; Gun, 2021; Ozdemir, 2021; Ozogul, 2022) suggesting age-related differences in social-emotional well-being and psychological resilience. The discrepancy in findings could be due to the varied nature of developmental characteristics associated with age. The study suggests that the lack of age-related differences might be attributed to young children receiving protective factors from family, teachers, and the environment.

Regarding digital play addiction tendencies, the research found no age-related differences, in line with findings from Cayli (2022), Guzen (2021), and Unsal (2019). However, Emiroglu Ilvan (2022) found that the continuous playing scores of 61-72-month-old children were higher than those of 48-60-month-old children. The absence of age-related differences in the current study may be due to similar access to digital devices among children.

Lastly, the study revealed that children's social-emotional well-being and psychological resilience did not vary based on daily screen time. Children with screen time exceeding 2 hours showed higher tendencies towards continuous playing in digital play addiction. Similar findings were reported by Emiroglu Ilvan (2022) and Dokumaci (2023). Guzen (2021) also noted that as children spend more time in front of screens, their addiction tendencies increase. Studies on the negative effects of screen time on children's development (Johnston, 2021; Mavoa et al., 2018; Sakr & Oscar, 2022) suggest that increased screen time is associated with various addictions in children's later lives.

Based on the results of this study, researchers, educators, and policymakers are provided with several recommendations. It is suggested that supporting children's social-emotional well-being and psychological resilience can help reduce tendencies towards digital play addiction. Further research can be conducted with groups at risk, and qualitative research methods can be employed to explore in detail the reasons behind children's levels. Training programs for parents and teachers aiming to enhance children's social-emotional well-being and psychological resilience, leading to a decrease in digital play addiction tendencies, can be organized. Efforts should also be directed towards understanding and addressing the factors contributing to the low social-emotional well-being and high digital play addiction tendencies observed in boys. Finally, activities promoting conscious use of technology among all children, involving parents, teachers, other families, and peers, are recommended to reduce daily screen time for children.

References

- Afriwilda, M. T. & Mulawarman, M. (2021). The effectiveness of motivational interviewing counseling to improve psychological well-being on students with online game addiction tendency. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 106-115. DOI:10.25217/igcj.v4i1.1235
- Akaroglu, G. (2022). Parental attitudes and social emotional well-being predict digital game addiction in Turkish children. *The American Journal of Family Therapy*, 1-19. DOI:10.1080/01926187.2022.2117249
- Akuzum, C., Baran, E. & Celebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Journal of Turkish Studies*, 17(3). DOI:10.7827/TurkishStudies.61958
- Allen, J., Balfour, R., Bell, R. & Marmot, M. (2014). Social determinants of mental health. *International Review of Psychiatry*, 26(4), 392-407. DOI:10.3109/09540261.2014.928270.
- Ashdown, D. M. & Bernard, M. E. (2012). Can explicit instruction in social and emotional learning skills benefit the social-emotional development, well-being, and academic achievement of young children?. *Early Childhood Education Journal*, 39, 397-405. DOI:10.1007/s10643-011-0481-x
- Atespolat, Y. (2022). *Evaluation of the reflections of the pandemic process on the social behavior and psychological resilience of preschool children from the perspective of teachers and parents*. (Unpublished Master's Thesis). Ankara University.
- Bagdi, A. & Vacca, J. (2005). Supporting early childhood social-emotional well being: The building blocks for early learning and school success. *Early Childhood Education Journal*, 33, 145-150. DOI:10.1007/s10643-005-0038-y
- Balci, Ş. (2022). *The relationship between mothers' level of conscious awareness in marriage and parenthood and psychological resilience levels of preschool children*. (Unpublished Master's Thesis). Gazi University.
- Baysan, Ö. (2022). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile oyun eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tezsiz Yüksek lisans projesi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Bernard, M. E. (2008). The effect of You Can Do It! Education on the emotional resilience of primary school students with social, emotional, behavioral and achievement challenges. In Proceedings of the Australian Psychological Society Annual Conference (Vol. 43, pp. 36-40).

- Bohnert, M. & Gracia, P. (2021). Emerging digital generations? Impacts of child digital use on mental and socioemotional well-being across two cohorts in Ireland, 2007-2018. *Child Indicators Research*, 14, 629-659. DOI:10.1007/s12187-020-09767-z
- Budak, K. S. (2020). *Development of digital game addiction tendency scale and digital game parental mediation scale for preschool children, investigation of their relationship with problem behaviors*. (Unpublished Master's Thesis). Pamukkale University.
- Budak, K. S. & Işıkkoglu, N. (2022). Development of children's digital play addiction tendency and parental mediation scales. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences*, 55(3), 673-720. DOI:10.30964/auebfd.939653
- Buyukozturk, Ş., Kiliç-Cakmak, E., Akgun, OÖ., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Capan, B. E. & Aricioglu, A. (2014). Forgiveness as Predictor of Psychological Resiliency. *e-International Journal of Educational Research*, 5(4), 70-82. DOI:10.19160/e-ijer.05325
- Cayli, A. (2022). *The examination of the relationship between the social problem solving skills and digital game addiction tendency of pre-school children (5-6 years old)*. (Unpublished Master's Thesis). Çankırı Karatekin University.
- Chen, H., Hong, Q., Xu, J., Liu, F., Wen, Y. & Gu, X. (2021). Resilience coping in preschool children: The role of emotional ability, age, and gender. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9), 5027. <https://doi.org/10.3390/ijerph18095027>
- Dokumaci, C. (2023). *Investigation of the relationship between preschool children's digital game addiction tendency and social skills*. (Unpublished Master's Thesis). Van Yüzüncü Yıl University.
- Dursun, A. & Capan, B. E. (2018). Digital game addiction and psychological needs for eenergers. *İnönü University Journal of the Faculty of Education*, 19(2), 128-140. DOI:10.17679/inuefd.336272
- Edmonds, W.A. & Kennedy, T.D. *An applied guide to research designs: Quantitative, qualitative, and mixed methods*. (Ed. Second). SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781071802779>
- Emiroglu İlvan, T. (2022). *Examining the digital play addiction tendency of preschool children and the mother-child relationship*. (Unpublished Master's Thesis). Yıldız Teknik University.
- Erbas, Y. H. (2020). Erken çocukluk döneminde dijital bağımlılık. *Erken çocukluk eğitiminde dijital teknoloji ve öğrenme içinde*, 93-107.
- Erbay, A. E. (2021). A descriptive analysis of studies on digital games in communication science. *USBAD International Journal of Social Sciences*, 3(5), 519-556. DOI:10.47994/usbad.817988
- Ersoy, E. (2009). Woman and man identity in gender culture (Example of Malatya). *Fırat University Journal of Social Science*, 19(2), 209-230.
- Garnezy, N. (1993). Children in povert: Resilience despite risk. *Journal of Peditary*, 217-136. DOI:10.1080/00332747.1993.11024627
- Golge, A. (2022). *Examination of pre-school children's tendency towards digital gaming and play types according to aggression orientation*. (Unpublished Master's Thesis). İstanbul Gelişim University.
- Graham, A. & Fitzgerald, R. (2011). Supporting children's social and emotional well-being: Does 'having a say'matter?. *Children & Society*, 25(6), 447-457. DOI:10.1111/j.1099-0860.2010.00295.x
- Greeff, A. P. & Ritman, I. N. (2005). Individual characteristics associated with resilience in single parent families. *Psychological Reports*, 96(1), 36-42. DOI:10.2466/PR0.96.1.36-42
- Griffiths, M. D. & Davies, M. N. O. (2005). *Videogame addiction: Does it exist? Handbook of computer game studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds.), Boston: MIT Pres.

- Gun, R. Ş. (2021). *Investigation of the relationship between preschool children psychological resilience levels and peer bullying according to teachers views. (Unpublished Master's Thesis)*. Gazi University.
- Guzen, M. (2021). *Examination of digital play addiction tendencies and differences in parental mediation of 4-6 years old children during pre-COVID-19 and pandemic period. (Unpublished Master's Thesis)*. Pamukkale University.
- Hamaidi, D. A., Mattar, J. W. & Arouri, Y. M. (2021). Emotion Regulation and Its Relationship to Social Competence among Kindergarten Children in Jordan. *European Journal of Contemporary Education, 10*(1), 66-76. DOI: 10.13187/ejced.2021.1.66
- Hazar, Z. & Hazar, M. (2017). Digital game addiction scale for children. *Journal of Human Sciences, 14*(1), 203-216. doi:10.14687/jhs.v14i1.4387
- Helsper, E. J. & Eynon, R. (2010). Digital natives: Where is the evidence? *British Educational Research Journal, 36*(3), 503-520. DOI:10.1080/01411920902989227
- Howell, K. H., Graham-Bermann, S. A., Czyz, E. & Lilly, M. (2010). Assessing resilience in preschool children exposed to intimate partner violence. *Violence and Victims, 25*(2), 150-164. DOI:10.1891/0886-6708.25.2.150
- Jenson, J. & De Castell, S. (2011). Girls@ Play: An ethnographic study of gender and digital gameplay. *Feminist Media Studies, 11*(2), 167-179. DOI:10.1080/14680777.2010.521625
- Jeong, E. J., Kim, D. J. & Lee, D. M. (2017). Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction, 33*(3), 199-214. DOI:10.1080/10447318.2016.1232908
- Johnston, K. (2021). Engagement and immersion in digital play: Supporting young children's digital wellbeing. *International journal of environmental research and public health, 18*(19), 10179. DOI:10.3390/ijerph181910179
- Kalkuloglu, A. (2022). *Investigation of the social-emotional well-being and psychological health of pre-school children experienced with the pandemic and earthquake. (Unpublished Master's Thesis)*. Hasan Kalyoncu University.
- Karairmak, Ö. (2006). Resilience, risk and protective. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal, 3*(26), 129-142.
- Kim, D. & Jeong, E. J. (2016). Online digital game addiction: How does social relationship impact game addiction. *Americas Conference on Information Systems*.
- LeBuffe, P. A., Ross, K. M., Fleming, J. L. & Naglieri, J. A. (2012). The Devereux Suite: Assessing and promoting resilience in children ages 1 month to 14 years. In: Prince-Embury, S., Saklofske, D. (eds) *Resilience in Children, Adolescents, and Adults. The Springer Series on Human Exceptionality*. Springer, New York, NY. DOI:10.1007/978-1-4614-4939-3_4
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*, 77-95. DOI:10.1080/15213260802669458
- Limone, P. & Toto, G. A. (2021). Psychological and emotional effects of digital technology on children in Covid-19 pandemic. *Brain Sciences, 11*(9), 1126. DOI:10.3390/brainsci11091126
- Lloyd, A., McKay, R. T. & Furl, N. (2022). Individuals with adverse childhood experiences explore less and underweight reward feedback. *Proceedings of the National Academy of Sciences, 119*(4). DOI:10.1073/pnas.2109373119
- Marbina, L. Mashford-Scott, A., Church, A. & Tayler, C. (2015). *Assessment of wellbeing in early childhood education and care. Literature review*, Melbourne: Victorian Curriculum and Assessment Authority.
- Martin, A. & Njoroge, W. (2005). Resilience and vulnerability: Adaptation in the context of childhood adversities. *American Journal of Psychiatry, 162*(8), 1553-a. DOI:10.1176/appi.ajp.162.8.1553-a

- Masten, A. S. & Narayan, A. J. (2012). Child development in the context of disaster, war, and terrorism: Pathways of risk and resilience. *Annual Review of Psychology*, 63, 227-257. DOI:10.1146/annurev-psych-120710-100356
- Mavoa, J., Carter, M. & Gibbs, M. (2018). Children and Minecraft: A survey of children's digital play. *New Media & Society*, 20(9), 3283-3303. DOI:10.1177/1461444817745320
- Mayr, T. & Ulich, M. (2009). Social-emotional well-being and resilience of children in early childhood settings- PERIK: An empirically based observation scale for practitioners. *Early Years. An International Journal of Research and Development*, 29(1), 45-57. DOI:10.1080/09575140802636290
- Nakashima, M. & Canda, E.R. (2005) Positive dying and resilience in later life: A qualitative study. *Journal of Aging Studies*, 19(1), 109-125. DOI:10.1016/j.jaging.2004.02.002
- Nathanson, A. I., Sharp, M. L., Aladé, F., Rasmussen, E. E. & Christy, K. (2013). The relation between television exposure and theory of mind among preschoolers. *Journal of Communication*, 63(6), 1088–1108. <https://doi.org/10.1111/jcom.12062>
- Newman, T. & Blackburn, S. (2002). Transitions in the lives of children and young people: Resilience factors.
- Oner, Ş. (2023). *Examination of the relationship between the social information processing skills and the levels of motivation and psychological strength of pre-school children. (Unpublished Master's Thesis)*. Gazi University.
- Ozbey, S. (2019). Validity and reliability study of social emotional well-being and psychological resilience scale for preschool children (PERIK). *OPUS International Journal of Society Researches*, 10(17), 756-786. DOI:10.26466/opus.518062
- Ozbey, S., Erata, F. & Yavuz, K. (2022). Well-being and psychological resilience in preschool children: Value predictive effect of behaviors and self-regulation. *Journal of Values*, 20(44), 351-383. DOI:10.34234/ded.1113471
- Ozdemir, M. (2021). *Mothers' parental attitudes and anxiety as predictors of well being in pre-school children. (Unpublished Master's Thesis)*. Tokat University.
- Ozogul, B. (2022). *Examination of the relationship between the parent-child relationship and the children psychological well-being in the preschool period. (Unpublished Master's Thesis)*. Hacettepe University.
- Ozturk, E. (2022). *Investigation of the relationship between the levels of psychological resilience of preschool children and the levels of mother's interests. (Unpublished Master's Thesis)*. Gazi University.
- Pagani, L. S., Fitzpatrick, C., Barnett, T. A. & Dubow, E. (2010). Prospective associations between early childhood television exposure and academic, psychosocial, and physical well-being by middle childhood. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 164(5), 425–431. DOI: 10.1001/archpediatrics.2010.50
- Pilowsky, D. J., Zybert, P. A. & Vlahov, D. (2004). Resilient children of injection drug users. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 43(11), 1372-1379. DOI:10.1097/01.chi.0000138355.29099.2a
- Prime, H., Wade, M. & Browne, D. T. (2020). Risk and resilience in family well-being during the COVID-19 pandemic. *American Psychologist*, 75(5), 631-643. DOI:10.1037/amp0000660
- Rosen, L. D., Carrier, M. & Cheever, N. A. (2013). Facebook and texting made me do it: Media-induced task-switching while studying. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 948-958. DOI: 10.1016/j.chb.2012.12.001
- Sakr, M. & Oscar, A. (2022). Stretchy time or screen time: how early years practitioners conceptualise time in relation to children's digital play. *Early Years*, 42(4-5), 391-405. DOI:10.1080/09575146.2020.1744530

- Shonkoff, J. P. & Phillips, D. A. (Eds.). (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*, Washington: National Academy Press.
- Siebert, A. (2005). *The resiliency advantage: Master change, thrive under pressure, and bounce back from setbacks*. Berrett-Koehler Publishers.
- Stiglic, N. & Viner, R. M. (2019). Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: A systematic review of reviews. *BMJ Open*, 9(1), e023191. DOI: DOI:10.1136/bmjopen-2018-023191
- Tarman, İ., Erbay, F. & Durmusoglu-Saltali, N. (2023). The relationship between biophilia levels of preschoolers and social-emotional well-being and psychological resilience in the context of age and gender. *Early Child Development and Care*, 193(8), 1041-1054. DOI:10.1080/03004430.2023.2216892
- Tastuner, M. (2021). *The views of preschool teachers and parents on the examination of social emotional and psychological well-being status of 3-6 years old children during the COVID-19 pandemic process. (Unpublished Master's Thesis)*. Üsküdar University.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydin, B., Deveci, T. & Akbulut, A. (2016). Evaluation of mothers' views regarding children's use of digital game. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263-2278.
- Turan, M. E. (2021). Empathy and video game addiction in adolescents: serial mediation by psychological resilience and life satisfaction. *International Journal of Progressive Education*, 17(4), 282-296. DOI:10.29329/ijpe.2021.366.17
- Unsal, A. (2019). *Emotional intelligence and computer game addiction in preschool children. (Unpublished Master's Thesis)*. Gazi University.
- Walsh, F. (2020) Loss and resilience in the time of COVID-19: Meaning making, hope, and transcendence. *Fam Process*. 59(3), 898-911. DOI: 10.1111/famp.12588
- Watts, R. & Pattnaik, J. (2022). Perspectives of parents and teachers on the impact of the COVID-19 pandemic on children's socio-emotional well-being. *Early Childhood Education Journal* DOI:10.1007/s10643-022-01405-3
- Ziobro, N. F. (2018). *Investigation of preschool teachers perceptions, understandings and practices related to resilience pedagogy: A Qualitative single case study*. [Doctoral dissertation]. Rowan University, Glassboro, NJ. <https://rdw.rowan.edu/etd/2531>

*This study was conducted with the approval of the Ethics Committee of Artvin Coruh University on 07.02.2023, with decision number E-18457941-050.99-80634.

*The authors declare that they have contributed equally to this article.

Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlımlıkları ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Hilal Yılmaz³, Emre Arslan⁴

Özet

Bu araştırma okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla yürütülmüştür. Çalışma ilişkisel tarama modelinde tasarlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubu Rize ilindeki okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 324 çocuktan oluşmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak "Okul Öncesi Çocuklar İçin Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeği" ve "Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık düzeylerinin yüksek olduğu, dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ise orta düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasında orta düzeyde, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Buna göre çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları arttıkça dijital oyun bağımlılık eğilimleri azalmaktadır. Çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin cinsiyet ve günlük ekran süresi değişkenlerine göre farklılaştığı ancak yaş değişkenine göre farklılaşmadığı tespit edilmiştir.

Makale Hakkında

Gönd. Tarihi: 08.10.2023

Kabul Tarihi: 02.04.2023

Yayın Tarihi: 13.05.2024

Anahtar Kelimeler

Sosyal duygusal iyi oluş

Dijital oyun bağımlılığı

Psikolojik sağlamlık

Okul öncesi çocuklar

Atf İçin

Yılmaz, H., & Arslan, E. (2024). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlımlıkları ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *MSKU Journal of Education*, 11(1), 53-69 DOI: 10.21666/muefd.1372901

Okul öncesi dönem, çocukların kendilerini ve çevrelerini gözlemlemelerine ve tanımlarına zemin hazırlayan kritik bir dönemdir (Bagdi & Vacca, 2005). Çocukların sosyal çevresindeki kişilerle etkileşime girmeleri onların pek çok becerilerini olumlu yönde etkilediği gibi iyi oluşlarını da doğrudan etkilemektedir (Marbina et al., 2015). İyi oluş, olumlu bir fiziksel ve zihinsel sağlık, bağlanma ve öz düzenleme becerisi anlamına gelmektedir. Bunun yanı sıra mutluluk, sabretme, kendinden emin olma ve tatmin duygularını verimli bir şekilde yönetebilmeye de katkı sağlamaktadır. Güçlü bir iyi oluşa sahip olan çocuklar, duygularını nasıl ifade edeceklerini, yöneteceklerini öğrenmekte ve bu sayede özgüvenleri gelişmektedir (Graham & Fitzgerald, 2011). Bununla birlikte çocuklar sağlam bir iyi oluş hali geliştirdiklerinde kendileri ve çevrelerindeki diğer kişilerin duygularını anlama ve idare edebilme, zihinsel kabiliyetleri sayesinde duygusal tepkiler gösterebilme, akıl yürütme ve kendilerini sözel olarak ortaya koyma becerilerinde de akranlarından daha iyi duruma ulaşabilmektedirler (Bernard, 2008). Ayrıca okul öncesi dönemde iyi oluşun desteklenmesinde akran ve çevredeki diğer yetişkinler ile olumlu iletişim, özgüven, dikkat ve sosyal-duygusal problem çözme gibi becerilerin iyileştirilmesi gerekli görülmektedir (Shonkoff & Phillips, 2000). Bu sayede çocukların iyi oluşlarının sosyal çevrelerindeki kişilerle sağlıklı bir şekilde desteklenmesi sağlanmış olacaktır.

İyi oluşun yanı sıra okul öncesi dönemdeki çocukların edinmesi gereken önemli becerilerden biri de duygu düzenleme becerisi ve sosyal becerilerdir (Ashdown & Bernard, 2012). Duygu düzenleme becerisi ve sosyal beceriler okul öncesi dönemdeki çocukların kendilerinden beklenen temel gelişimsel görevlerden kabul edilmektedirler (Hamaidi, Mattar & Arouri, 2021). Kritik öneme sahip bu becerilerde

³ Artvin Çoruh Üniversitesi- yilmazhilal@artvin.edu.tr- ORCID: 0000-0002-4594-3155

⁴ Trabzon Üniversitesi- emre_arslan23@trabzon.edu.tr - ORCID: 0000-0002-2291-946X

güçlü olma hali ise sağlık olarak ifade edilmiştir (Howell et al., 2010). Bireyin negatif bir durumla karşılaşması, risk ve koruyucu faktörler arasındaki etkileşim kurması sayesinde hayatında gerçekleşen değişimlere uyum sağlayabilmesi psikolojik sağlık olarak tanımlanmaktadır (Kararımak, 2006). Çocukların olumsuzluklara karşı gösterdiği bu uyum, onların fiziksel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunmaktadır (Chen et al., 2021). Araştırmalara göre, psikolojik sağlık düzeyleri yüksek olan kişiler; sosyal beceri düzeyi gelişmiş (Garmez, 1993), yeni durumlara hızlı uyum sağlayabilen (Siebert, 2005), özgüveni yüksek, etkili problem çözebilen (Martin & Njoroge, 2005), duygularını denetleyebilen ve farkına varabilen kişilerdir (Çapan & Arıcıoğlu, 2014). Psikolojik olarak sağlam çocuklar strese ve sıkıntıya karşı direnmede, belirsizlikle ve değişimle baş etmede ve travmatik olaylar karşısında daha hızlı iyileşme konusunda başarılıdır (Newman & Blackburn, 2002). Öte yandan çocukların ailelerinde ve okullarında kurdukları ve sürdürdükleri ilişkiler, bir çocuğun göstereceği sağlık düzeyi açısından kritik öneme sahiptir (Ziobro, 2018). Okul öncesi dönemde aile parçalanmışlığı, ebeveyn kayıpları (Greeff & Ritman, 2005), doğal afetler, toplumsal travmalar (Walsh, 2020), negatif çocukluk deneyimleri (Lloyd vd., 2022), sosyo-ekonomik açıdan yetersizlikler, yoksulluk (Masten & Narayan, 2012), çocukluk dönemi hastalıkları (Nakashima & Canda 2005) ve ebeveyn hastalıkları (Pilowsky et al., 2004), çocukların gelişiminde psikolojik sağlamlığı olumsuz olarak etkileyen risk faktörleri olarak görülmektedir.

Çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıklarını etkileyen faktörler arasında yer alan bir diğer unsur ise teknolojidir (Prime et al., 2020). Okul öncesi çocukların yaygın olarak oynadıkları dijital oyunlar, bilgisayar teknolojilerini kullanarak ortaya konulan görsellik ve işitsellik temelli unsurların yer verildiği, belirlenmiş bir mekan, süre ve koşulların dahil olduğu, birtakım araçlardan oluşan simülasyonlardır (Erbay, 2021). Türkiye’de okul öncesi dönemde eğitim görmekte olan çocuklarla yapılan çalışmada ise her beş çocuktan birinin dijital oyunlara bağımlılık eğilimi gösterdiği tespit edilmiştir (Budak, 2020). Dijital oyun bağımlılığı, kişinin oynadığı oyun nedeni ile yaşadığı sosyal ve duygusal problemlere rağmen bu problemleri kontrol altına alamayıp takıntılı ve aşırı bir şekilde oyun oynamaya devam etmesidir (Lemmens et al., 2009). Dijital oyun bağımlılığı olan kişiler bu oyunlardan uzun süre mahrum bırakıldığında; öfkeli olma, fiziksel ve sosyo-duygusal gereksinimlerin giderilmemesi, duygu değişimleri, huzursuzluk ve karmaşa gibi bazı yaygın problemler yaşamaktadır (Griffiths & Davies, 2005). Amerikan Pediatri Akademisi’ne göre ise uzun süre medyaya maruz kalınması sonucunda obezite, ifade edici dilde problemler, anksiyete ve uyku problemleri gibi problemler ortaya çıkmaktadır (Akt., Rosen et al., 2013). Bir diğer araştırma sonucuna göre erken çocukluk döneminde aşırı teknolojik araç gereç kullanımının çocuklarda sosyal, duygusal, dilsel, bilişsel ve motor gelişimde gecikmeler ile bağlantılı olduğunu ortaya koymuştur (Pagani et al., 2010). Benzer şekilde çocukların; teknolojik aletlerle erken dönemde tanışmış olmaları, onlarla fazla zaman geçirmeleri, kalitesi düşük ve uygunsuz içerikler izlemeleri, onların bilişsel işlevlerini (öz düzenleme, dürtü kontrolü, zihinsel esneklik, diğer bireylerin düşüncelerini ve duygularını anlama yeteneği) olumsuz şekilde etkilemektedir (Nathanson et al., 2013). Tüm bu sorunlar okul öncesi dönemdeki çocukların gelişimleri açısından risk faktörleri olarak değerlendirilmektedir (Erbaş, 2020).

Toran ve diğerleri (2016)’nin gerçekleştirdiği çalışmada çocukların dijital oyunlar ile tanışma yaşının yaklaşık bir ile dört yaş aralığında olduğu tespit edilmiştir. Özellikle erken çocukluk döneminde bireyler, sosyal ve duygusal gelişim açısından kritik bir dönemde olup dijital oyunların da bu gelişim alanlarını doğrudan etkilemesi (Hazar & Hazar, 2017), çocuklardaki iyi oluşun ise psikolojik sağlamlığın temel bileşenlerinden biri olarak değerlendirilmesi (Allen et al., 2014) göz önüne alındığında, çocukların sosyal-duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişkiyi tespit etmenin alan yazına katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

Alan yazında okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıklarının cinsiyet, yaş, ekran süresi gibi demografik özelliklerine göre ve çeşitli değişkenlere göre incelendiği çalışmalara rastlanmıştır. Örneğin; çocukların değerler ve öz düzenleme becerilerinin, onların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıklarını yordayıcılığını inceleyen çalışmada çocukların değer davranışları ve öz düzenlemeleri ile psikolojik sağlık ve iyi oluş düzeyleri arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir (Özbey vd., 2022). Ayrıca annelerin ebeveynlikte ve evlilikte bilinçli farkındalık düzeyi ile okul öncesi dönem çocukların psikolojik sağlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi araştıran çalışmada ise annelerin ebeveynlikte bilinçli farkındalık düzeyi ile çocukların sosyal

duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı saptanmıştır. Aynı araştırmanın bir diğer sonucuna göre ise çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir (Balci, 2022).

Dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile ilgili çalışmalarda ise Gölge (2022); minyatür oyuncak tercih eden okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi genel düzeyinin diğer oyuncak türlerini tercih edenlere göre anlamlı derecede daha yüksek olduğunu saptamıştır. Ayrıca erkek çocukların dijital oyun bağımlılığı eğiliminin kız çocuklarına göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenirken yaşa göre ise herhangi bir anlamlı farklılık görülmemiştir. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmada ise ebeveynlerin demokratik tutuma sahip olma düzeyi yükseldikçe çocukların dijital oyun bağımlılığı eğiliminin azaldığı tespit edilmiştir (Aküzüm, vd., 2022). Yapılan bir diğer çalışmada Emiroğlu İrvan (2022); okul öncesi dönem çocuklarının anne-çocuk ilişkisi ile çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilim düzeyleri arasında orta düzeyde pozitif yönlü bir ilişkinin olduğunu belirlemiştir. Ayrıca erkek çocukların dijital oyun bağımlılık eğiliminin kız çocuklara göre daha yüksek olduğu saptanırken, yaş değişkenine göre herhangi bir farklılık bulunamamıştır. Baysan (2022) çalışmasında, okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin düşük, oyun eğilimlerinin ise yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Okul öncesi dönem çocukları ile gerçekleştirilen başka bir çalışmada ise çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile sosyal problem çözme becerilerinin negatif yönlü bir ilişkiye sahip olduğu tespit edilmiştir. Araştırmanın bir diğer sonucuna göre ise erkek çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyi kız çocuklarına göre anlamlı şekilde yüksektir (Çaylı, 2022). Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkları inceleyen çalışmada; dijital yönlendiren ve serbest ebeveyn rehberlik stratejilerinin, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini anlamlı olarak yordadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmanın bir diğer sonucu olarak erkek çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin kız çocuklarına göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Güzen, 2021). Aynı yaş grubu ile yapılan farklı bir çalışmada ise çocukların dijital oyun bağımlılığı ile duygusal zekâ arasında anlamlı, yüksek ve negatif yönlü bir ilişki olduğu saptanmıştır (Ünsal, 2019). Aynı çalışmada kız çocukların erkek çocuklara göre daha yüksek dijital oyun bağımlılığı olduğu görülmüştür. Bu çalışmalara ek olarak Akaroğlu (2022) 6-13 yaş aralığındaki çocuklarla yürüttüğü çalışmada ebeveyn tutumları ve sosyal duygusal iyi oluşun dijital oyun bağımlılığını yordayıcılığını incelemiştir. Çalışma sonucunda otoriter ebeveyn tutumunun, dijital oyun bağımlılığı eğilimini anlamlı düzeyde yordadığı tespit edilmiştir.

Sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlık ile dijital oyun bağımlılığı çalışmalarının ikinci çocukluk ve ergenlik dönemindeki çocuklarla yürütüldüğü tespit edilmiştir (Afrivilda & Mulawarman, 2021; Bohnert & Gracia, 2021; Dursun & Çapan, 2018; Jeong et al., 2017; Kim & Jeong, 2016; Turan, 2021). Tüm bu çalışmalar birlikte değerlendirildiğinde okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin birlikte incelendiği herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Dijital yerliler olarak tanımlanan (Helsper & Eynon, 2010) günümüz çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişkinin ortaya konulmasının çocuklara yönelik düzenlenen etkinlik, müdahale programları ve aile katılım çalışmaları gibi pek çok eğitim-öğretim içeriğinin düzenlenmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Çocukların teknoloji ile olan ilişkisinin niteliğinin iyileştirilmesi açısından da bu çalışmanın alana katkı sağlayacağı ön görülmektedir. Bu nedenle araştırmanın temel amacı okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Bu temel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır:

- 1- Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları ve dijital oyun bağımlılık eğilimleri puan ortalamaları nedir?
- 2-Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- 3-Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları ve dijital oyun bağımlılık eğilimleri demografik özelliklerine (cinsiyet, yaş ve günlük ekran süresi) göre anlamlı düzeyde farklılaşmakta mıdır?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yürütülmektedir. Bu amaçla araştırma tarama modelinde desenlenmiştir. Araştırmanın bir kısmı betimsel tarama ve diğer kısmı korelasyonel tarama modelinde tasarlanmıştır. Tarama modelleri kapsamında korelasyonel analizleri kullanmak, değişkenler arasındaki ilişkinin gücünü (büyük) ve yönünü ölçmeyi veya bir değişkenin diğeri üzerindeki etkisini tahmin etmeyi sağlar (Büyüköztürk vd., 2008; Edmonds & Kennedy, 2017). Bu desende araştırmada kullanılması planlanan ölçme araçları uygulaması dışında herhangi bir uygulama, müdahale ve benzeri yönlendirmeler yapılmamaktadır (Büyüköztürk, vd., 2008; Edmonds & Kennedy, 2017). Mevcut araştırmada temel olarak okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişki inceleneceğinden bu ilişki ağını ortaya çıkarabilecek araştırma deseninin korelasyonel model olacağı düşünülmüştür. Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin demografik özelliklere göre farklılaşma durumunun ise betimsel tarama modelinde tasarlanmasının uygun olacağı düşünülmüştür.

Çalışma Grubu

Bu araştırma, 2022-2023 eğitim öğretim yılında, Rize ilindeki okul öncesi eğitim kurumlarına devam etmekte olan 324 çocuktan oluşmaktadır. Araştırmanın çalışma grubu olasılığa dayalı olmayan örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemi ile oluşturulmuştur (Büyüköztürk, vd., 2008). Araştırmanın çalışma grubuna ait demografik bilgilere Tablo 1’de yer verilmiştir.

Tablo 1.
Çalışma grubuna ait demografik bilgiler

Demografik Bilgiler		n	%	
Çocuk	Cinsiyet	Kız	164	50,6
		Erkek	160	49,4
	Yaş	48-60 ay	73	22,5
		61-72 ay	208	64,2
		73 ve daha fazla ay	43	13,3
	Okul öncesi eğitim alma süresi	1 yıl	193	59,6
		2 yıl	111	34,3
		3 ve daha fazla yıl	20	6,2
	Kurum türü	Anasınıfı	147	45,4
		Bağımsız anaokulu	177	54,6
	Günlük ekran süresi	1 saatten daha az	56	17,3
		1-2 saat aralığında	167	51,5
2 saatten daha fazla		101	31,2	
Annelerin algılanan gelir düzeyleri	Düşük	33	10,2	
	Orta	273	84,3	
	Yüksek	18	5,6	
Anne yaşı	18-28 yaş	16	4,9	
	29-39 yaş	253	78,1	
	40 ve üzeri yaş	55	17	
Annenin çalışma durumu	Çalışan	139	42,9	
	Çalışmayan	185	57,1	
Toplam		324	100	

Tablo 1’de görüldüğü üzere araştırmanın çalışma grubunu oluşturan çocukların %50,6’sı kız, %49,4’ü erkek; %22,5’i 48-60 ay, %64,2’si 61-72 ay ve %13,3’ü ise 73 ve daha fazla aylık; %59,6’sı 1 yıl, %34,3’ü 2 yıl ve %6,2’si 3 ve daha fazla yıl okul öncesi eğitim almıştır. Çocukların %45,4’ü anasınıfına, %54,6’sı bağımsız anaokuluna devam etmektedir. Çocukların %17,3’ünün günlük ekran süresi 1 saatten az, %51,5’inin ekran süresi 1-2 saat aralığında ve %31,2’sinin ekran süresi 2 saatten daha fazladır.

Araştırma grubundaki çocukların annelerinin algıladıkları gelir düzeyi %10,2’sinin düşük, %84,3’ünün orta ve %5,6’sının yüksektir. Annelerin %4,9’u 18-28 yaş, %78,1’i 29-39 yaş ve %17’si 40 ve üzeri yaş aralığındadır. Annelerin %42,9’u çalışmakta, %57,1’i çalışmamaktadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama araçları olarak okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıklarını belirlemek amacıyla “Okul Öncesi Çocuklar İçin Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeği” ve dijital oyun bağımlılık eğilimlerini belirlemek amacıyla “Okul Öncesi Dönem Çocukları Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği” ve katılımcıların demografik özelliklerini belirlemek amacıyla “Demografik Bilgi Formu” kullanılmıştır.

Okul Öncesi Çocuklar İçin Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlamlık Ölçeği: Mayr & Ulich tarafından geliştirilen ve Özbey (2019) tarafından Türkçe’ye uyarlanan ölçek 6 alt boyuttan oluşmaktadır. Her alt boyut 6 madde olup ölçekte toplam 36 madde yer almaktadır. Alt boyutlar; iletişim kurma/Sosyal Performans, Öz-Kontrol/Düşüncelilik, Atılganlık, Duygusal İstikrar/Stresle Başa Çıkma, Görev Yönelimi, Keşfetmekten Hoşlanma olarak isimlendirilmiştir. Ölçeğin güvenilirlik katsayılarının ,72 ve ,96 arasında olduğu tespit edilmiştir (Özbey, 2019). Ölçme aracı öğretmenler tarafından çocuklar adına doldurulmaktadır. Bu çalışma kapsamında ölçeğin iletişim kurma/sosyal performans alt boyutu için iç tutarlık katsayısı ,97; öz kontrol/düşüncelilik alt boyutu için ,98; atılganlık alt boyutu için ,97; duygusal istikrar/stresle başa çıkma alt boyutu için ,90; görev yönelimi alt boyutu için ,91 ve keşfetmekten hoşlanma alt boyutu için ,97 olarak hesaplanmıştır.

Okul Öncesi Dönem Çocukları Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE): Ölçek, Budak (2020) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 20 maddeden oluşmakta ve 5’li likert yapısıdır. Ölçekten en düşük puan 20, en yüksek puan 100 puan alınabilmektedir. Ölçme aracının iç tutarlılık katsayısı (Cronbach’s Alfa Katsayısı α) ,93 ve alt boyutlara yönelik iç tutarlılık katsayılarının ,70 ile ,90 arasında değiştiği tespit edilmiştir. Ölçme aracının dört alt boyutu vardır. Bunlar: Hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma şeklindedir. Ölçme aracı anneler tarafından çocuklar adına doldurulmaktadır (Budak, 2020; Budak ve Işıkoğlu, 2022). Bu çalışma kapsamında ölçeğin hayattan kopma alt boyutu için iç tutarlılık katsayısı ,95; çatışma alt boyutu için ,93; sürekli oynama alt boyutu için ,92 ve hayata yansıtma alt boyutu için ,84 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin toplam iç tutarlılık katsayısı ,97’dir.

Demografik Bilgi Formu: Araştırmacıların oluşturduğu kişisel bilgi formunda öğretmen ve annenin doldurması için çocukla ilgili kişisel bilgilere yönelik sorular yer almaktadır.

Veri Toplama Süreci

Araştırma kapsamında Artvin Çoruh Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu’ndan 07.02.2023 tarih ve E-18457941-050.99-80634 sayılı etik kurul onayı alınmıştır. Ardından uygulama için Rize ili Merkez İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü’nden resmi izin alınmıştır. Okul öncesi eğitim kurumlarının yöneticilerinden de izin alındıktan sonra ölçme aracı annelerin doldurması için çocuklarla evlerine gönderilmiştir. Araştırmaya katılmaya gönüllü olan annelerden, çocukları adına ölçme aracını doldurmaları istenmiştir. Ardından hangi çocuk için anneler anket doldurmuşsa öğretmenler de o çocuklar için anketi doldurmuştur. Anne ve öğretmenlerin doldurdukları anketler öğretmenler tarafından eşleştirilmiştir. Hepsinin tamamlanmasının ardından araştırmacı tarafından teslim alınmıştır. Veri toplama süreci 06.03.2023-20.05.2023 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Toplam 532 adet ölçme aracı teslim edilmiş ancak bunlardan 176’sı doldurulamamış, 32’si ise eksik/hatalı doldurulmuştur. Sonuçta 324 adet anket formu veri analizine uygun bulunmuştur.

Verilerin Analizi

Araştırmada, öncelikle veri toplama araçlarının güvenilirliğine ilişkin Cronbach alpha iç tutarlık katsayılarına yer verilmiştir. Buna göre Okul Öncesi Çocuklar İçin Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlık Ölçeği'nin iletişim kurma/sosyal performans alt boyutu için iç tutarlık katsayısı ,97; öz kontrol/düşüncelilik alt boyutu için ,98; atılganlık alt boyutu için ,97; duygusal istikrar/stresle başa çıkma alt boyutu için ,90; görev yönelimi alt boyutu için ,91 ve keşfetmekten hoşlanma alt boyutu için ,97 olarak hesaplanmıştır. Okul Öncesi Dönem Çocukları Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)'nin ise hayattan kopma alt boyutu için iç tutarlık katsayısı ,95; çatışma alt boyutu için ,93; sürekli oynama alt boyutu için ,92 ve hayata yansıtma alt boyutu için ,84 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin toplam iç tutarlık katsayısı ,97'dir. Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları ve dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeylerini betimlemek için ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmıştır. Verilerin normal dağılım göstermediği Kolmogorov-Smirnov Testi ile belirlendikten sonra ($p < .05$) (Tablo 2) değişkenler arasındaki ilişkiyi tespit etmek amacıyla Spearman Brown Sıra Farkları Korelasyon Katsayısı Analizi yapılmıştır. Değişkenlere göre farklılaşmayı tespit etmek üzere ise Mann Whitney-U testi ve Kruskal Wallis-H testi analizleri yapılmıştır. Veriler SPSS 21 paket programında analiz edilmiş ve anlamlılık değeri olarak ,05 alınmıştır.

Tablo 2.

Verilerin normallik dağılımına ilişkin yapılan Kolmogorov-Smirnov testi sonuçları

	İletişim kurma/ sosyal performans Öz kontrol/ düşüncelilik	Atılganlık	Duygusal istikrar/ stresle başa çıkma	Görev yönelimi	Keşfetmekten hoşlanma	Hayattan kopma	Çatışma	Sürekli oynama	Hayata yansıtma	Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Toplamı	Cinsiyet	Yaş	Günlük ekran süresi		
N	324	324	324	324	324	324	324	324	324	324	324	324	324		
Normal Parameters	Mean	20,16 05	20,79 94	20,46 30	19,50 93	19,82 10	20,77 78	18,65 74	10,82 72	13,46 30	8,175 9	54,061 7	1,49 1,91	2,13 89	
	Std.	7,122	7,598	7,316	5,541	6,151	7,233	8,832	5,099	5,950	3,433	22,260	,501	,592	,683
	Deviatıon	04	26	50	00	25	82	63	72	92	12	54		17	
Most Extreme Differences	Absolute	,130	,148	,142	,127	,117	,142	,115	,124	,133	,095	,097	,344	,337	,269
	Positive	,084	,113	,096	,081	,093	,101	,115	,124	,133	,095	,097	,344	,305	,269
	Negative	-,130	-,148	-,142	-,127	-,117	-,142	-,093	-,090	-,077	-,067	-,072	-,338	-,337	-,247
Kolmogorov-Smirnov Z	2,344	2,660	2,553	2,289	2,103	2,561	2,063	2,231	2,399	1,709	1,750	6,19	6,06	4,83	
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,006	,004	,000	,000	,000	

Bulgular

Bu bölümde okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeylerine, bu iki değişken arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik bulgulara ve bu iki değişkenin çocukların demografik özellikleri (cinsiyet, yaş ve günlük ekran süresi) açısından incelenmesine yönelik bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 3.

Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimlerine ilişkin ortalama ve standart sapma değerleri sonuçları

		n	Ort	SS
Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlımlık	İletişim kurma/ sosyal performans	324	20,16	7,12
	Öz kontrol/ düşüncelilik	324	20,79	7,59
	Atılganlık	324	20,46	7,31
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Duygusal istikrar/ stresle başa çıkma	324	19,50	5,54
	Görev yönelimi	324	19,82	6,15
	Keşfetmekten hoşlanma	324	20,77	7,23
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Toplamı	Hayattan kopma	324	18,65	8,83
	Çatışma	324	10,82	5,09
	Sürekli oynama	324	13,46	5,95
	Hayata yansıtma	324	8,17	3,43
	Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Toplamı	324	54,06	22,26

Ort = Ortalama, SS = Standart sapma

Tablo 3'te görüldüğü üzere okul öncesi dönem çocuklarının Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlımlık Ölçeği iletişim kurma/ sosyal performans alt boyutundan aldıkları puan ortalaması 20,16, standart sapma 7,12; öz kontrol/ düşüncelilik alt boyutundan aldıkları puan ortalaması 20,79, standart sapma 7,59; atılganlık alt boyutundan aldıkları puan ortalaması 20,46, standart sapma 7,31; duygusal istikrar/ stresle başa çıkma alt boyutundan aldıkları puan ortalaması 19,50, standart sapma 5,54; görev yönelimi alt boyutundan aldıkları puan ortalaması 19,82, standart sapma 6,15 ve keşfetmekten hoşlanma alt boyutundan aldıkları puan ortalaması 20,77, standart sapma ise 7,23'tür. Ölçeğin her bir alt boyutu 6 madde içermektedir. Ölçme aracı beşli likert yapıdadır. Ölçeğin alt boyutlarından alınabilecek maksimum ve minimum puan değerleri dikkate alındığında (maks. 30- min. 1) çocukların Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlımlık Ölçeği tüm alt boyut puanlarının yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği hayattan kopma alt boyutundan aldıkları puan ortalaması 18,65, standart sapma 8,83; çatışma alt boyutundan aldıkları puan ortalaması 10,82, standart sapma 5,09; sürekli oynama alt boyutundan aldıkları puan ortalaması 13,46, standart sapma 5,95; hayata yansıtma alt boyutundan aldıkları puan ortalaması 8,17, standart sapma 3,43 ve dijital oyun bağımlılık eğilimi toplam puan ortalaması 54,06, standart sapma ise 22,26'dır. Ölçme aracından alınan toplam puanın 54,06 olması ölçme aracını geliştiren Budak (2020)'in belirttiği çizelgeye göre orta düzeyde olduklarını göstermektedir.

Tablo 4'te görüldüğü üzere okul öncesi dönem çocuklarının Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlımlık Ölçeği alt boyutları ile Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği'nden aldıkları toplam ve alt puanlar arasında orta düzeyde, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. Buna göre çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları arttıkça dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin azaldığı söylenebilir.

Tablo 4.

Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişki ile ilgili yapılan Spearman Brown sıra farkları korelasyon katsayısı analizi sonuçları

	İletişim kurma/ sosyal performans	Öz kontrol/ düşüncelilik	Atılganlık	Duygusal istikrar/ stresle başa çıkma	Görev yönelimi	Keşfetmekten hoşlanma	Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Toplam	Hayattan kopma	Çatışma	Sürekli oynama	Hayata yansıtma	
Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlımlık	İletişim kurma/ sosyal performans	-	,777	,809	,740	,698	,814	-,519	-,502	-,460	-,512	-,428
	Öz kontrol/ düşüncelilik	,777	-	,698	,722	,792	,803	-,592	-,572	-,522	-,565	-,521
	Atılganlık	,809	,698	-	,629	,684	,853	-,527	-,520	-,452	-,512	-,446
	Duygusal istikrar/ stresle başa çıkma	,740	,722	,629	-	,722	,700	-,500	-,464	-,470	-,481	-,432
	Görev yönelimi	,698	,792	,684	,722	-	,812	-,526	-,502	-,467	-,504	-,477
	Keşfetmekten hoşlanma	,814	,803	,853	,700	,812	-	-,570	-,564	-,497	-,543	-,484
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi	Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Toplam	-,519	-,592	-,527	-,500	-,526	-,570	-	,945	,929	,897	,846
	Hayattan kopma	-,502	-,572	-,520	-,464	-,502	-,564	,945	-	,831	,765	,767
	Çatışma	-,460	-,522	-,452	-,470	-,467	-,497	,929	,831	-	,817	,726
	Sürekli oynama	-,512	-,565	-,512	-,481	-,504	-,543	,897	,765	,817	-	,707
	Hayata yansıtma	-,428	-,521	-,446	-,432	-,477	-,484	,846	,767	,726	,707	-

*Tablodaki tüm değerler için anlamlılık düzeyi $p < ,001$ 'dir.

Tablo 5.

Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin cinsiyet değişkenine göre farklılaşma durumuna ilişkin yapılan Mann Whitney-U testi sonuçları

	Cinsiyet	n	Sıralar Ortalaması	Sıralar Toplamı	U	z	p	
Sosyal Duygusal İyi Oluş ve	İletişim kurma/ sosyal performans	Kız	164	171,26	28086	11684	-1,709	,087
		Erkek	160	153,53	24564			
	Öz kontrol/ düşüncelilik	Kız	164	175,16	28727	11043	-2,477	,013*
		Erkek	160	149,52	23923			

Atılganlık	Kız	164	169,56	27807,50	11962,500	-1,378	,168	
	Erkek	160	155,27	24842,50				
Duygusal istikrar/ stresle başa çıkma	Kız	164	171,03	28049	11721	-1,663	,096	
	Erkek	160	153,76	24601				
Görev yönelimi	Kız	164	173,05	28381	11389	-2,057	,040*	
	Erkek	160	151,68	24269				
Keşfetmekten hoşlanma	Kız	164	171,07	28056	11714	-1,676	,094	
	Erkek	160	153,71	24594				
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Toplam	Kız	164	153,30	25141,50	11611,500	-1,790	,073	
	Erkek	160	171,93	27508,50				
Hayattan kopma	Kız	164	154,03	25261,50	11731,500	-1,649	,099	
	Erkek	160	171,18	27388,50				
Çatışma	Kız	164	151,95	24920,50	11390,500	-2,057	,040*	
	Erkek	160	173,31	27729,50				
Sürekli oynama	Kız	164	157,08	25760,50	12230,500	-1,057	,291	
	Erkek	160	168,06	26889,50				
Hayata yansıtma	Kız	164	156,18	25613,50	12083,500	-1,234	,217	
	Erkek	160	168,98	27036,50				

*p<,05

Tablo 5'te görüldüğü üzere okul öncesi dönem çocuklarının Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlık Ölçeği özkontrol/düşüncelilik ve görev yönelimi alt boyutlarından almış oldukları puanların cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaştığı tespit edilmiştir ($z=-2,477$, $p=,013$; $z=-2,057$, $p=,040$). Buna göre kız çocukların özkontrol/düşüncelilik ve görev yönelimi puanları erkek çocuklardan daha yüksektir.

Okul öncesi dönem çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği çatışma alt boyutundan almış oldukları puanların cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaştığı tespit edilmiştir ($z=-2,477$, $p=,040$). Buna göre erkek çocukların çatışma puanları kız çocuklardan daha yüksektir. Buna göre erkek çocukların çatışmaya daha meyilli olduğu söylenebilir.

Ölçeklerden alınan diğer puanların çocukların cinsiyetine göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı tespit edilmiştir ($p>,05$).

Tablo 6'da okul öncesi dönem çocuklarının Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği puanlarının yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları incelendiğinde grupların sıralamalar ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($p>,05$).

Tablo 6.

Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yaş değişkenine göre farklılaşma durumuna ilişkin yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

		Yaş	n	Sıralar Ortalaması	χ^2	Sd	p
Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlık	İletişim kurma/ sosyal performans	48-60 ay	73	176,10	5,664	2	,059
		61-72 ay	208	153,42			
		73 ay ve daha fazla	43	183,36			
	Öz kontrol/ düşüncelilik	48-60 ay	73	168,10	3,548	2	,170
		61-72 ay	208	156,08			
		73 ay ve daha fazla	43	184,03			
	Atılganlık	48-60 ay	73	163,68	1,268	2	,531
		61-72 ay	208	159,16			
		73 ay ve daha fazla	43	176,66			
Duygusal istikrar/ stresle başa çıkma	48-60 ay	73	152,26	4,546	2	,103	

	61-72 ay					
	n	Ortalama				
Görev yönelimi	61-72 ay	208	160,52	3,563	2	,168
	73 ay ve daha fazla	43	189,45			
	48-60 ay	73	158,22			
	61-72 ay	208	158,82			
	73 ay ve daha fazla	43	187,56			
	48-60 ay	73	155,66			
Keşfetmekten hoşlanma	61-72 ay	208	160,70	2,511	2	,285
	73 ay ve daha fazla	43	182,80			
	48-60 ay	73	156,09			
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Toplam	61-72 ay	208	161,53	1,556	2	,459
	73 ay ve daha fazla	43	178,09			
	48-60 ay	73	152,17			
Hayattan kopma	61-72 ay	208	161,44	3,444	2	,179
	73 ay ve daha fazla	43	185,19			
	48-60 ay	73	158,69			
Çatışma	61-72 ay	208	161,79	,617	2	,735
	73 ay ve daha fazla	43	172,41			
	48-60 ay	73	160,06			
Sürekli oynama	61-72 ay	208	161,23	,606	2	,739
	73 ay ve daha fazla	43	172,77			
	48-60 ay	73	164,87			
Hayata yansıtma	61-72 ay	208	161,16	,121	2	,942
	73 ay ve daha fazla	43	164,98			
	48-60 ay	73	164,98			

Tablo 7’de okul öncesi dönem çocuklarının Sosyal Duygusal İyi Oluş ve Psikolojik Sağlık Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği puanlarının ekran süresi değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları incelendiğinde grupların sıralamalar ortalamaları arasındaki fark Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği sürekli oynama alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p>,05$). Bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için yapılan Mann Whitney-U testi sonucunda günlük ekran süresi 2 saatten daha fazla olan çocukların sürekli oynama puanları ekran süresi 1 saatten daha az ve 1-2 saat arası olan çocuklardan anlamlı olarak daha yüksektir ($Z=-3,446$, $p=,001$; $Z=-3,072$, $p=,002$). Diğer puanlar arasındaki farklar istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($p>,05$).

Tablo 7.

Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin günlük ekran süresi değişkenine göre farklılaşma durumuna ilişkin yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

	Günlük ekran süresi		Sıralar Ortalaması	χ^2	Sd	p
	n	Ortalama				
İletişim kurma/ sosyal performans	1 saatten daha az	56	180,35	3,580	2	,167
	1-2 saat arası	167	163,43			
	2 saatten daha fazla	101	151,06			
Öz kontrol/ düşüncelilik	1 saatten daha az	56	170,96	1,436	2	,488
	1-2 saat arası	167	164,88			
	2 saatten daha fazla	101	153,88			
Atılganlık	1 saatten daha az	56	185,06	5,092	2	,078
	1-2 saat arası	167	162,51			
	2 saatten daha fazla	101	149,97			
Duygusal istikrar/ stresle başa çıkma	1 saatten daha az	56	165,04	,095	2	,954
	1-2 saat arası	167	161,03			
	2 saatten daha fazla	101	163,51			
Görev yönelimi	1 saatten daha az	56	168,50	,326	2	,850
	1-2 saat arası	167	162,21			
	2 saatten daha fazla	101	159,65			

	1 saatten daha az		186,67				
	1-2 saat arası	167	161,68	5,465			
Keşfetmekten hoşlanma	2 saatten daha fazla	101	150,46				
	1 saatten daha az	56	143,81				
	1-2 saat arası	167	159,59	5,041	2	,080	
Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Toplam	2 saatten daha fazla	101	177,67				
	1 saatten daha az	56	146,10				
	1-2 saat arası	167	162,23	2,773	2	,250	
Hayattan kopma	2 saatten daha fazla	101	172,04				
	1 saatten daha az	56	152,27				
	1-2 saat arası	167	161,84	1,210	2	,546	
Çatışma	2 saatten daha fazla	101	169,27				
	1 saatten daha az	56	134,50				
	1-2 saat arası	167	154,97	15,139	2	,001**	
Sürekli oynama	2 saatten daha fazla	101	190,47				
	1 saatten daha az	56	155,99				
	1-2 saat arası	167	162,32	,451	2	,798	
Hayata yansıtma	2 saatten daha fazla	101	166,41				

**p<,01

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişkinin incelendiği bu araştırmanın sonucunda çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlık düzeylerinin yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışmaya benzer şekilde Öner (2023), Özbey, vd., (2022) ve Taştüner (2021) çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıklarının yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir. Öztürk (2022)'ün çalışmasında ise çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıklarının orta düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Özoğul (2022) ise çocukların negatif ve stres içeren olayların üstesinden gelirken zorlandıklarını ifade etmektedir. Mevcut araştırmanın sonucunda çocukların okul öncesi eğitim kurumlarında verilen eğitimin niteliğine bağlı olarak sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıklarının yüksek düzeyde ortaya çıkmış olabileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın diğer bir sonucu çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin orta düzeyde olduğudur. Çaylı (2022) ve Güzen (2021) çalışmasında çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin orta düzeyde olduğunu tespit etmiştir. Öte yandan Emiroğlu İlvan (2022) ve Dokumacı (2023) çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin az düzeyde olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ünsal (2019) ise 5-6 yaş çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıklarının yüksek düzeyde olduğunu tespit etmiştir. Mevcut çalışmada çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin orta düzeyde çıkmasında araştırma verilerinin sadece annelerin gözlemlerine dayalı olmasından kaynaklanabileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın sonucunda çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları alt boyutları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri toplam puanları arasında orta düzeyde, negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Buna göre çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları arttıkça dijital oyun bağımlılık eğilimleri azalmaktadır. Limone & Toto (2021) pandemi sürecinde sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları düşük olan çocukların bu süreçte teknolojik cihazlarla geçirdikleri zamanın arttığını ve beraberinde çeşitli olumsuzluklarla karşılaştığını ortaya koymaktadırlar. Nitekim Stiglic & Viner (2019) yürüttükleri çalışmada çocukların ekrandan uzak kalmalarının iyi oluşlarını olumlu yönde etkilediğini tespit etmişlerdir.

Mevcut çalışmada, kız çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları özkontrol/düşüncelilik ve görev yönelimi puanlarının erkek çocuklardan daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde Öztürk (2022) ve Gün (2021) kız çocukların özkontrol/düşüncelilik ve görev yönelimi puanlarının; Öner (2023) ve Ateşpolat (2022) da kız çocukların özkontrol/düşüncelilik puanlarının erkek çocuklardan daha yüksek olduğunu ortaya koymuşlardır. Kalkuloğlu (2022) kız

çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları duygusal istikrar/stresle başa çıkma puanlarının erkeklerden daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Öte yandan çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıklarının cinsiyete göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşan çalışmalar da mevcuttur (Balci, 2022). Bu araştırma sonucunda kız çocuklarının puanlarının daha yüksek çıkmasında toplumsal cinsiyet rollerine bağlı olarak ailelerin ve toplumdaki diğer bireylerin kız çocuklara yönelik yaklaşımlarının farklılığının etkili olabileceği düşünülmektedir. Nitekim Ersoy (2009) kültürün cinsiyet kalıplarını belirleyen en önemli faktörlerin başında yer aldığını belirtmiş ve kız çocuklarını yetiştirirken uygulanan farklı davranışların bu duruma yansiyebileceğini ifade etmiştir.

Araştırmanın bir diğer sonucuna göre erkek çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi çatışma puanlarının kız çocuklarından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bulguyla benzer şekilde Gölge (2022) ve Dokumacı (2023) erkeklerin çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma puanlarının; Çaylı (2022) ve Emiroğlu İlvan (2022) da erkek çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ve tüm alt boyutlardaki puanlarının kız çocuklarından daha yüksek olduğunu bulmuştur. Güzen (2021) erkek çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Öte yandan Ünsal (2019) ise 5-6 yaş çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıklarının kız çocukları lehine anlamlı düzeyde farklılaştığını tespit etmiştir. Jenson & De Castell (2011) bu durumun kültürel ve toplumsal cinsiyet rollerine bağlı olarak geliştiğini belirtmektedir. Buna göre erkek çocukların saldırganlık ve öfke gibi durumları ebeveynler tarafından daha kabul edilebilir bulunurken kız çocukların bu tür çatışmaya yönelik duygu ve davranışları daha az kabul görmektedir.

Bu çalışmada çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıklarının yaşa göre farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Benzer şekilde Öztürk (2022) ve Tarman ve diğerleri (2023), çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıklarının yaşa göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşmıştır. Öte yandan çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıklarının yaşa göre farklılaştığını tespit eden çalışmalar da bulunmaktadır (Ateşpolat, 2022; Gün, 2021; Özdemir, 2021; Özoğul, 2022). Literatürde yer alan farklı sonuçlar birlikte değerlendirildiğinde çocukların yaş ile birlikte gelişim özelliklerinin niteliğinin de artması beklenilmektedir. Mevcut çalışmada yaşa göre farklılaşma olmamasının nedeni küçük çocukların da koruyucu faktörler olan aile, öğretmen ve çevre desteğini almış olabilecektir. Nitekim yapılan çalışmalar (Chen, et al., 2021; LeBuffe, vd., 2012; Watts & Pattnaik, 2022) çocukların her yaş grubunda koruyucu faktörler ile desteklendiklerinde sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıklarının geliştirilebileceğini göstermektedir.

Araştırmanın sonucunda çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yaşa göre farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Benzer şekilde Çaylı (2022), Güzen (2021) ve Ünsal (2019) çalışmasında çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yaşa göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşmıştır. Öte yandan Emiroğlu İlvan (2022) 61-72 aylık çocukların sürekli oynama puanlarının 48-60 aylık çocuklardan daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Mevcut çalışmada yaşa göre farklılaşma olmamasının nedeninin çocukların dijital araçlara ulaşımındaki benzerliklerden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Son olarak bu çalışmada çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıklarının günlük ekran süresi değişkenine göre farklılaşmadığı ortaya konulmuştur. Ekran süresi 2 saatten daha fazla olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi sürekli oynama puanlarının, ekran süresi daha az olan çocuklardan yüksek olduğu tespit edilmiştir. Benzer şekilde Emiroğlu İlvan (2022) ve Dokumacı (2023) da gün içinde 2 saatten fazla dijital oyun oynayan çocukların puanlarının diğerlerinden daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Güzen (2021) çocukların ekran başında geçirdikleri süre arttıkça bağımlılık eğilimlerinin de arttığını belirtmektedir. Ekran süresinin çocukların gelişimleri üzerindeki olumsuz etkilerine yönelik yapılan çalışmalar (Johnston, 2021; Mavoia et al., 2018; Sakr & Oscar, 2022) artan ekran süresinin çocukların ilerleyen yaşamları da dahil olmak üzere pek çok bağımlılığı beraberinde getirdiğini belirtmektedirler.

Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları ile dijital oyun bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişkinin incelendiği bu araştırmanın sonuçlarına dayalı olarak araştırmacılar, eğitimciler ve politika yapıcılara yönelik çeşitli öneriler sunulmuştur. Bu araştırma sonucunda çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları yüksek, dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ise orta düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Buradan hareketle çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlımlıkları desteklenerek dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin azaltılması sağlanabilir. Risk grubunda olabilecek çalışma gruplarıyla bu araştırma yeniden yürütülebilir. Çocukların düzeylerinin nedenlerine ilişkin olarak detaylı incelemelerin yapıldığı nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı çalışmalar yürütülebilir. Çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve

psikolojik sağlamlıkları arttıkça dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin azaldığı sonucuna bağlı olarak çocukların sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıklarını arttırmaya yönelik ebeveyn ve öğretmenlere yönelik eğitimler düzenlenebilir. Erkek çocuklarının sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıklarının düşük, dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin yüksek olması dikkate alınarak bu durumun nedenlerinin belirlenmesine ve giderilmesine yönelik çalışmalar yapılabilir. Son olarak tüm çocukların günlük ekran sürelerinin azaltılmasına yönelik olarak çocukların teknolojiyi bilinçli kullanmalarını sağlayacak etkinliklerin yürütülmesi önerilmektedir. Bunun için başta aile olmak üzere, öğretmenler, diğer aileler ve akranlar işin içine dâhil edilebilir.

Kaynakça

- Afriwilida, M. T., & Mulawarman, M. (2021). The effectiveness of motivational interviewing counseling to improve psychological well-being on students with online game addiction tendency. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 106-115. DOI:10.25217/igcj.v4i1.1235
- Akaroğlu, G. (2022). Parental attitudes and social emotional well-being predict digital game addiction in Turkish children. *The American Journal of Family Therapy*, 1-19. DOI:10.1080/01926187.2022.2117249
- Aküzüm, C., Baran, E., & Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Journal of Turkish Studies*, 17(3). DOI:10.7827/TurkishStudies.61958
- Allen, J., Balfour, R., Bell, R., & Marmot, M. (2014). Social determinants of mental health. *International Review of Psychiatry*, 26(4), 392-407. DOI:10.3109/09540261.2014.928270.
- Ashdown, D. M., & Bernard, M. E. (2012). Can explicit instruction in social and emotional learning skills benefit the social-emotional development, well-being, and academic achievement of young children?. *Early Childhood Education Journal*, 39, 397-405. DOI:10.1007/s10643-011-0481-x
- Ateşpolat, Y. (2022). *Pandemi sürecinin okul öncesi dönem çocuklarının sosyal davranış ile psikolojik dayanıklılık özelliklerine yansımalarının öğretmen ve ebeveyn gözüyle değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Bagdi, A., & Vacca, J. (2005). Supporting early childhood social-emotional well being: The building blocks for early learning and school success. *Early Childhood Education Journal*, 33, 145-150. DOI:10.1007/s10643-005-0038-y
- Balci, Ş. (2022). *Annelerin evlilikte ve ebeveynlikte bilinçli farkındalık düzeyi ile okul öncesi dönem çocukların psikolojik sağlamlık düzeyleri ilişkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Baysan, Ö. (2022). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile oyun eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tezsiz Yüksek lisans projesi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Bernard, M. E. (2008). The effect of You Can Do It! Education on the emotional resilience of primary school students with social, emotional, behavioral and achievement challenges. In Proceedings of the Australian Psychological Society Annual Conference (Vol. 43, pp. 36-40).
- Bohnert, M., & Gracia, P. (2021). Emerging digital generations? Impacts of child digital use on mental and socioemotional well-being across two cohorts in Ireland, 2007-2018. *Child Indicators Research*, 14, 629-659. DOI:10.1007/s12187-020-09767-z
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli

- Budak, K. S., & Işıkoğlu, N. (2022). Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeklerinin geliştirilmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 55(3), 673-720. DOI:10.30964/auebfd.939653
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Chen, H., Hong, Q., Xu, J., Liu, F., Wen, Y., & Gu, X. (2021). Resilience coping in preschool children: The role of emotional ability, age, and gender. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9), 5027. <https://doi.org/10.3390/ijerph18095027>
- Çapan, B. E., & Arıcioglu, A. (2014). Psikolojik sağlamlığın yordayıcısı olarak affedicilik/Forgiveness as predictor of psychological resiliency. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(4), 70-82. DOI:10.19160/e-ijer.05325
- Çaylı, A. (2022). *Okul öncesi dönem çocukların (5-6 yaş) dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çankırı
- Dokumacı, C. (2023). *Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin sosyal becerileriyle ilişkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van
- Dursun, A., & Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140. DOI:10.17679/inuefd.336272
- Edmonds, W.A., & Kennedy, T.D. *An applied guide to research designs: Quantitative, qualitative, and mixed methods*. (Ed. Second). SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781071802779>
- Emiroğlu İlvan, T. (2022). *Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile anne-çocuk ilişkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Erbaş, Y. H. (2020). Erken çocukluk döneminde dijital bağımlılık. *Erken çocukluk eğitiminde dijital teknoloji ve öğrenme içinde*, 93-107.
- Erbay, A. E. (2021). İletişim biliminde dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmaların betimsel analizi. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 3(5), 519-556. DOI:10.47994/usbad.817988
- Ersoy, E. (2009). Cinsiyet kültürü içerisinde kadın ve erkek kimliği (Malatya örneği). *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(2), 209-230.
- Garmezy, N. (1993). Children in povert: Resilience despite risk. *Journal of Pediatrics*, 217-136. DOI:10.1080/00332747.1993.11024627
- Gölge, A. (2022). *Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve oyun türlerine göre saldırganlık yönelimlerinin incelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul
- Graham, A., & Fitzgerald, R. (2011). Supporting children's social and emotional well-being: Does 'having a say'matter?. *Children & Society*, 25(6), 447-457. DOI:10.1111/j.1099-0860.2010.00295.x
- Greeff, A. P., & Ritman, I. N. (2005). Individual characteristics associated with resilience in single parent families. *Psychological Reports*, 96(1), 36-42. DOI:10.2466/PR0.96.1.36-42
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). *Videogame addiction: Does it exist? Handbook of computer game studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds.), Boston: MIT Pres.
- Gün, R. Ş. (2021). *Okul öncesi dönem çocuklarının psikolojik sağlamlık düzeyleri ile akran zorbalığı ilişkisinin öğretmen görüşlerine göre incelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara

- Güzen, M. (2021). *COVID-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli
- Hamaidi, D. A., Mattar, J. W., & Arouri, Y. M. (2021). Emotion regulation and its relationship to social competence among kindergarten children in Jordan. *European Journal of Contemporary Education, 10*(1), 66-76. 2 DOI: 10.13187/ejced.2021.1.66
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences, 14*(1), 203-216. doi:10.14687/jhs.v14i1.4387
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2010). Digital natives: Where is the evidence?. *British Educational Research Journal, 36*(3), 503-520. DOI:10.1080/01411920902989227
- Howell, K. H., Graham-Bermann, S. A., Czyz, E., & Lilly, M. (2010). Assessing resilience in preschool children exposed to intimate partner violence. *Violence and Victims, 25*(2), 150-164. DOI:10.1891/0886-6708.25.2.150
- Jenson, J., & De Castell, S. (2011). Girls@ Play: An ethnographic study of gender and digital gameplay. *Feminist Media Studies, 11*(2), 167-179. DOI:10.1080/14680777.2010.521625
- Jeong, E. J., Kim, D. J., & Lee, D. M. (2017). Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction, 33*(3), 199-214. DOI:10.1080/10447318.2016.1232908
- Johnston, K. (2021). Engagement and immersion in digital play: Supporting young children's digital wellbeing. *International journal of environmental research and public health, 18*(19), 10179. DOI:10.3390/ijerph181910179
- Kalkuloğlu, A. (2022). *Pandemi ve depresyon sürecini yaşayan okul öncesi çocuklarının sosyal- duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlamlıklarının incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Gaziantep
- Kararmak, Ö. (2006). Psikolojik sağlamlık, risk faktörleri ve koruyucu faktörler. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 3*(26), 129-142.
- Kim, D., & Jeong, E. J. (2016). Online digital game addiction: How does social relationship impact game addiction. *Americas Conference on Information Systems*.
- LeBuffe, P. A., Ross, K. M., Fleming, J. L., & Naglieri, J. A. (2012). The Devereux Suite: Assessing and promoting resilience in children ages 1 month to 14 years. In: Prince-Embury, S., Saklofske, D. (eds) *Resilience in Children, Adolescents, and Adults. The Springer Series on Human Exceptionality*. Springer, New York, NY. DOI:10.1007/978-1-4614-4939-3_4
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*, 77-95. DOI:10.1080/15213260802669458
- Limone, P., & Toto, G. A. (2021). Psychological and emotional effects of digital technology on children in Covid-19 pandemic. *Brain Sciences, 11*(9), 1126. DOI:10.3390/brainsci11091126
- Lloyd, A., McKay, R. T., & Furl, N. (2022). Individuals with adverse childhood experiences explore less and underweight reward feedback. *Proceedings of the National Academy of Sciences, 119*(4). DOI:10.1073/pnas.2109373119
- Marbina, L. Mashford-Scott, A., Church, A., & Tayler, C. (2015). *Assessment of wellbeing in early childhood education and care. Literature review*, Melbourne: Victorian Curriculum and Assessment Authority.
- Martin, A., & Njoroge, W. (2005). Resilience and vulnerability: Adaptation in the context of childhood adversities. *American Journal of Psychiatry, 162*(8), 1553-a. DOI:10.1176/appi.ajp.162.8.1553-a

- Masten, A. S., & Narayan, A. J. (2012). Child development in the context of disaster, war, and terrorism: Pathways of risk and resilience. *Annual Review of Psychology*, 63, 227-257. DOI:10.1146/annurev-psych-120710-100356
- Mavoa, J., Carter, M. & Gibbs, M. (2018). Children and Minecraft: A survey of children's digital play. *New Media & Society*, 20(9), 3283-3303. DOI:10.1177/1461444817745320
- Mayr, T., & Ulich, M. (2009). Social-emotional well-being and resilience of children in early childhood settings- PERIK: An empirically based observation scale for practitioners. *Early Years. An International Journal of Research and Development*, 29(1), 45-57. DOI:10.1080/09575140802636290
- Nakashima, M., & Canda, E.R. (2005) Positive dying and resilience in later life: A qualitative study. *Journal of Aging Studies*, 19(1), 109-125. DOI:10.1016/j.jaging.2004.02.002
- Nathanson, A. I., Sharp, M. L., Aladé, F., Rasmussen, E. E., & Christy, K. (2013). The relation between television exposure and theory of mind among preschoolers. *Journal of Communication*, 63(6), 1088–1108. <https://doi.org/10.1111/jcom.12062>
- Newman, T., & Blackburn, S. (2002). Transitions in the lives of children and young people: Resilience factors. 26.08.2023 tarihinde <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED472541.pdf> adresinden erişildi.
- Öner, Ş. (2023). *Okul öncesi dönemdeki çocukların sosyal bilgiyi işleme becerileri ile motivasyon ve psikolojik sağlık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özbey, S. (2019). Okul öncesi çocuklar için sosyal duygusal iyi oluş ve psikolojik sağlık ölçeğinin (PERİK) geçerlik güvenirlik çalışması. *OPUS International Journal of Society Researches*, 10(17), 756-786. DOI:10.26466/opus.518062
- Özbey, S., Erata, F., & Yavuz, K. (2022). Okul öncesi dönem çocuklarında iyi oluş ve psikolojik sağlık: Değer davranışlarının ve özdüzenleme becerilerinin yordayıcı etkisi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 20(44), 351-383. DOI:10.34234/ded.1113471
- Özdemir, M. (2021). *Okul öncesi dönem çocuklarında iyi oluşun yordayıcıları olarak anne ebeveynlik tutumları ve kaygı*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Tokat
- Özoğul, B. (2022). *Okul öncesi dönemde ebeveyn-çocuk ilişkisi ve çocukların psikolojik iyi oluşu arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Öztürk, E. (2022). *Okul öncesi çocukların psikolojik sağlık düzeyleri ile anne ilgi düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Pagani, L. S., Fitzpatrick, C., Barnett, T. A., & Dubow, E. (2010). Prospective associations between early childhood television exposure and academic, psychosocial, and physical well-being by middle childhood. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 164(5), 425–431. DOI: 10.1001/archpediatrics.2010.50
- Pilowsky, D. J., Zybert, P. A., & Vlahov, D. (2004). Resilient children of injection drug users. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 43(11), 1372-1379. DOI:10.1097/01.chi.0000138355.29099.2a
- Prime, H., Wade, M., & Browne, D. T. (2020). Risk and resilience in family well-being during the COVID-19 pandemic. *American Psychologist*, 75(5), 631-643. DOI:10.1037/amp0000660
- Rosen, L. D., Carrier, M., & Cheever, N. A. (2013). Facebook and texting made me do it: Media-induced task-switching while studying. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 948-958. DOI: 10.1016/j.chb.2012.12.001
- Sakr, M., & Oscar, A. (2022). Stretchy time or screen time: how early years practitioners conceptualise time in relation to children's digital play. *Early Years*, 42(4-5), 391-405. DOI:10.1080/09575146.2020.1744530

- Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (Eds.). (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*, Washington: National Academy Press.
- Siebert, A. (2005). *The resiliency advantage: Master change, thrive under pressure, and bounce back from setbacks*. Berrett-Koehler Publishers.
- Stiglic, N., & Viner, R. M. (2019). Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: A systematic review of reviews. *BMJ Open*, 9(1), e023191. DOI: DOI:10.1136/bmjopen-2018-023191
- Tarman, İ., Erbay, F., & Durmusoglu-Saltali, N. (2023). The relationship between biophilia levels of preschoolers and social-emotional well-being and psychological resilience in the context of age and gender. *Early Child Development and Care*, 193(8), 1041-1054. DOI:10.1080/03004430.2023.2216892
- Taştüner, M. (2021). *COVID-19 pandemi sürecinde 3-6 yaş çocuklarının sosyal duygusal sağlık ve psikolojik iyi oluş durumlarının incelenmesinde okul öncesi öğretmenleri ve ebeveynlerinin görüşleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., & Akbulut, A. (2016). Evaluation of mothers' views regarding children's use of digital game. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263-2278.
- Turan, M. E. (2021). Empathy and video game addiction in adolescents: serial mediation by psychological resilience and life satisfaction. *International Journal of Progressive Education*, 17(4), 282-296. DOI:10.29329/ijpe.2021.366.17
- Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Walsh, F. (2020) Loss and resilience in the time of COVID-19: Meaning making, hope, and transcendence. *Fam Process*. 59(3), 898-911. DOI: 10.1111/famp.12588
- Watts, R., & Pattnaik, J. (2022). Perspectives of parents and teachers on the impact of the COVID-19 pandemic on children's socio-emotional well-being. *Early Childhood Education Journal* DOI:10.1007/s10643-022-01405-3
- Ziobro, N. F. (2018). *Investigation of preschool teachers perceptions, understandings and practices related to resilience pedagogy: A Qualitative single case study*. [Doctoral dissertation]. Rowan University, Glassboro, NJ. <https://rdw.rowan.edu/etd/2531>

*Bu çalışma Artvin Çoruh Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu'nda 07.02.2023 tarihli ve E-18457941-050.99-80634 sayılı toplantısında alınan onay kararı ile yürütülmüştür.

*Yazarlar bu makaleye eşit katkıda bulduklarını beyan ederler.