

---

# Üstün Yetenekli Çocukların Dijital Oyunlara Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi<sup>1</sup>



Üstün Zekâlılar Eğitimi ve  
Yaratıcılık Dergisi, Ağustos,  
6(2), 87-102 <http://jgedc.org>  
Genç Bilge Yayıncılık Ltd. Şti. ©  
<http://gençbilgeyayincilik.com>



**Seda SEVGİLİ KOÇAK<sup>2</sup>**

**Makale Alış:** 01 Haziran 2019 **Makale Kabul:** 26 Ağustos 2019

---

## Öz

Üstün yetenekli çocukların özellikleri incelendiğinde teknolojiye yönelik ilgilerinin yüksek olduğu görülmektedir (Usta, 2016; Yavuz 2018). Bu araştırmada Bilim ve Sanat Merkezi'ne (BİLSEM) devam eden çocukların televizyon, tablet, telefon, bilgisayar ve internet kullanım süreleri ve dijital oyunlara yönelik görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. 2018-2019 Eğitim öğretim yılında Aydın Söke Bilim ve Sanat Merkezi'ne devam eden 8 kız ve 8 erkek olmak üzere toplam 16 üstün yetenekli öğrenci çalışma grubunu oluşturmaktadır. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Elde edilen verilerde içerik analizi yapılmıştır. Araştırma bulguları, görüşme soruları tema alınarak sunulmuştur. Araştırmada üstün yetenekli çocukların bilgisayar, tablet veya telefonu en çok oyun oynamak için kullandıkları görülmüştür. Dijital oyunların olumlu yönlerini; hayal gücünü genişletme, eğlence ve yaratıcılığın artması olarak belirtmişlerdir. Elde edilen tüm sonuçlar, literatür dikkate alınarak tartışılmıştır. Uygulamaya ve ileri araştırmalara yönelik önerilerde bulunulmuştur.

## Anahtar Kelimeler

Üstün Yetenek, Dijital Oyun, Teknoloji Bağımlılığı

---

1 28. Uluslararası Eğitim Bilimleri Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur. Ankara, 2019.

2 Doktora Öğrencisi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Bölümü, Ankara, Türkiye, E-mail: [sevgili\\_seda@hotmail.com](mailto:sevgili_seda@hotmail.com)

---

# Investigation of Gifted Children's Opinions on Digital Games



Journal of Gifted Education and Creativity, August, 6(2), 87-102. <http://jgedc.org>

© Genç Bilge Publishing Ltd. Co.  
<http://gencbilgeyayincilik.com>



**Seda SEVGİLİ KOÇAK<sup>3</sup>**

**Received:** 01 June 2019 **Accepted:** 26 August 2019

---

## Abstract

When the characteristics of gifted children are examined, it is seen that they have a high interest in technology (Usta, 2016; Yavuz 2018). The aim of this study is to investigate the opinions of children attending Science and Art Center (BİLSEM) about television, tablet, phone, computer and internet usage periods and digital games. Descriptive scanning model was used in the research. In the 2018-2019 academic year, a total of 16 gifted students, 8 girls and 8 boys, attended the Aydın Söke Science and Art Center. Semi-structured interview form was used in the study. Content analysis was performed in the data obtained. The findings of the research were presented with the theme of interview questions. In the study, it was seen that gifted children mostly use computers, tablets or phones to play games. The positive aspects of digital games; imagination expansion, entertainment and creativity as an increase. All the results obtained are discussed by considering the literature. Suggestions were made for implementation and further research.

## Key Words:

gifted, digital gaming, technology addiction

---

---

<sup>3</sup> Presented orally at the 28<sup>th</sup> International Congress on Educational Sciences. Ankara, 2019.

<sup>3</sup> Doctoral Student, Gazi University, Educational Sciences Institutes, Educational Sciences, Ankara, Turkey. E-mail: [sevgili\\_seda@hotmail.com](mailto:sevgili_seda@hotmail.com)

## GİRİŞ

Teknolojinin günümüzde hızla gelişmesi ve ulaşılabilirliğinin artması yaşantımızda daha fazla yer almasını sağlamıştır. Bu durum çocukların daha erken yaşlarda televizyon, bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlarla tanışmasına neden olmuştur. Zamanla araştırmalarda dijital dünyanın çocuklar üzerindeki etkisi üzerinde durulmuş ve olumlu/olumsuz tartışmalar literatürde yer almıştır (Arısoy, 2009).

Çocukların teknolojik cihazları kullanma süresinde yıllar ilerledikçe artış olduğu araştırmalarda elde edilmiştir. Rideout, Saphir, Tsang ve Bozdech'in çalışmasında (Aktaran Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdinçler, 2018) yaşları 0-8 aralığında olan çocukların 2011 yılında %52'si teknolojik cihaz kullanırken bu oran 2013 yılında %75'e çıkmıştır. Ülkemizde TÜİK tarafından yapılan bir araştırmada bunu destekler niteliktedir. TÜİK 2011 verilerine göre internete erişim ağı bulunan hane sayısı % 42,9 iken bu oran Nisan 2017 verilerine göre % 78,3 olmuştur.

Teknolojinin yaşamda bu kadar çok yer almasının etkisiyle, çocukların çok küçük yaşta dijital video izledikleri, dijital oyunlar oynadıkları ve yine erken yaşta sosyal medya hesabı açtıkları görülmektedir. Bu durumun hem olumlu hem olumsuz etkileri çocuk yaşta gözlemlenmeye başlamaktadır. Olumlu yönleri olarak dijital teknolojinin doğru kullanımı ile yaratıcılığın gelişebileceği, bilgiye ulaşımın kolaylaşacağı, iletişimi güçlendireceği ve toplumsal birikime katkı sağlayacağı düşünülmektedir (Cockburn'dan aktaran Akbulut, 2013). Bilişsel gelişime katkısı stratejik düşünebilme, hızlı karar verme ve teknoloji kullanmayı öğrenme olarak belirtilmektedir (Akçay ve Özecebe, 2012; Irmak, 2016).

Olumsuz yönleri ise yalnızlaştırma, gerçek yaşamdan uzaklaştırma, şiddet eğilimi ve uzun süreli hareketsiz kalmanın verdiği fiziksel rahatsızlıklar olarak ifade edilmektedir (Torun, Akçay ve Çolaklar, 2015). Ceyhan ve Ceyhan (2011), yoğun internet kullanımı nedeniyle çocuk ve ergenlerin bazı gelişimsel ödevlerden geri kaldıklarını belirtmektedir. Bazı psikososyal sorunlarda olumsuz etkileri arasında yer almaktadır. Lin ve Tsai (2002), düşük benlik saygısı ve uyum problemleri ile interneti sağlıksız kullanma arasında ilişki bulmuştur.

Çocukların yaşı ilerledikçe dijital teknoloji kullanım süreleri artmaktadır. Genelde aileler bilgisayarları çocukların okul ödevleri için aldığını belirtse de yalnızca %19.7'sinin bu amaçla kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008). Mustafaoğlu ve diğerleri (2018) tarafından yapılan çalışmada dijital teknoloji kullanımının çocukların klinik sorunlarına yönelik literatür incelenmiş ve kullanım sıklığı, süresi ve içeriklerinin yetişkinler tarafından kontrol edilmesi gerektiği belirtilmiştir. Olumsuz durumları ortadan kaldırmak için gerekli fiziksel aktivite, sağlıklı beslenme, iyi uyku ve doğru sosyal çevrenin sağlanmasının önemi üzerine durulmuştur.

Oyun çocukların haz aldığı, yeni şeyler keşfettiği doğal öğrenme sürecidir (Özdoğan, 2008). Oyunun çocukluk yaşantısında ve gelişiminde önemi oldukça büyüktür. Oyun sürecinde çocuklar çok yönlü düşünebilir ve bazı becerileri edinir. Ancak zamanla oyunlar, hem nitelik hem nicelik olarak değişkenlik göstermiştir. Dış mekân oyunların yerini daha fazla kapalı ortamlarda oynanan oyunlar almıştır. Teknolojinin gelişimiyle birlikte dijital oyun kavramı ortaya çıkmıştır. Çetin (2013) dijital oyunu, kullanıcı kişilere görsel bir ortam sunan ve çeşitli teknolojilerle programlanan kullanıcı girişi yapılan oyunlar olarak tanımlamıştır. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014), dijital oyunları; konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak sınıflamıştır. Dijital oyunlar çağımızda oldukça büyük bir pazar alanı oluşturmuş ve her yaşta insana hitap edecek şekilde piyasada yer almıştır. Bu oyunların zamanla telefon ve tablet gibi cihazlarla da oynanması her yerde ulaşılabilirliğini artırmıştır.

Zekâ, çok yönlü bir kavram olmasından dolayı birçok şekilde tanımlanmıştır. Ülkemizde Bilim ve Sanat Merkezi (BİLSEM) Yönergesindeki tanıma göre "Özel Yetenekli Birey: Yaşıtlarına göre daha hızlı öğrenen; yaratıcılık, sanat, liderliğe ilişkin kapasitede önde olan, özel akademik yeteneğe sahip, soyut fikirleri anlayabilen, ilgi alanlarında bağımsız hareket etmeyi seven ve yüksek düzeyde performans gösteren bireyi, (Bilim Sanat Merkezleri Yönergesi, 2016). Ataman'a (2012) göre, "zekâ, beyin ve zihin sisteminin birbirinin etkileşimi sonucu ortaya çıkan çok yönlü bir olgudur".

Günümüzde artan teknoloji kullanımı ile birlikte gençlerin bazı tehditlerle yüz yüze kaldığı görülmektedir. Bu tehditlerin bazılarının ölüme yol açması dijital teknoloji kullanımına yönelik yapılacak çalışmaların önemini göstermektedir. Üstün yetenekli çocukların özellikleri incelendiğinde

teknolojiye yönelik ilgilerinin yüksek olduğu da gözlemlenmektedir. Literatürde teknolojik cihazların kullanımı ve etkilerine yönelik çokça araştırma olmasına rağmen üstün yetenekli çocuklara yönelik araştırmalar az sayıdadır (Köroğlu, 2015; Usta, 2016; Yavuz, 2018). Bu nedenle bu araştırmada Bilim ve Sanat Merkezi'ne (BİLSEM) devam eden çocukların televizyon, tablet, telefon, bilgisayar ve internet kullanım süreleri ve dijital oyunlara yönelik görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Dijital oyunların tanıtımının olduğu ve en rahat ulaşılan teknolojik cihaz olması yönünden üstün yetenekli öğrencilerin televizyon izleme süreleri ve izledikleri program türlerine de araştırmada yer verilmiştir.

Araştırmada Bilim ve Sanat Merkezi'ne (BİLSEM) devam eden çocukların dijital oyunlara yönelik görüşleri nasıldır? sorusu problem cümlesini oluşturmaktadır. Mevcut çalışmada şu alt problemlere cevap aranacaktır.

- a. BİLSEM'e devam eden öğrencilerin televizyon, tablet, telefon, bilgisayar ve internet kullanımına ayırdığı süre ve kullanım amaçları nedir?
- b. BİLSEM'e devam eden çocukların dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönlerine yönelik görüşleri nedir?

## YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, çalışma grubu, ölçme araçları, verilerin toplanması ve analizine yer verilmiştir.

### Araştırma Modeli

Araştırmada BİLSEM'e devam eden öğrencilerin dijital oyunlara yönelik görüşlerini belirlemek amaçlandığı için betimsel tarama modeli kullanılmıştır.

### Çalışma Grubu

2018-2019 Eğitim öğretim yılında Aydın Söke Bilim ve Sanat Merkezi'ne devam eden 16 üstün yetenekli öğrenci çalışma grubunu oluşturmaktadır. Bu öğrencilerin demografik özellikleri ise aşağıdaki tabloda verilmiştir.

**Tablo 1.** *Demografik özellikler*

	<b>Cinsiyet</b>	<b>Sınıf Düzeyi</b>	<b>Başarı Durumu</b>	<b>Yetenek Alanı</b>	<b>BİLSEM'e Devam Etme Süresi</b>
1	Erkek	4. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	3
2	Kız	3. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	2
3	Kız	3. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	2
4	Erkek	3. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	2
5	Erkek	4. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	3
6	Kız	4. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	3
7	Erkek	4. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	3
8	Kız	3. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	2
9	Kız	3. Sınıf	Orta	Zihinsel Yetenek	2
10	Erkek	4. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	3
11	Erkek	4. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	2
12	Erkek	4. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	2
13	Kız	3. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	2
14	Kız	4. Sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	1
15	Kız	4. Sınıf	Başarılı	Resim	2
16	Erkek	4. sınıf	Başarılı	Zihinsel Yetenek	1

Araştırmaya 16 (8 kız ve 8 erkek) üstün yetenekli öğrenci katılmıştır. 10 öğrenci 4. sınıf ve 6 öğrenci 3. sınıf öğrencisidir. 1 öğrenci okul başarı durumunu orta olarak ve 15 öğrenci başarılı olarak belirtmiştir. 1 öğrenci resim alanında, 15 öğrenci zihinsel yetenek alanında BİLSEM'e devam etmektedir. 2 öğrenci 1 yıldır, 9 öğrenci 2 yıldır ve 5 öğrenci 3 yıldır BİLSEM'e devam etmektedir.

Araştırmada öğrencilerin günlük yaşantısında en çok hissettikleri duygular sorulmuş ve 5 duygu ifadesini belirtmeleri istenmiştir.

**Tablo 2.** *Gün içerisinde en çok hissettikleri duygular*

<b>Duygu</b>	<b>Frekans</b>	<b>Duygu</b>	<b>Frekans</b>
Mutlu	16	Üzgün	4
Anlayışlı	10	Stresli	4
İyimser	9	Gergin	3
Güçlü	7	Yalnız	2
Rahat	7	Dışlanmış	2
Öfkeli	5	Hüzünlü	1

Tabloya göre en çok hissettikleri duygular mutlu (16), anlayışlı (10), iyimser (9), güçlü (7) ve rahattır (7). En az ise yalnız (2), dışlanmış (2) ve hüznüldür (1).

### **Veri Toplama Araçları**

Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu oluşturulurken literatür incelenmiş ve taslak hali 3 uzman (1 psikolojik danışman, 1 sınıf öğretmeni ve 1 bilişim teknolojileri öğretmeni) görüşüne sunulmuştur. Böylece görüşme formu son şekline getirilmiştir. Görüşme formunda kısa cevaplı sorular ve açık uçlu sorular bulunmaktadır. Görüşmeler araştırmacı tarafından yürütülmüş ve kayıt altına alınmıştır.

### **Verilerin Analizi**

Var olan durumu ortaya koymak için betimsel istatistiklerden yararlanılmıştır. Bu kapsamda görüşme sonucu elde edilen verilerin analizinde öncelikle içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi, sözel, yazılı ve diğer materyallerin nesnel ve sistematik şekilde incelenmesine olanak tanıyan bilimsel bir yaklaşımdır (Tavşancıl ve Aslan, 2001). Araştırma bulguları, görüşme soruları tema alınarak sunulmuştur. Temalarda elde edilen verilerin hangi sıklıkta tekrar ettiği hesaplanarak frekans olarak verilmiştir.

Veri analizinde yapılan 16 görüşmenin her biri araştırmacı dışında bir uzman (BİLSEM’de görev yapan bilişim teknolojileri alanı) tarafından daha kodlanmıştır. Katılımcıların ifadeleri üzerinde dikkatle durulmuş ve benzerliklerine ve farklılıklarına göre kategorilere ayrılmıştır. Her iki kodlama arasında görüş birliği ve görüş ayrılığı açısından uyumun yaklaşık %80 olduğu ve bu sonucun güvenilirlik yönünden yeterli olduğu görülmüştür (Miles ve Huberman, 1994; Baltacı, 2017). Görüşmenin yazılı olarak tutulması dışında ses kaydı da yapılmış olması verilerde eksik ve yanlış olmasını engellemiştir.

### **Verilerin Toplanması**

Gerekli izinler alındıktan sonra Söke BİLSEM psikolojik danışma ve rehberlik servisinde öğrencilerle birebir görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler katılımcıların ebeveynleri ve katılımcıların izniyle ses kaydı ve yazılı olarak kayıt altına alınmıştır. Görüşme yapılırken her bir üstün yetenekli çocukla yaklaşık 15 dakika görüşme yapılmıştır.

## **BULGULAR**

Elde edilen veriler; <sup>1</sup>Televizyon izleme süresi ve neler izlediği? <sup>2</sup>Bilgisayar, tablet ve telefon kullanım süresi ve ne amaçlı kullanıldığı? <sup>3</sup>İnternet kullanım süresi ve ne amaçlı kullanıldığı? <sup>4</sup>Oynadığı dijital oyunlar <sup>5</sup>Dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkisi ve <sup>6</sup>Dijital oyunların kullanımının daha olumlu hale nasıl getirilebileceği olmak üzere 6 başlıkta kategorileştirilmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin televizyon izleme süreleri ve neler izlediği aşağıdaki tabloda sunulmuştur.

**Tablo 3.** *Üstün yetenekli öğrencilerin televizyon izleme süreleri ve izlenen program türleri*

Televizyon İzleme Süreleri				İzlenen Türler	Frekans
Hafta içi		Hafta sonu		Dizi	7
Süre	Frekans	Süre	Frekans	Çizgi Film/Animasyon	6
0-30 dakika	7	0-30 dakika	5	Film	6
30- 60 dakika	4	30- 60 dakika	1	Belgesel	3
60-120 dakika	3	60-120 dakika	5	Eğlence	3
120 dakika üzeri	2	120 dakika üzeri	5	Yarışma Programı	2
<b>*En fazla belirtilen 3 saat</b>		<b>*En fazla belirtilen 5 saat</b>		Spor	2
				Magazin	1

Tabloya göre hafta içi televizyon izleme sürelerini öğrencilerden 7'si 30 dakikaya kadar, 4'ü 1 saate kadar, 3'ü 2 saate kadar ve 2'si 2 saatten fazla izlediğini belirtmiştir. Hafta sonu ise öğrencilerden 5'i 30 dakikaya kadar, 1'i 1 saate kadar, 5'i 2 saate kadar ve 5'i 2 saatten fazla televizyon izlediğini belirtmiştir. Hafta içi en fazla televizyon izleme süresi 3 saat olarak belirtilmişken, hafta sonu bu süre 5 saat olarak belirtilmiştir. İzlenenlerin türü ise sırasıyla dizi (7), çizgi film/animasyon (6), film (6), belgesel (3), eğlence (3), yarışma programı (2), spor (2) ve magazin (1) olarak öğrenciler tarafından belirtilmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar, tablet ve telefon kullanım süresi ve ne amaçlı kullandığına yönelik bilgiler aşağıdaki tabloda sunulmuştur.



**Tablo 4.** *Üstün yetenekli öğrencilerin bilgisayar, tablet ve telefon kullanım süresi ve kullanım amaçları*

Bilgisayar, tablet ve telefon kullanım süresi				Kullanım Amaçları	Frekans
Hafta içi		Hafta sonu		Oyun	10
Süre	Frekans	Süre	Frekans	Ödev/Araştırma	8
Hiç	3	Hiç	1	Video	7
1 saate kadar	10	1 saate kadar	6	Film/Çizgi Film	4
1-2 saat	2	1-2 saat	6	İletişim	3
2 saat ve üzeri	1	2 saat ve üzeri	3	Müzik	3
<b>*En fazla belirtilen 3 saat</b>		<b>*En fazla belirtilen 6 saat</b>		Sosyal Medya	1

Tabloya göre bilgisayar, tablet ve telefon kullanım süresi hafta içi hiç kullanmadığını belirten öğrenci sayısı 3, 1 saate kadar kullandığını belirten öğrenci sayısı 10, 1-2 saat aralığında kullandığını belirten öğrenci sayısı 2, 2 saatten fazla kullandığını belirten öğrenci sayısı ise 1'dir. Hafta sonu hiç kullanmadığını belirten öğrenci sayısı 1, 1 saate kadar kullandığını belirten öğrenci sayısı 6, 1-2 saat aralığında kullandığını belirten öğrenci sayısı 6, 2 saatten fazla kullandığını belirten öğrenci sayısı ise 3'tür. Öğrenciler bilgisayar, tablet ve telefonu en çok oyun (10) amaçlı kullandıklarını belirtmiştir. Bunu sırasıyla ödev/araştırma (8), video (7), film/çizgi film (4), iletişim (3) ve müzik (3) takip etmiştir. En az ise sosyal medya (1) için kullandıklarını belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin internet kullanım süresi ve ne amaçlı kullandığına yönelik bilgiler aşağıdaki tabloda sunulmuştur.

**Tablo 5.** *Üstün yetenekli öğrencilerin internet kullanım süreleri ve kullanım amaçları*

İnternet kullanım süresi				Kullanım Amaçları	Frekans
Hafta içi		Hafta sonu		Video hazırlama/izleme	7
Süre	Frekans	Süre	Frekans	Oyun	6
Hiç	6	Hiç	2	Ödev/Araştırma	6
0-1 saat	5	0-1 saat	4	Film/Çizgi film	4
1-2 saat	3	1-2 saat	2	Müzik	1
2 saat ve üzeri	2	2 saat ve üzeri	8	Sosyal medya	1
<b>*En fazla belirtilen 3 saat</b>		<b>*En fazla belirtilen 7 saat</b>			

Tabloya göre toplam internet kullanım süresi hafta içi hiç kullanmadığını belirten öğrenci sayısı 6, 1 saate kadar kullandığını belirten öğrenci sayısı 5, 1-2 saat aralığında kullandığını belirten öğrenci sayısı 3, 2 saatten fazla kullandığını belirten öğrenci sayısı ise 2'dir. Hafta sonu hiç kullanmadığını belirten öğrenci sayısı 2, 1 saate kadar kullandığını belirten öğrenci sayısı 4, 1-

2 saat aralığında kullandığını belirten öğrenci sayısı 2, 2 saatten fazla kullandığını belirten öğrenci sayısı ise 8'dir.

Öğrenciler interneti en çok video hazırlama/izleme (7) amaçlı kullandıklarını belirtmiştir. Bunu sırasıyla oyun (6), ödev/araştırma (6), film/çizgi film (4) ve müzik (1) izlemiştir. En az ise sosyal medya (1) için kullandıklarını belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin oynadığı dijital oyunlara yönelik bilgiler aşağıdaki tabloda sunulmuştur.

**Tablo 6.** *Üstün yetenekli öğrencilerin oynadıkları dijital oyunlar*

Oyunlar	Türü	Frekans
Minecraft	Açık dünya/macera	13
Roblox	MMOG (Massively Multiplayer Online Game)	8
The Sims	Strateji-Simülasyon	7
Fifa	Spor	5
Sudoku	Akıl-Zekâ	4
War Robots	Savaş/Dövüş	4
GTA	Savaş/Dövüş	3
Slither.io	Strateji/Aksiyon	2
MSP (Movie Star Planet)	Moda Tasarım	1

Tabloya göre öğrencilerin en çok oynadıkları oyun Minecraft (13) oyunudur. Bu oyunu sırasıyla Roblox (8), The Sims (7), Fifa (5), Sudoku (4), War Robots (4), GTA (3), Slither i.o. (2) ve MSP (1) oyunları takip etmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkisine yönelik görüşleri aşağıdaki tabloda sunulmuştur.

**Tablo 7.** *Üstün yetenekli öğrencilerin dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkilerine yönelik görüşleri*

Olumlu Etkileri	Frekans	Olumsuz Etkileri	Frekans
Hayal gücünü genişletir.	4	Sağlık sorunu	4
Faydalı bilgiler öğrenilir.	4	Bağımlılık	4
Yaratıcılık	4	Şiddet	3
Eğlence	4	Okul başarısının düşmesi	2
Zekâ geliştirir	3	Korku	2
Arkadaşlık	2	Dikkat dağınıklığı	1
Beceri geliştirme	2	Zaman kaybı	1
Rahatlama	1	Gerçekdışı durumlar olması	1

Tabloya göre üstün yetenekli öğrencilerin dijital oyunların olumlu etkilerine yönelik ifadeleri hayal gücünü genişletme (4), faydalı bilgiler edinme (4), yaratıcılık (4), eğlence (4), zekayı geliştirme (3), arkadaşlık (2), becerileri geliştirme (2), rahatlama (1) olarak belirtilmiştir. Olumsuz etkilerine yönelik

görüşleri ise sağlık sorunu (4), bağımlılık (4), şiddet (3), okul başarısının düşmesi (3), korku (2), dikkat dağınıklığı (1), zaman kaybı (1) ve gerçekdışı durumlar olması (1) olarak ifade edilmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyunları oynamayı daha olumlu hale nasıl getirilebileceğine yönelik görüşleri aşağıda sunulmuştur.

**Tablo 8.** *Üstün yetenekli öğrencilerin dijital oyunları oynamayı daha olumlu hale getirmeye yönelik görüşleri*

	Frekans
Akıl ve zekâ oyunları oynama	9
Gelişime katkı sağlayan eğitici ve öğretici oyunları oynama	8
Gerekli ve az oyun oynama	6
Eğlenme amaçlı oynama	4
Gerçekte olmayan şeyleri oyunlardan kaldırma/gerçekçi oyunlar oynama	2

Tabloya göre üstün yetenekli öğrencilerden 9'u akıl ve zeka oyunları oynayarak, 8'i gelişime katkı sağlayan eğitici ve öğretici oyunları oynayarak, 6'sı gerekli ve az oyun oynayarak, 4'ü eğlenme amaçlı oynayarak, 2'si gerçekte olmayan şeyleri oyunlardan kaldırarak/gerçekçi oyunlar oynayarak dijital oyunları oynamayı daha olumlu hale çevirebileceklerini belirtmiştir.

## SONUÇ

Elde edilen bulgular değerlendirildiğinde üstün yetenekli öğrencilerin televizyon izleme süresinde hafta içi ve hafta sonu arasında farklı sonuçlar elde edilmiştir. Hafta içi izleme süresi daha az iken hafta sonu bu süre artmaktadır. Bu durum üstün yetenekli öğrencilerin hafta içi okullarının olması ve okulla ilgili ödev ve araştırmaları yapması ve ailelerin okula ilişkin yaklaşımıyla açıklanabilir. Üstün yetenekli öğrenciler en çok dizi izlemeyi tercih ederken en az magazin programı izlediklerini belirtmiştir. Literatürdeki çalışmalar elde edilen sonuçları destekler niteliktedir. Televizyon izlemeye yönelik Vandewater ve diğerleri (2007) tarafından yapılan çalışmada çocukların yaklaşık 1.19 saat televizyon izlediği sonucuna ulaşılmıştır. Huston ve Wright'ın çalışmasında ise okul çağı çocuğunun okul öncesi çağındaki çocuklara göre daha az televizyon izlediği görülmüştür. Bunun nedeni ise okula başlamaları olarak belirtilmiştir (Aktaran İşçibaşı, 2003). Doğan ve Göker (2012) ilköğretim öğrencilerinin televizyon izleme alışkanlıklarını incelemiştir. 3-6 Sınıf aralığında öğrencilerin %58.5 düzenli olarak televizyon izlediğini belirtmiştir. Televizyon izlerken en çok mutluluk duydukları ve bunu hayal kurma ve heyecanın izlediği görülmüştür. Katılımcılar televizyon izleme sürelerini büyük oranda 1 saatten az, 1 saat ve 2 saat olarak belirtmiştir.

En çok çizgi film, çocuk programı, yerli dizi, yabancı dizi ve film izledikleri en az ise belgesel izledikleri araştırmada elde edilmiştir.

Üstün yetenekli öğrenciler bilgisayar, tablet veya telefonu en çok “oyun” oynamak için kullandıklarını ifade etmişlerdir. Hafta içi bilgisayar, tablet veya telefonu “1 saate kadar” kullanan öğrenci sayısı fazla iken hafta sonu “1 saate kadar” ve “1-2 saat” aralığında kullandığını belirten öğrenci sayısı aynıdır. Elde edilen sonucu literatürdeki çalışmalar destekler niteliktedir. Vandewater ve diğerleri (2007) tarafından yapılan araştırmada ebeveynlerin ifadesine göre 5-6 yaş grubundaki çocukların %27’sinin günde yaklaşık 50 dakika bilgisayar kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Akçay ve Özcebe (2012) tarafından yapılan çalışmada 5-6 yaşında çocukların %73,1’i bilgisayar oyunları oynadığı bulgusu elde edilmiştir. Aynı araştırmada hafta içi 30 dakika, hafta sonu ise 1.5 saat kadar bilgisayar oyunları oynadıkları belirtilmiştir. Chisholm 8-18 yaş aralığındaki çocuk ve ergenlerle yaptığı çalışmada günde ortalama 8 saat teknolojik cihazlarla vakit geçirdikleri bulgusuna ulaşılmıştır (Aktaran Cömert ve Kayıran, 2010).

İnternet kullanım süresi temasında hafta içi üstün yetenekli öğrenciler tarafından en çok belirtilen “hiç” ve “1 saate kadar” iken hafta sonu bu süre “2 saat ve üzerine” çıkmaktadır. Üstün yetenekli öğrenciler internette geçirdiği sürelerin çoğunu video izleme/hazırlama olarak belirtmiştir. Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi’nin ülkemize yönelik bulgularında da benzer sonuçlar elde edilmiştir. Bu projede 9-16 yaş aralığındaki kişilerin interneti 10 yaşlarında kullanmaya başladığı ve günde 1-1,5 saat kadar internet kullandığı görülmüştür. İnterneti kullanım amaçları sırasıyla okul işleri (% 92), eğlence ve video (% 59), oyun (% 49), sosyal medya (% 48), haberler (% 40) ve müzik veya film (%40) olarak belirtilmiştir (Akbulut, 2013). Lise öğrencileriyle yapılan bir çalışmada kız öğrencilerin %70.2, erkek öğrencilerin % 60.2 günde 1-2 kadar internet kullanmaktadır (Kelleci ve diğerleri, 2009). 11-16 yaşlarındaki çocuk ve ergenlerle yapılan çalışmada öğrenciler interneti en çok sırasıyla müzik dinleme (% 67), internette gezinti yapma (% 56) ve bilgi edinme (% 28) olarak kullandığı bulgusuna ulaşılmıştır (Madell ve Muncer, 2004). Bazı araştırmalarda da ergenlerin interneti en fazla eğlence ve iletişim amacıyla kullandığı sonucuna ulaşılmıştır (Arnas-Aktaş, 2005; Jackson, vd., 2007; Bayraktar ve Gün’den aktaran Tari- Cömert ve Kayıran, 2010). Literatürde belirtilen internet kullanım amaçları mevcut araştırmada üstün yetenekli öğrenciler tarafından belirtilen internet kullanım amaçları ile kısmen örtüşmektedir. Bu durum araştırma grubundaki katılımcıların yaşları ve gelişim özellikleri ile açıklanabilir. İnternet kullanım süresinde ve kullanım amaçlarında bireylerin yaşları etkilidir. Treuer ve diğerleri (2001) ve Widyanto ve McMurrin (2004) belirttiği gibi ergenlerin teknolojiye olan yoğun ilgileri diğer yaşta kişilerle göre daha fazla kullanmalarına neden olabilmektedir.

Üstün yetenekli öğrencilerle yapılan çalışmalar incelendiğinde Koroğlu (2015), araştırmasında örneklem grubunun %26,4'ünün her gün sosyal medya kullandığını, %25,9'unun ise hafta sonu sosyal medya kullandığını elde etmiştir. İnterneti kullanma amaçları arasında en yüksek eğlence (%25) ifade edilmiştir. Bunu %22 oranında araştırma yapma, %16 haberleşme, %13 gündemi takip etme olarak belirtilmiştir. Yavuz (2018), 9-11 ve 12-17 yaşlarında olan İstanbul Bilim ve Sanat Merkezlerine devam eden 218 öğrenciyle yaptığı çalışmada üstün yetenekli erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı puanının kızlara göre daha yüksek olduğunu bulmuştur. 12-17 yaşlarında olan üstün yetenekli öğrencilerin 9-11 yaşta olanlara göre internet ve oyun bağımlılığı ölçeğinden aldığı puanlar daha yüksek çıkmıştır. İnternet kullanım sürelerine bakıldığında; haftalık 7-13 saat kullanan 119 öğrenci (%54,6), 14-20 saat kullanan 59 öğrenci (%27,1) ve 21 saat üzeri kullanan öğrenci sayısı 40 (18,3) öğrencidir. Üstün yetenekli öğrencilerin interneti en fazla oyun (65 öğrenci, %29,8) amaçlı kullandığı, bu durumu müzik dinleme, film-video izleme (59 öğrenci, %27), sohbet-sosyal paylaşım (53 öğrenci, %24,3) ve ödev araştırma (41 öğrenci, %18,8) takip etmektedir. Usta (2016), üstün yetenekli öğrencilerle yaptığı çalışmada internet kullanım amaçlarının en çok oyun olduğunu tespit etmiştir. Yaşları 12-17 olan öğrencilerin 7-11 yaşındaki öğrencilere göre bağımlılığa daha yatkın olduğu görülmüştür.

Araştırmaya katılan öğrencilerin çoğu oynadıkları oyunları Minecraft (13) ve Roblox (8) olarak belirtmiştir. Taylan, Kara ve Durğun (2017) tarafından ortaokul ve lise öğrencilerine yönelik yapılan çalışmada öğrencilerin en çok online oyun oynadığı, oyunları en çok bilgisayar ve akıllı telefonlardan oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Oyun türlerine göre sırasıyla aksiyon/macera, dövüş, spor/yarış, strateji, bulmaca/zeka, simülasyon oyunları oynandığı görülmüştür. En çok oynanan oyunlar ise GTA, Clash of Clans, PES, Need for Speed, Minecraft oyunlarıdır. Pala ve Erdem (2011) araştırmasında katılımcıların oyun tercih nedenlerinin heyecan olduğu görülmüştür. Toran, Ulusoy, Aydın, Devci ve Akbulut (2016) tarafından yapılan çalışmada 20 annenin çocuklarının dijital oyunlara yönelik görüşlerini incelemiştir. Çalışmada tüm öğrencilerin dijital oyun oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların dijital oyunları tercih etme nedeni renkli ve dikkat çekici olmasıdır. Çocuklarının dijital oyunlarla tanışma yaşı 1 yaş civarında belirten anneler olmuştur. Oynanan oyunların tablette yoğunlaştığı elde edilmiştir. Oyun türlerini oynama cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Quaiser-Pohl, Geiser ve Lehmann (2006) erkeklerin genelde aksiyon ve simülasyon oyunu oynarken, kızların oynamayan grupta yer almadığı görülmüştür. Yelland ve Lloyd (2001), erkeklerin silahla oynanan oyunları ve kızların strateji oyunlarını tercih ettiği görülmektedir. Buchman ve Funk (1996) sınıf seviyesi arttıkça eğitimsel oyun oynama seviyesi azalmaktadır. En

fazla tercih edilen oyun türü aksiyon-macera türüdür (Aktaran, Pala ve Erdem, 2011).

Üstün yetenekli öğrenciler dijital oyunların olumlu yönlerini çoğunlukla; hayal gücünü genişletme, faydalı bilgiler edinme, eğlenme ve yaratıcılığın artması olarak söylemişlerdir. Olumsuz yanlarını ise sağlık sorunu, bağımlılık ve şiddet olarak belirtmişlerdir. Toran ve diğerleri (2016) araştırmasında dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkilerini yönelik kavram öğrenimi, eğlenme, parmaklarını etkili kullanma ve asosyalleşme olarak tespit etmiştir. Doğan ve Göker (2012) tarafından yapılan çalışmada ise öğrenciler televizyon izlemenin faydalarını hayal dünyasını genişletme, eğlendirici, bilgilendirici ve eğitici olarak belirtmiştir.

Üstün yetenekli öğrencilerin dijital oyunların daha olumlu oynanmasına yönelik görüşleri akıl ve zeka oyunları oynama ve gelişime katkı sağlayan eğitici ve öğretici oyunları oynama üzerinde yoğunlaşmıştır.

## Öneriler

Elde edilen sonuçlar göz önünde bulundurularak şöyle önerilerde bulunulabilir. Üstün yetenekli öğrencilerin teknoloji kullanımına yönelik çalışmalar az sayıdadır. Bu nedenle üstün yetenekli bireylerin teknoloji kullanımına yönelik araştırmalara daha fazla gereksinim vardır.

Mevcut araştırma 16 üstün yetenekli öğrenciyle yürütülmüştür. Farklı değişkenler de dahil edilerek daha geniş örneklem grubu üzerinde benzer araştırma yürütülebilir. Böylece daha kapsamlı bilgiye ulaşım sağlanabilecektir. Normal gelişim gösteren öğrencilerle birlikte karşılaştırmalı çalışmalar yapılması araştırmalara farklı bir boyut katacaktır.

Çocukların yaşları göz önünde bulundurulduğunda ebeveynlerinde çalışma grubuna dahil edilerek araştırma yürütülmesi ile daha destekleyici çalışmalar yapılabilir. Aynı zamanda dijital teknoloji kullanımında yaşın etkili olduğu göz önünde bulundurularak farklı yaş gruplarındaki (okul öncesi ve ergenlik dönemi) öğrencilerle de benzer çalışma yapılabilir.

BİLSEM rehberlik servisleri tarafından üstün yetenekli öğrencilere ve velilerine teknolojiyi doğru kullanmaya yönelik bilgilendirici ve önleyici çalışmalar planlanabilir.

## KAYNAKLAR

- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3 (2), 53-68.
- Akçay, D. & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Ansoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 1(1), 55-67.

- Baltacı, A. (2017). Nitel veri analizinde Miles- Huberman modeli. *Abi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3 (1), 1-15.
- Buchman, D. D. ve Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the ,90s: Children time commitment & game preferences. *Children Today*, 24 (1). Database: Academic Search Premier.
- Ceyhan, E. & Ceyhan, A. A. (2011). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. A. Kuzu (Ed.), *Bilgisayar II* (ss.165-188). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Çetin, E. (2013). *Tanımlar ve Temel Kavramlar, Eğitsel Dijital Oyunlar*. Ocak, M.A. (Ed.), Ankara: Pegem Akademi.
- Doğan, A. & Göker, G. (2012). Tematik televizyon ve çocuk: İlköğretim öğrencilerinin televizyon izleme alışkanlıkları. *Milli Eğitim Dergisi*, 194, 5-30.
- Gökçearslan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Gürcan, A., Özhan, S. & Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Ankara: Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.
- Irmak, A.Y.& Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*. 1-11. doi: 10.5080/u13407
- Kelleci, M., Güler, N., Sezer, H. ve Gölbaşı, Z. (2009). Lise öğrencilerinde internet kullanma süresinin cinsiyet ve psikiyatrik belirtiler ile ilişkisi. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8 (3), 223-230.
- Koroğlu, İ. Ş. (2015). Üstün yetenekli dijital yerlilerin sosyal medya kullanımları üzerine nicel bir çalışma. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 40, 266-286
- Madell, D. ve Muncer, S. (2004). Gender differences in the use of the internet by English secondary school children. *Social Psychology of Education*, 7 (2), 229-251. <http://dx.doi.org/10.1023/B:SPOE.0000018552.85903.4d>.
- MEB (2016). *Bilim ve Sanat Merkezi Yönergesi*. 25.08.2019 tarihinde [https://orgm.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/2017\\_01/02031535\\_tebliğler\\_dergisi.pdf](https://orgm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_01/02031535_tebliğler_dergisi.pdf) sayfasından erişilmiştir.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded Sourcebook*. (2<sup>nd</sup> ed). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mustafaoglu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. & Özdiñçler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *ADDICTA: The Turkish Journal of Addictions*, 5 (2), 227-247.
- Özdoğan, B. (2008). *Çocuk ve oyun: Çocuğa oyunla yardım*. 5. Baskı. Ankara: Anı.
- Pala, K. F. ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Abi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12 (2), 53-71.
- Quaiser-Pohl, C., Geiser, C., & Lehmann, W. (2006). The relationship between computer-game preference, gender and mental-rotation ability. *Personality and Individual Differences*, 40, 609-619.
- Rideout, V., Saphir, M., Tsang, V., & Bozdech, B. (2011). *Zero to eight children's media use in America*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Tarı-Cömert, I. ve Kayıran, S. M. (2010). Çocuk ve ergenlerde internet kullanımı. [J Child](http://www.jchild.org.tr/index.php/jchild/article/view/104). 2010; 10(4): 166-170 | DOI: [10.5222/j.child.2010.166](https://doi.org/10.5222/j.child.2010.166)
- Taylan, H. H., Kara, H. Z. & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (1), 78-87.

- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Devenci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24 (5), 2263-2278.
- Torun, F., Akçay, A. & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3(15), 25-35.
- Treuer, T., Fabian, Z. ve Füredi, J. (2001). Internet addiction associated with features of impulse control disorder: is it a real psychiatric disorder? *Journal of Affective Disorders*, 66(2-3), 283.
- TUİK (2017). Geniş bant bağlantı ve internet erişimi artışta. [http://www.tuik.gov.tr/basinOdasi/haberler/2017\\_66\\_20171212.pdf](http://www.tuik.gov.tr/basinOdasi/haberler/2017_66_20171212.pdf) adresinden 10.04.2019 tarihinde indirilmiştir.
- Tuncer, A., & Yalçın, S. (1999). Multimedia and children in Turkey. *Journal of the American Academy of Pediatrics*, 41, 27-34.
- Usta, A. (2016). *Üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerde internet bağımlılığının farklı değişkenlere göre incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Vandewater, E. A., Rideout, V. J., Wartella, E. A., Huang, X., Lee, J. H., & Shim, M.-S. (2007). Digital childhood: Electronic media and technology use among infants, toddlers, and preschoolers. *Journal of the American Academy of Pediatrics*, 119 (5), 1006-1015.
- Yavuz, O. (2018). Özel yetenekli öğrencilerde internet ve oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 2(4), 281-296.
- Yelland, N. & Lloyd, M. (2001). Virtual kids of the 21<sup>st</sup> century: Understanding the children in schools today. *Information Technology in Childhood Education Annual*, 175- 192.
- Widyanto, L. ve McMurrin, M. (2004). The psychometric properties of the internet addiction test. *Cyberpsychology & Behavior*, 7 (4), 443-450.