



Article Info/Makale Bilgisi

Received/Geliş: 15.02.2025 Accepted/Kabul: 16.04.2025 Published/Yayınlama: 29.05.2025

Ebeveynlerin Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Görüşleri: Özel Yetenekliler Örneklemi

Osman GÖNÜLTAŞ¹, Işıl DEMİRBAŞ², Emine AYVADANA³, Kerem AŞKAR⁴

Öz

Bu araştırmanın amacı, özel yetenekli çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarıyla ilgili olarak ebeveynlerinin görüşlerini belirlemektir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu, amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenmiş 20 ebeveyn'den oluşmaktadır. Araştırma verileri araştırmacılar tarafından geliştirilen 6 soruluk yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Görüşmeler sonrası elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. Araştırma sonucunda, özel yetenekli çocukların oyun türleri arasından özellikle savaş ve yapı/İNŞA oyunlarına daha fazla ilgi duydukları tespit edilmiştir. Bir diğer bulguya göre, ebeveynler çocuklarının dijital oyun oynamalarına ilişkin süre sınırlaması, içerik türü, ödevlerini bitirme ve belirli günler şeklinde düzenlemeler getirmektedir. Ayrıca, çocukların oyunu bırakmakta zorlanması durumunda ebeveynlerin genellikle sözel olarak uyardı ve süreyi esnetmeyi tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bir başka bulguya göre, dijital oyunlar çocuklarda en çok öfke duygusuna ve zihnin oyunlarla meşgul olmasına neden olmaktadır. Dijital oyunların aile içi ilişkiyi nasıl etkilediğine ilişkin bulgular ise dijital oyunlardan kaynaklı sınırlı iletişim, aile içi çatışma ve eşler arası çatışma yaşandığını göstermiştir. Araştırmada son olarak, ebeveynler tarafından dijital oyun bağımlılığı riskine karşı öncelikli olarak süre sınırlaması, içerik türü, model olma, yasak koymama, bilinçli kullanımı öğretme ve çocukla zaman geçirmek gibi önlemler alındığı sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bulgular, ilgili alanyazın

¹ Dr., Milli Eğitim Bakanlığı, Isparta Şehit Polis Mehmet Karacatilki Bilim ve Sanat Merkezi, Isparta, ogonultasmlt@gmail.com, ORCID No: <https://orcid.org/0000-0003-1904-5121>

² Öğrenci, Milli Eğitim Bakanlığı, Isparta Şehit Polis Mehmet Karacatilki Bilim ve Sanat Merkezi, Isparta, isil.demirbas.222@gmail.com, ORCID No: <https://orcid.org/0009-0004-5569-5070>

³ Öğrenci, Milli Eğitim Bakanlığı, Isparta Şehit Polis Mehmet Karacatilki Bilim ve Sanat Merkezi, Isparta, eayvadana@gmail.com, ORCID No: <https://orcid.org/0009-0000-6138-7593>

⁴ Öğrenci, Milli Eğitim Bakanlığı, Isparta Şehit Polis Mehmet Karacatilki Bilim ve Sanat Merkezi, Isparta, keremaskar10@gmail.com, ORCID No: <https://orcid.org/0009-0003-4492-9348>

doğrultusunda tartışılmış ve araştırmacılara, özel yetenekli çocuklarda dijital oyun kullanımıyla ilgili gelecekte odaklanılabilecek konular hakkında çeşitli öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Dijital Oyunlar, Dijital Oyun Kullanımı, Bağımlılık, Özel Yetenekli Çocuklar

Parents' Views on Their Children's Digital Game Playing Habits: The Sample of Gifted Children

Abstract

The aim of this study is to determine the views of parents about the digital game playing habits of gifted children. In the study, phenomenology design, one of the qualitative research methods, was used. The study group of the research consists of 20 parents who were determined using criterion sampling method, one of the purposive sampling methods. The research data were collected with a 6-question semi-structured interview form developed by the researchers. The data obtained after the interviews were analyzed by content analysis method. As a result of the research, it was determined that gifted children were more interested in war and building/construction games among game types. According to another finding, parents impose regulations on their children's digital game playing in the form of time limits, content type, finishing homework and certain days. In addition, it was found that parents generally prefer to verbally warn and extend the time limit when children have difficulty quitting the game. According to another finding, digital games cause anger and preoccupation with games the most in children. The findings on how digital games affect the relationship within the family showed that limited communication, conflict within the family and conflict between spouses were experienced due to digital games. Finally, it was concluded that parents primarily took precautions against the risk of digital game addiction, such as time limitation, content type, modeling, not imposing prohibitions, teaching conscious use, and spending time with the child. The findings were discussed in line with the relevant literature, and various suggestions were presented to the researchers about the topics that can be focused on in the future regarding the use of digital games in gifted children.

Keywords: Gaming, Digital Games, Digital Game Use, Addiction, Gifted Children

1. GİRİŞ

Oyun, çok eski zamanlarda insanların hareketleri ve taklitleri sonucu ortaya çıkmış bir olgudur (Uzunoğlu, 2021). Oyun genel olarak, haz almak, mutlu olmak ve serbest zamanı değerlendirmek gibi çeşitli amaçları içeren etkinlikler olarak tanımlanmaktadır. Oyunun insanlık tarihinin var oluşundan bu yana bireyin yaşamında önemli bir yeri olmuştur. Hem çocuklar hem de yetişkinler için oyun yaşamın vazgeçilmez anlarından biri olarak kabul görmektedir (Biricik, 2021). İçinde bulunduğumuz yüzyıl bilimsel ve teknolojik gelişmeler neticesinde hayatımıza birçok değişimi beraberinde getirmiştir (Güleç, 2018). İnsanoğlunun birtakım doğa olaylarını taklit etmesiyle başlayan oyun olgusu, artık günümüzde teknolojinin gelişmesi sonucu özel bilgisayar yazılımları ve oyun araçları ile oynanan dijital oyunlarla

farklı bir boyuta dönüşmüştür (Hazar ve Hazar, 2017). Yiğit-Açıkgöz ve Yalman'a (2018) göre, kentleşmenin etkisiyle sokak oyunlarına ayrılan alanların azalması ve ebeveynlerin çalışma koşulları gibi çeşitli faktörlerin teknolojik gelişmelerle birleşmesi, sokak oyunlarının ve oyuncaklarla oynanan oyunların yerini dijital oyunların almasına neden olmuştur.

Dijital oyun, geniş kapsamlı ve çok anlamlı "dijital" ve "oyun" kavramlarının birleşimini ifade eder. Geleneksel ve kültürel oyunların özelliklerinin teknolojik ortama uyarlanmasıyla ortaya çıkan dijital oyunlar, başta bilgisayar olmak üzere çeşitli teknolojik cihazlarla oynanabilen ve daha çok çocuklar ve gençler tarafından tercih edilen oyunlardır (Sarpkaya, 2021). Dijital oyunlar, bilgisayar tabanlı sanal platformlarda tek veya daha fazla kişi ile oynanabilen oyun olarak tanımlanmaktadır (Göldağ, 2018). Gezin'e (2023) göre çocuklar, boş zamanlarını değerlendirmek, eğlenmek ya da sosyalleşmek amacıyla dijital oyunları kullanmaktadır. Dijital oyunlar, çevrim içi ve çevrim dışı oynanabilen oyunlar olarak ele alınabilmektedir. Çevrim içi oyunlar, internet bağlantısı gerektiren ve genellikle tablet ya da akıllı telefonlara yüklenen mobil uygulamalar aracılığıyla oynanan oyunlardır. Çevrim dışı oyunlar ise internet bağlantısına ihtiyaç duyulmadan oynanabilen oyunlardır (Tran ve Strutton, 2013). Dijital oyunların çeşitliliği, bireylerin gerçek hayatta gerçekleştiremeyeceği şeyleri sanal ortamda yapabilmesine, oyun karakteriyle gerçek hayatta erişemeyeceği statü veya saygınlığa ulaşabilmesine ve kolay erişilebilir olmasına olanak tanıyarak bu oyunları cazip hale getirmiştir (Uzunoğlu, 2021).

21. yüzyılda her şeyin dijitalleştiği dünyamızda, çocukların teknolojik cihazlar ve dolayısıyla dijital oyunlarla tanışması kaçınılmaz bir hâle gelmiştir (Yiğit ve Alat, 2022). Tablet ve telefonların çok küçük yaşlarda çocuklara sunulması, çocukların dijital oyunlarla tanışma yaşını önemli ölçüde düşürmüştür (Uzunoğlu, 2021). Konuya ilişkin yapılan birçok araştırma bulgusuna göre, çocuklar üst yaşlardaki bireylere göre dijital oyunlara daha fazla ilgi duymaktadır (Vatandaş, 2021). Nitekim Türkiye'de 6-15 yaş arası çocukların %72,7'si dijital oyun oynamayı tercih etmektedir (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2024). Dolayısıyla çocukların dijital oyunlara kolay ulaşabilmeleri ve özellikle oyun süresi ve içeriklerinin kontrolünün sağlanamaması gibi durumlar çocuklarda dijital oyun oynama alışkanlığının bağımlılığa dönüşmesinde risk olarak değerlendirilebilir. Bülbül vd. (2018) küçük yaşlarda dijital oyunlarla karşılaşmak ve erken yaşta teknolojik cihazlara sahip olmanın dijital oyun bağımlılığı riskini artırdığını belirtmiştir. Ayrıca Hazar ve arkadaşları (2020) ise uzun süre dijital oyun oynamanın bağımlılığa dönüştüğünü bulgulamıştır. Benzer şekilde Ogurlu ve arkadaşları (2021) günlük olarak artan miktarda dijital oyun oynama süresini bağımlılığın temel belirtilerinden biri olarak değerlendirmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı, kişinin oyununu bırakamaması, sürekli olarak oyunu düşünmesi ve sürekli oyunla ilgilenmesi şeklinde tanımlanabilir (Horzum, 2011). Gökçearslan ve Durakoğlu'na (2014) göre ise dijital oyun bağımlılığı, teknoloji bağımlılığının bir türü olarak kabul edilen ve oyun oynamaya yönelik uyumsuz ve inatçı davranış biçimidir. Geleneksel oyun türlerinin karşısında

konumlandırılan ve sınırlandırılması oldukça güç olan dijital oyunlar, video ve bilgisayar oyunları, internet siteleri, elektronik oyuncaklar, akıllı telefon ve tabletlerdeki tüm oyun etkinliklerini içermektedir (Mustola vd., 2016). Artık boş vakitlerinde dijital oyun oynamak için sabırsızlanan çocukların çağı olan günümüzde gelecek nesillerimizin sağlıklı yetiştirmelerinin oldukça zor olduğu söylenebilir (Güvendi vd., 2019).

Nitekim dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalar bağımlılığın çocuklarda anksiyete, depresyon, stres, saldırganlık, anti sosyal davranış, ders çalışmaya ilişkin kaçınma davranışı, akademik başarıda düşüş, kas iskelet sistemi problemleri gibi sorunlara yol açtığını göstermektedir (Balıkçı, 2018; Hastings vd., 2009; Moçoşoğlu ve Yorulmaz, 2023; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Polat ve Topal, 2022; Şahin, 2018). Ayrıca dijital oyun bağımlısı çocuklar, oyunla bütünleşerek tüm hayatında onu yaşamaya başlamaktadır. Bu durumun en önemli göstergesi çocukların oyunlardaki karakterlerle kendilerini aşırı ilişkilendirmesidir (Altun ve Atasoy, 2018). Dijital teknoloji alanındaki gelişmeler ve gelecekte beklenen yenilikler dikkate alındığında, çocuklar için sürekli değişim gösteren ve gerçek yaşamdan uzaklaşmaya neden olan bir dijital ortam oluştuğu görülmektedir (Sağlam, 2024). Geleceğin toplumunu ve ebeveynlerini oluşturacak çocukların hem ruhsal ve fiziksel açıdan sağlıklı olmak hem de akademik yaşamını hedeflediği gibi şekillendirebilmek için teknolojiyi bilinçli kullanma alışkanlığı kazanmaları bir gereklilik olarak değerlendirilebilir (Gezgin, 2023). Dolayısıyla dijital oyun bağımlılığın önlenmesi ve yaygınlaşmasına karşı aile faktörü önemli bir odak noktası olarak görülmektedir. Aileler, ilk olarak bağımlılık denen olguyu kabul etmeli ve dikkate almalıdırlar (Koral ve Alptekin, 2023). Bu bağlamda, ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin farkındalıklarının çocuklarına olumlu yansıtacağı söylenebilir (Aydoğan ve Güney, 2019).

Hayatın olağan akışı içerisinde sıra dışı kararları, yaklaşımları, davranışları ve uygulamalarıyla her zaman farklı olduklarını gösteren, ortalamanın çok üzerinde performans gösteren kişiler, özel yetenekli bireyler olarak değerlendirilmektedir (Çamdeviren, 2014). Özel yetenekli çocuklar tipik olarak yüksek bilişsel yeteneğe sahiptirler yani ortalamanın üzerinde zekâ düzeyine (IQ) sahip olmak özel yetenekli olmanın klasik bir özelliği olarak kabul edilmektedir (Marland, 1972, akt. Yılmaz vd., 2022). Özel yetenekliler dikkat süresi, analiz, sentez, problem çözme gibi bilişsel gelişim alanında yaşitlarından ileri düzeyde performans göstermektedirler (Baykoç-Dönmez, 2010). Bu gelişim özelliklerinin dijital oyunlar için gerekliliği düşünüldüğünde özel yetenekli çocuklar için dijital oyunlar oldukça dikkat çekici olabilmektedir. Nitekim Agaoğlu ve Metin (2016) özel yetenekli çocukların normal gelişim gösteren akranlarına göre daha fazla dijital oyun oynadıklarını tespit etmiştir. Ek olarak, Karakaş-Mısır ve Yaman (2023) özel yetenekli öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerinin günde yaklaşık 1,5 saat olduğunu belirtmiştir.

Özel yetenekli çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin çeşitli araştırmaların yapıldığı göze çarpmaktadır. İlgili alanyazın incelendiğinde özel yetenekli ilkökul öğrencilerinde internet bağımlılığı

(Usta, 2016) ve oyun bağımlılığının (Sayı ve Şahin, 2021; Şahin, 2018) çeşitli değişkenlerle ilişkisinin incelendiği betimsel araştırmaların yapıldığı görülmektedir. Ayrıca Agaoğlu ve Metin (2016) Bilim ve Sanat Merkezine (BİLSEM) devam eden öğrencilerin şiddet içeren bilgisayar oyunlarını oynama durumlarını incelemiştir. Fakat araştırma kapsamında yapılan alanyazın taraması sonucunda ilkokula devam eden özel yetenekli öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin ebeveyn görüşlerinin incelendiği herhangi bir nitel araştırmaya rastlanmamıştır. Bu açıdan mevcut araştırmanın ilkokul çocuklarında dijital oyun oynama alışkanlığının özel yetenekliler örnekleminde derinlemesine incelenmesinin gerek araştırmacılar gerekse sahada çalışan uzmanlar için önemli katkılar sunması beklenmektedir. Ayrıca dijital oyun oynama alışkanlığının bağımlılığa dönüşmesi riskine karşı etkili olan uygun ebeveyn yaklaşımlarının ortaya çıkarılmasının diğer ebeveynler için yol gösterici olabileceği öngörülmektedir.

Özel yetenekli çocukların bilişim teknolojilerini üst düzeyde kullanmalarının kendileri için olumlu yönleri olduğu kadar risklerinin de değerlendirilmesi gerekmektedir (Yavuz, 2018). Nitekim oyun bağımlılığının yol açacağı olumsuzluklar özel yetenekli bireylerin potansiyellerini tam olarak kullanabilmelerini engellemesi söz konusu olabilir. Dolayısıyla bu durum ciddi bir zihinsel sermayenin yok oluşu şeklinde değerlendirilebilir (Şahin, 2018). Sonuç olarak bir toplumun ilerlemesinde en önemli güç kaynaklarından biri olabilecek özel yetenekli çocukların ruh sağlıklarının korunmasının bir gereklilik olduğu ifade edilebilir (Saranlı ve Metin, 2012). Bu bağlamda ebeveynlerin dijital dünyanın gereksinimlerini ve özelliklerini öğrenerek çocukları bu konuda bilinçli bir şekilde yetiştirmesi gerekmektedir (Sağlam, 2024). Bu nedenle bu araştırma, ebeveynlerin özel yetenekli çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşlerine odaklanmaktadır. Bu kapsamda araştırmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Özel yetenekli çocuklar dijital platformlarda hangi tür oyunları tercih etmektedir?
2. Ebeveynler dijital oyunlarla ilgili ne gibi düzenlemeler ya da kurallar getirmektedir?
3. Ebeveynler oyun oynama süresi dolduğu halde oyunu sonlandırmayan çocuklarına nasıl tepki vermektedir?
4. Dijital oyunlar çocuklarda ne tür sorunlara yol açmaktadır?
5. Dijital oyunlar aile içi ilişkileri nasıl etkilemektedir?
6. Ebeveynler dijital oyun oynama alışkanlığının bağımlılığa dönüşme riskine karşı hangi önlemleri almaktadır?

2. YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu araştırma özel yetenekli çocuğa sahip ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla nitel araştırma desenlerinden olgubilim deseninde tasarlanmıştır. Olgubilim deseninde farkında olunan ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olunmayan diğer bir deyişle tam kavranamayan olgulara ilişkin anlamları ortaya çıkarmak amaçlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme, örneklemin araştırmanın amacına uygun olarak belirlenen niteliklere sahip kişiler, olaylar, nesnelere ya da durumlardan oluşmaktadır (Büyüköztürk vd., 2020). Dolayısıyla bu çalışmada BİLSEM'e devam eden, genel yetenek alanından tanınmış ve dijital oyun oynama alışkanlığı olan çocuğa sahip olmak ölçüt olarak belirlenmiştir. Sonuç olarak, çalışma grubu yukarıda belirtilen ölçütleri sağlayan ve araştırmaya katılmaya gönüllü 20 ebeveyn katılımcıdan oluşmaktadır. Katılımcıların yaş ortalaması 34,1'dir. Ayrıca katılımcılara ilişkin diğer tanımlayıcı bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1

Ebeveynlere ilişkin tanımlayıcı bilgiler

		n	%
Cinsiyet	Kadın	11	55
	Erkek	9	45
Eğitim düzeyi	Lise	1	5
	Ön lisans	1	5
	Lisans	15	75
	Lisansüstü	3	15
	Öğretmen	7	35
	Mühendis	4	20
	Ev hanımı	3	15
Meslek	Memur	1	5
	Akademisyen	1	5
	Astsubay	1	5
	Özel sektör	1	5
	Şehir plancısı	1	5
	Emekli	1	5

Tablo 1 incelendiğinde, katılımcıların % 55'i (n=11) kadın, % 45'i (n=9) erkektir. Ayrıca katılımcıların % 75'i (n=15) lisans mezunudur. Meslek olarak ise katılımcıların % 35'i (n=7) öğretmendir. Ebeveynlerin çocuklarına ilişkin tanımlayıcı bilgiler ise Tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2

Çocuklara ilişkin tanımlayıcı bilgiler

		n	%
Cinsiyet	Kız	8	40
	Erkek	12	60
Sınıf düzeyi	2	2	10
	3	5	25
	4	13	65
Çocuğa ait teknolojik alet	Hayır	7	35
	Tablet	9	45
	Cep telefonu	3	15
	Bilgisayar	1	5
	0-1 saat	7	70
Dijital oyun oynama sıklığı (Her gün)	1-2 saat	2	20
	2 saat ve üzeri	1	10
Dijital oyun oynama sıklığı (Haftada birkaç gün)	0-1 saat	3	60
	2 saat ve üzeri	2	40
Dijital oyun oynama sıklığı (Sadece hafta sonu)	0-1 saat	2	40
	1-2 saat	3	60

Tablo 2 incelendiğinde, çocukların % 40'ı kız (n=8) ve % 60'ı (n=12) erkektir. Sınıf düzeyi açısından bakıldığında % 65'i (n=13) 4. sınıf öğrencisidir. Ayrıca çocukların % 35'i (n=7) herhangi bir teknolojik alete sahip değilken % 45'inin tablete sahip olduğu görülmektedir. Dijital oyun oynama sıklığına bakıldığında ise çocukların % 70'inin (n=7) her gün 0-1 saat aralığında oyun oynadığı görülmektedir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak kişisel bilgi formu ve yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşme formunun hazırlanması sürecinde ilk olarak ilgili alanyazın taraması yapılmıştır. Daha sonra kapsam geçerliğini sağlamak amacıyla iki farklı üniversitenin Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümünden iki akademisyenden görüşme formuna ilişkin öneriler alınmıştır. Uzman önerileri dikkate alınarak belirtilen düzeltmeler yapılmıştır. Sonuç olarak, 6 soruluk yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşme formunda yer alan sorular aşağıdaki gibidir:

1. Çocuğunuz dijital platformlarda hangi tür oyunları oynuyor?
2. Çocuğunuzun oyun oynamasıyla ilgili ne gibi düzenlemeler ya da kurallar (oyun türü, oynama süresi, ne zaman gibi) getiriyorsunuz?
3. Oyun oynama süresi dolduğu halde çocuğunuzun oyun oynamayı bırakmadığı durumlarda ona nasıl tepki veriyorsunuz?

4. Dijital oyunlar çocuğunuzda ne tür sorunlara yol açıyor?
5. Dijital oyunlar aile içi ilişkinizi nasıl etkiliyor?
6. Çocuğunuzda dijital oyun oynama alışkanlığının bağımlılığa dönüşmesi riskine karşı hangi önlemleri alıyorsunuz?

Verilerin Toplanması

Araştırmada veri toplamak amacıyla görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşme tekniği, önceden belirlenmiş ve ciddi bir amaç için yapılan soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı ve etkileşimli bir süreci ifade etmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Veri toplama sürecine başlamadan önce ilk olarak İl Millî Eğitim Müdürlüğünden “Araştırma Uygulama İzni” belgesi alınmıştır. Gerekli izinler alındıktan sonra ebeveynler telefonla aranarak ön görüşme yapılmıştır. Ön görüşmede araştırmanın içeriği hakkında bilgi verilmiş ve kimliklerinin hiçbir şekilde kimse ile paylaşılmayacağı belirtilmiştir. Ön görüşme sonrasında araştırmaya katılmaya gönüllü ebeveynlere randevu verilerek görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler araştırmacılar tarafından yüz yüze gerçekleştirilmiş ve yaklaşık 10-15 dakika arasında sürmüştür. Görüşmeler sırasında veri kaybını önlemek amacıyla ebeveynlerden izin alınarak ses kayıt cihazı kullanılmıştır. Araştırma verileri 2024-2025 eğitim öğretim yılının birinci döneminde toplanmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler içerik analizi kullanılarak çözümlenmiştir. İçerik analizi, belirli kurallara dayalı kodlamalarla bir metnin bazı sözcüklerinin daha küçük içerik kategorileri ile özetlendiği sistematik, yinelenebilir bir teknik olarak ifade edilmektedir (Büyüköztürk vd., 2020). Katılımcıların cevaplarına göre kodlar oluşturularak temalar altında toplanmıştır. Bu doğrultuda, katılımcı yanıtları öncelikle satır satır okunarak anlamlı veri birimleri tespit edilmiş ve bu birimler başlangıç kodları olarak yapılandırılmıştır. Daha sonra, ortak özellikler taşıyan kodlar tematik bütünlük gözetilerek alt kategoriler halinde gruplandırılmış ve bu alt kategoriler ana temalar altında toplanmıştır. Kodlama sürecinde araştırmacılar arası güvenilirliği sağlamak amacıyla bağımsız kodlayıcılarla karşılaştırma yapılmış ve kodlayıcı tutarlılığı sağlanmıştır. Sonrasında, temalara ilişkin frekanslar belirlenmiştir.

3. BULGULAR

Bu bölümde ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşlerinden elde edilen bulgular yer almaktadır. Gizlilik esası dikkate alınarak katılımcılara “K1, K2, K3...” şeklinde kod verilmiştir. Görüşme kapsamında katılımcılar ilk olarak “Çocuğunuz dijital

platformlarda hangi tür oyunları oynuyor?” sorusunu yanıtlamıştır. Çocukların oynadıkları oyun türüne ilişkin elde edilen bulgular Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3

Çocukların oynadığı dijital oyun türleri

Oyun türleri	f	Katılımcılar
Savaş	14	K2, K3, K4, K5 , K6, K8, K9, K10, K11, K13, K14, K16, K19, K20
Yapı/İnşa	8	K2, K6, K8, K13, K14, K17, K18, K19
Zekâ oyunları	4	K1, K7, K8, K13
Dekorasyon	3	K1, K12, K15
Futbol	2	K5, K20

Tablo 3 incelendiğinde, çocuklar en çok savaş ve yapı/inşa oyunlarını oynamaktadır. Bu oyunları sırasıyla zekâ oyunları, dekorasyon ve futbol oyunları izlemektedir. Oyun türüne ilişkin bazı ebeveyn görüşleri şu şekildedir: K3: “*Abisiyle ve abisinin arkadaşları ile birlikte konsol oyunlarından Fortnite oyunu oynuyor. Silahlı, şiddet içerikli...*”, K4: “*Şu aralar Brawl Stars diye oyun oynuyorlar abisiyle birlikte. Biraz patlatmalı, şiddete meyilli içeriği var.*”, K14: “*Birkaç arkadaşıyla çevrim içi Pubg oynuyor. İçeriği hakkında çok bilgi sahibi değilim ama savaş oyunu diye biliyorum. Minecraft oynuyor. Bir dönem de Brawl Stars oynamıştı.*”, K17: “*En çok oynadığı oyun Minecraft oyunudur. Mimari içerikli olduğu için ve biraz da üretebileceği şeyler olduğu için daha çok bu oyuna yöneliyor.*”, K18: “*Minecraft oyununu çok seviyor. Onu oynamak istiyor. Minecraft oyununda kendi dünyasını oluşturuyor. Oradaki verilenlerle kendi evini, kendi havuzunu yapıyor.*”, K20: “*Savaş oyunu ve futbol. Brawl Stars ve FIFA diye biliyorum.*”.

Katılımcılar ikinci olarak “*Çocuğunuzun oyun oynamasıyla ilgili ne gibi düzenlemeler ya da kurallar (oyun türü, oynama süresi, ne zaman gibi) getiriyorsunuz?*” sorusunu yanıtlamıştır. Ebeveynlerin oyun oynamaya ilişkin uyguladıkları düzenleme ya da kurallarla ilgili elde edilen bulgular Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4

Dijital oyun oynamayla ilgili düzenleme ya da kurallara ilişkin ebeveyn görüşleri

Tema	Kodlar	f	Katılımcılar
Tebdir	Süre sınırlaması	15	K1, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K10, K11, K12, K13, K16, K18, K19, K20
	İçerik türü	12	K2, K3, K4, K5, K6, K8, K9, K10, K11, K12, K17, K20
	Belirli günler	3	K8, K11, K18
Koşul	Ödevlerini bitirme	13	K3, K4, K6, K9, K10, K11, K13, K14, K15, K16, K17, K18, K19

Tablo 4 incelendiğinde, ebeveynler çocuklarının dijital oyun oynamalarına ilişkin sırasıyla süre sınırlaması, içerik türü, ödevlerini bitirme ve belirli günler şeklinde düzenlemeler getirdiği görülmektedir. Buna ilişkin bazı ebeveyn görüşleri şu şekildedir: K1: “*Sadece hafta sonları birer saat*

oynamasına izin veriyoruz.”, K2: “Haberlerde duyduğumuz zararlı oyunları oynamasına izin vermiyoruz.”, K3: “Oyun oynama zamanı akşamları 8-9 arasındadır. O zamana kadar ödevler bitmişse oynayabilir. Okuldan gelir gelmez istedikleri zaman kesinlikle izin vermiyoruz.”, K6: “Ödevlerini bitirdikten sonra verdiğimiz süre dahilinde ve belirlediğimiz oyunlar şeklinde oynayabiliyor. Önceliğimiz ödevler.”, K11: “Genelde ev ödevlerini bitirdikten sonra vermeyi tercih ediyorum. Çünkü ödev süresini çok uzatıyor ve sıkılıyor.”, K15: “Ödevlerini yaptıktan sonra serbest zamanlarında istediği kadar oynayabilir.”, K18: “Ödevlerini yaptığı sürece hafta sonları 1 saat oynamasına izin veriyorum”, K19: “Ben öncelikle ödevlerini yapsın, sorumluluklarını yapsın istiyorum. Onları yaptıktan sonra izin veriyorum.”.

Katılımcılar üçüncü olarak “Oyun oynama süresi dolduğu halde çocuğunuzun oyun oynamayı bırakmadığı durumlarda ona nasıl tepki veriyorsunuz?” sorusunu yanıtlamıştır. Ebeveynlerin tepkilerine ilişkin elde edilen bulgular Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5

Ebeveynlerin çocukların oyunu bırakmadıklarında gösterdikleri tepkilere ilişkin görüşleri

Tema	Kodlar	f	Katılımcılar
Kontrol	Sözel olarak uyarma	13	K1, K3, K7, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15, K16, K18, K19
	Süre esnetme	11	K1, K4, K7, K8, K9, K12, K14, K17, K18, K19, K20
	Televizyona yönlendirmek	1	K4
Ceza	Sonraki oyun süresini kısaltma	5	K2, K5, K6, K8, K13
	Oyuna erişimi yasaklama	5	K2, K4, K10, K12, K16

Tablo 5 incelendiğinde, ebeveynlerin çocuklarının oyunu bırakma konusunda güçlük yaşadığında sözel olarak uymayı ve süre esnetmeyi daha çok tercih ettikleri görülmektedir. Ayrıca sonraki oyun süresini kısaltma, oyuna erişimi yasaklama ve televizyona yönlendirmek diğer tercih edilen tepkiler şeklinde sıralanmıştır. Tercih edilen ebeveyn tepkilerine ilişkin bazı görüşler şu şekildedir: K1: “Öncelikle uyarıyorum. Belki on dakika daha süreyi esnetebiliyorum. Sonrasında bir sıkıntımız olmadı şimdiye kadar.” K2: “Tabletini elinden alıyorum. Elinden almak derken tableti saklıyorum. Bir hafta oynamama cezası veriyorum.”, K3: “Haliyle sert bir tepki veriyorum. Çünkü çocuklar o vaktin nasıl geçtiğini bilmiyor. Hep daha fazlasını istiyor. Eğer sert tepki vermezsem süreyi uzatmak istiyor. Sınır koymak adına sert bir şekilde uyarıyorum”, K8: “Bir şeyi bitirme aşamasındaysa bitirmesine izin veriyoruz. Ama eğer oyun oynamada çok ileri giderse daha sonraki gün oyun hakkından gidiyor. Yani oyun oynama süresinden gidiyor.”, K12: “Çatışma yaşamıyorum. Süren doldu diyorum. O da 5 dakika daha, oyun bitmedi, şurasını yapamadım diyebiliyor. O zaman 5 dakika daha veriyorum. Ondan sonra artık kapat diyorum.”, K13: “Bırakmazsan eğer bir dahakine aynı uzunlukta oynayamayacaksın diyorum. Ya da ekrandan mahrum bırakacağımı söylüyorum”, K17: “Oyunu

tamamlamasını bekliyoruz. Bir saati geçse de oyunu tamamlamak istiyor. Biz de bitirmesine izin veriyoruz. Yani karşılıklı olarak anlaşma yoluna gidebiliyoruz.”, K20: “Bazen oyunun tam ortasında olduğunda ek süre vermeme istiyor. O zaman 15 dakika bonus süre vermek zorunda kalıyorum.”.

Katılımcılara dördüncü olarak “*Dijital oyunlar çocuğunuzda ne tür sorunlara yol açıyor?*” sorusu yöneltilmiştir. Ebeveynlerin dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin görüşleri Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6

Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin ebeveyn görüşleri

Tema	Kodlar	f	Katılımcılar
Psikolojik	Öfke	7	K5, K6, K13, K14, K15, K18, K20
	Üzüntü	2	K19, K20
	Bağımlılık	2	K2, K14
Zihinsel	Uykuda sayıklama	1	K8
	Zihnin oyunla meşgul olması	7	K1, K2, K3, K11, K13, K16, K17
Sosyal	Bireysel oyun kuramama	3	K4, K9, K13
	Gerçek yaşamdan uzaklaşma	4	K2, K4, K7, K14
Davranışsal	Zaman kaybı	3	K7, K12, K14
	Argo kelime öğrenme	2	K9, K11
Fiziksel	Sabırsızlık	1	K12
	Görme bozukluğu	2	K1, K11
Akademik	Akademik başarıda düşüş	1	K2
Nötr	Etkilemiyor	1	K10

Tablo 6’da görüldüğü gibi, ebeveynlere göre dijital oyunların çocuklarda en çok öfke duygusuna ve zihnin oyunla meşgul olmasına yol açmaktadır. Bunlara ek olarak, bireysel oyun kuramama, gerçek yaşamdan uzaklaşma, zaman kaybı, üzüntü, bağımlılık, görme bozukluğu, argo kelimeler öğrenme, uykuda sayıklama, sabırsızlık, akademik başarıda düşüşün ebeveynlerin çocuklarında gözlemledikleri diğer sorunlar olduğu görülmektedir. Ayrıca ebeveynlerden biri dijital oyunların çocuğu üzerinde etkisi olmadığını belirtmiştir. Ebeveynlerin çocuklarda gözlemledikleri sorunlara ilişkin bazı görüşler şu şekildedir: K1: “*Sürekli oyun oynama isteği duyuyor.*”, K2: “*Bağımlılığa dönüştüğünü düşünüyorum. İletişimde sıkıntı yaşıyoruz. Sürekli oyunlardan bahsetmek istiyor. Genellikle bizden uzak, kendi odasında oluyor. Hayattan kopuyor. Başka kişisel özellikler de dahil olabilir ama akademik başarısını da etkilediğini düşünüyorum. Başarısız bir çocuk değil ama çok daha başarılı olabileceği durum varken...*”, K4: “*Yoksun kaldığında ne yapacağını şaşırabiliyor. Ağlayabiliyor. Abisine sataşmaya çalışıyor. Çocuklara telefonu almadan önce aşağı inerti, arkadaşlarıyla oynardı. Bazen müdahale edilmezse birkaç gün aşağı inmediği oluyor. En son elinden her şeyi alıp yasak koyunca mecbur kalıp iniyor.*”, K5: “*Bazı oyunların agresiflik konusunda olumsuzluğunu gözlemledik.*”, K9: “*Argo kelimeler öğrenebiliyor.*”, K10: “*Herhangi değişiklik görmüyorum.*”, K13: “*Öfkeye yol açıyor. Duygusal olarak agresifleştğini düşünüyorum. Ekranı engellediğinizde falan 30-40 dakika gerilim yaşayabiliyor. Ama sanki her geçen gün biraz daha uzuyor gibi. Daha uzun süre öfke duygusunda kalabiliyor.*”, K14: “*Mümkün olduğunca vermemeye gayret ediyoruz, telefonu aklına getirmesin diye uğraşıyoruz ama*

zihninin bir kenarında hep bu var. En basiti pazar günü duş alacak ama çocuğumuzun buna ayıracağı vakti bile yok. Duşta geçireceği 5 dakikayı oyunda geçirmek istiyor.”, K20: “Bazen sanki daha sinirli olabiliyor diye gözlemliyorum. Özellikle oyunu kaybettiği zaman sinirli oluyor. Kaybedince yine çok üzülmediğini de gözlemliyorum.”.

Katılımcılara beşinci olarak “Dijital oyunlar aile içi ilişkinizi nasıl etkiliyor?” sorusu yöneltilmiştir. Ebeveynlerin dijital oyunların aile içi ilişkileri nasıl etkilediğine ilişkin görüşleri Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7

Dijital oyunların aile içi ilişkileri nasıl etkilediğine ilişkin ebeveyn görüşleri

Tema	Kodlar	f	Katılımcılar
Olumsuz	Sınırlı iletişim	6	K2, K4, K5, K10, K13, K15
	Aile içi çatışma	5	K6, K11, K13, K17, K20
	Eşler arası çatışma	3	K11, K14, K16
Nötr	Etkilemiyor	7	K1, K3, K8, K9, K12, K18, K19

Tablo 7’ye göre, aile içinde dijital oyunlardan kaynaklı sırasıyla sınırlı iletişim, aile içi çatışma ve eşler arası çatışma yaşandığı görülmektedir. Ayrıca ebeveynlerden yedisi ise dijital oyunların aile içi ilişkilerini etkilemediği şeklinde görüş bildirmiştir. Aile içi ilişkilerinin dijital oyunlardan nasıl etkilendiğine ilişkin bazı ebeveyn görüşleri şu şekildedir: K1: “Bir problem yaşamıyoruz. Çünkü kısıtlamamız var. Bugüne kadar da bir sorun yaşamadık.”, K2: “Bizden kopuyor. Oturup da bir şey yapacağımız zaman benim canım sıkılıyor diyor.”, K5: “Çok fazla değil ama aile içinde başka yapacak bir aktivite bulamadığı zamanlar oluyor. Hafta sonu okul olmadığı için bazen sıkılıyor. Biraz daha oynayabilir miyim şekilde talepte bulunabiliyor.”, K8: “Oyun zamanı çarşamba ve cumartesi günleri olduğu için bizim için çok sıkıntı yaratmıyor.”, K10: “Aile içinde eskisi gibi sohbet olmuyor. Daha çok oyun oynamayı tercih ediyor.”, K11: “Özellikle bizim için telefon süresi bizim için sorun oluyor. Biraz daha, biraz daha derken, ister istemez ses tonu sertleşiyor. Bu defa çatışma yaşanıyor.”, K13: “Tartışmalara sebep oluyor. Özellikle bırakmadığı zamanlarda ya da olmadık zamanlarda almak istediğinde gerilimlere sebep olabiliyor.”, K14: “Aslında olumlu yönde etkilemiyor. Sürekli çocuğumuzu bu durumdan nasıl çekebiliriz, onu telefondan oyundan nasıl uzaklaştırırız diye düşünüyoruz. Onun stresi, gerginliği bizim de eşimle olan ilişkimizi etkiliyor.”, K16: “Bazı zamanlar eşim bırak oynasın diyebiliyor. Ben de çok istekli değilim bu konuda. Eşim biraz daha müsamaha gösterebiliyor. Biz de aile içinde eşimle bazen çatışıyoruz.”, K19: “Kontrollü olduğu için aile içi ilişkimizi etkilediğini düşünmüyorum.”.

Katılımcılar son olarak “Çocuğunuzda dijital oyun oynama alışkanlığının bağımlılığa dönüşmesi riskine karşı hangi önlemleri alıyorsunuz?” sorusunu yanıtlamıştır. Dijital oyun bağımlılığı riskine karşı ebeveynlerin almış olduğu önlemlere ilişkin bulgular Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8*Dijital oyun bağımlılığı riskine karşı alınan önlemlere ilişkin ebeveyn görüşleri*

Tema	Kodlar	f	Katılımcılar
Kontrol	Süre sınırlaması	13	K1, K3, K4, K5, K6, K8, K11, K12, K13, K16, K17, K18, K20
	İçerik türü	5	K1, K3, K4, K17, K20
Tedbir	Yasak koymamak	4	K4, K7, K15, K19
	Farklı aktivitelere yönlendirme	2	K12, K15
	Teknolojik alete sahip olmama	2	K3, K10
	Oyun çeşidini sınırlandırma	1	K7
	Ebeveyn takip programı	1	K20
	Model olma	4	K3, K5, K15, K19
Aile rehberliği	Bilinçli kullanımı öğretme	3	K4, K6, K20
	Çocukla zaman geçirmek	3	K5, K11, K20
	Riskleri hakkında bilgilendirme	2	K6, K9
Dış destek	Öğretmen iş birliği	2	K1, K11
	Uzman desteği	1	K11

Tablo 8 incelendiğinde, ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığı riskine karşı ağırlıklı olarak süre sınırlaması, içerik türü, model olma, yasak koymama, bilinçli kullanımı öğretme ve çocukla zaman geçirmek gibi önlem aldıkları görülmektedir. Bu önlemleri sırasıyla farklı aktivitelere yönlendirme, teknolojik alete sahip olmama, riskleri hakkında bilgilendirme, öğretmen iş birliği, oyun çeşidini sınırlandırma, ebeveyn takip programı ve uzman desteği takip etmektedir. Buna ilişkin bazı ebeveyn görüşleri şu şekildedir: K1: “İlkokul öğretmeni de hafta içi oyun oynama yasağını getirdi. Hafta içi kesinlikle tablet ya da telefon kullanımına izin vermiyor. Biz de zaten buna devam ediyoruz. Öğretmeni zaten daha çok dinliyorlar.”, K3: “Bağımlılığa dönüşmemesinde ebeveyn kontrolü şart oluyor. Ebeveyn hem oynadığı oyunu gözetleyecek hem de zaman kısıtlaması mutlaka gerekiyor. Bir de çocuğuma ben tablet almayı tercih etmedim. Eşim alalım mı dediği zaman hep karşı çıktım. Ona ait bir teknolojik cihaz yok.”, K6: “Kendimiz gün içinde limit koyuyoruz. Eşim daha çok teknolojiden anladığı için bu oyunlarda ne gibi riskler olabileceğini anlatıyor. Eğer bir oyun yasakladıysak hangi risklerden kaynaklı olduğunu söylüyor.”, K7: “Ne kadar az oyun indirirsek, ne kadar az oyunla tanışırса bırakması daha kolay olur. Birçok oyun olsaydı biraz ondan biraz ondan oynayayım diye düşünebilirdi.”, K12: “Farklı etkinlikler yapıyoruz. Birlikte kutu oyunları oynuyoruz. Sinema izliyoruz ya da hava güzelse dışarı çıkıyoruz.”, K13: “Zaman kısıtlaması yapmaya çalışıyorum. Çünkü bırakırsak ciddi anlamda bağımlılığa sebep olacak.”, K15: “Daha fazla hoşuna gidecek aktiviteler bulmak gerekiyor. Arkadaşlarıyla buluşmak, sinemaya gitmek gibi. O şekilde bağımlılıktan uzaklaşır. Bağımlılığa çok yakın şu an.”, K16: “Bağımlı hale gelmesin diye sınırlama koymaya çalışıyorum. Oyun yerine birlikte bir şey yapalım mı diyorum. Zekâ oyunları oynayabiliriz ya da kitap okuma saati yapabiliriz. Onunla daha kaliteli zaman geçirmeye çalışıyorum.”, K19: “Tamamen kısıtlamak yani yasaklamak yerine kontrollü olmak gerekiyor. Çünkü yasaklar hep ilgi doğurur.”.

4. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu araştırma, özel yetenekli çocuğa sahip ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşlerinin belirlenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmada ilk olarak, ebeveynlerin çocuklarının oyun türüne ilişkin görüşleri analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular, özel yetenekli çocukların savaş ve yapı/İNŞA oyunlarına daha fazla ilgi gösterdiğini ortaya koymuştur. Özel yetenekli çocukların savaş oyunlarına daha fazla ilgi duyması, bu tür oyunların stratejik düşünme, problem çözme ve hızlı karar verme becerilerini geliştirmeye yönelik dinamikler içermesiyle açıklanabilir. Ayrıca, söz konusu oyunların rekabetçi yapısı ve karmaşık senaryoları, bilişsel açıdan zorlayıcı görevlerden hoşlanan özel yetenekli çocuklar için daha cazip hale gelebilir. Benzer şekilde Sevgili-Koçak (2019) özel yetenekli çocukların dijital oyunlara yönelik görüşlerini incelediği araştırmada, özel yetenekli çocukların çoğu oynadıkları oyunları yapı/İNŞA ve savaş olarak belirtmiştir. Üstünel ve Meral (2015) ise yaptıkları araştırma sonucunda, özel yetenekli çocukların macera, aksiyon ve strateji oyun türlerini diğer türlere göre daha fazla tercih ettiği sonucuna ulaşmıştır. Özel yetenekliler örnekleminde dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmaların bulguları incelendiğinde, bu araştırmada tercih edilen dijital oyun türlerine ilişkin bulgularla benzerlik gösterdiği söylenebilir.

Araştırmada elde edilen bir diğer bulgu, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynamalarına ilişkin süre sınırlaması, içerik türü, ödevlerini bitirme ve belirli günler şeklinde düzenlemeler getirdiği görülmüştür. TÜİK'e (2024) göre, dijital oyun oynama alışkanlığı olan çocukların % 40,1'i planladığı süreden daha fazla oyun oynamakta ve % 35,6'sı oyun oynamaktan kaynaklı sorumluluklarını aksatmaktadır. Çocuklar, oyunlarda gördükleri birçok şeyi taklit edebilmekte, öykünebilmekte ve kontrolsüz, zararlı içeriklere maruz kalabilmektedir (Karaboğa, 2019). Sağlam'a (2024) göre, çocukların dijital oyunları güvenli bir şekilde oynayabilmeleri için içeriklerinin bilinmesi önem taşımaktadır. Dolayısıyla bu tür düzenlemeler, dijital oyunların olası zararlarına karşı çocukları koruyucu faktör olarak değerlendirilebilir. Bu noktada dijital oyun oynamaya ilişkin kontrol etme ile ilgili kullanılan yollar oldukça önemlidir (Yiğit ve Alat, 2022). Pullu ve Gömlüksiz (2023) dijital ebeveynliğe ilişkin ortaokul öğrenci velilerinin görüşlerini incelediği araştırmada, ebeveynler çocukların oynadıkları dijital oyunların içeriklerini kontrol ettikleri sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Mustafaoğlu ve arkadaşları (2018) dijital teknoloji kullanım sıklığı, süresi ve içeriklerinin ebeveynler tarafından kontrol edilmesi gerektiğini belirtmiştir. Ekran karşısında geçirilen sürenin kontrol edilmesine ek olarak çocukların aşırı uyaran içeren oyun ve oyun materyallerinden korunmaları gerektiği belirtilmektedir (Johnson ve Dinger, 2012).

Araştırmada üçüncü olarak ebeveynlerin çocuklarının oyunu bırakma konusunda güçlük yaşadığında sözel olarak uymayı ve süre esnetmeyi daha çok tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Ayrıca sonraki oyun süresini kısaltma, oyuna erişimi yasaklama ve televizyona yönlendirmek tercih edilen diğer tepkiler olduğu görülmüştür. Griffiths ve Meredith (2009) çocuğun oyuna erişimi geçici olarak kısıtlanarak uygun olması durumunda oyun oynamasına tekrar sınırlı olarak izin verilebileceğini belirtmiştir. Aile içinde iletişimin iyi olması özellikle çocukların sorunlarını anlamak için en önemli unsurdur. (Güleç, 2018). Ebeveynler yaşamın ilk döneminden başlayarak çocuklarıyla gerçekleştirdiği iletişimini dengeli bir şekilde sürdürmelidir (Koral ve Alptekin, 2023). Bu doğrultuda, yaşanabilecek olası tartışmaları önlemek için öncelikle uygun bir şekilde uyarıda bulunarak ve gerektiğinde anlaşma yolunu tercih ederek, çocukların oyun oynama alışkanlıklarını bilinçli bir şekilde sürdürmeleri sağlanabilir.

Araştırmada elde edilen bir diğer bulguya göre, dijital oyunlar çocuklarda en çok öfke duygusuna ve zihnin oyunlarla meşgul olmasına yol açmaktadır. Bunlara ek olarak, bireysel oyun kuramama, gerçek yaşamdan uzaklaşma, zaman kaybı, üzüntü, bağımlılık, görme bozukluğu, argo kelimeler öğrenme, uykuda sayıklama, sabırsızlık, akademik başarıda düşüşün ebeveynlerin çocuklarında gözlemledikleri diğer sorunlar olduğu ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde, Sayı ve Şahin (2021) tarafından yapılan araştırma sonucunda, özel yetenekli çocuklarda oyun bağımlılığının saldırgan ve antisosyal davranışlarda artışa neden olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca dijital oyunlara gereğinden fazla zaman ayırmak, çevresindeki bireylerle iyi ilişkiler kuramamaya ve sosyal ortamlarda saldırgan tavırlar göstermeye yol açabilmektedir (Atak, 2020). Aydoğan ve Güney (2019) savaş oyunları gibi oyunlardan sonra çocukların sinirli olduklarını belirtmiştir. Aarsand'a (2011) göre, dijital oyunların aşırı oynanması, okul çağındaki çocukların fiziksel, psikolojik ve sosyal gelişimlerini olumsuz etkileyerek obezite, bağımlılık, depresyon, şiddet ve sosyal izolasyon gibi sorunlara yol açmaktadır. Mercan-Uzun ve arkadaşları (2023) çocukların sosyalleşme ihtiyaçlarını telefon aracılığıyla karşıladıklarını belirtmiştir. Çocukluk döneminin hızlı bir gelişim süreci olması nedeniyle, bu etkilerin daha olumsuz sonuçlara yol açabileceği söylenebilir (Karabulut ve Gökler, 2023). Polat ve Topal'a (2022) göre, okul çağındaki çocuklar için oyun bağımlılığının daha sonra tedavisi zor olan sağlık sorunlarına yol açacağına ve kariyer hedeflerinin olumsuz etkileneceğine ilişkin endişeler söz konusudur.

Aile içi ilişkilerin dijital oyunlardan nasıl etkilendiğine ilişkin elde edilen bulgular ise, dijital oyunların sınırlı iletişim, aile içi çatışma ve eşler arası çatışmaya neden olduğunu göstermiştir. Aarsand (2011) dijital oyunların aileyle geçirilen zamanın azalmasına yol açtığını belirtmiştir. Aile içinde yoğun dijital medya araçlarının kullanılması bireylerin aile üyelerine ayırmaları gereken zamanı azaltabilmekte ve aile ortamında yeni bir yaşam tarzının ortaya çıkmasına yol açmaktadır (Karaboğa, 2019). Teknolojik gelişmeler ve sokakların aileler tarafından güvensiz olduğu düşüncesi, evde dijital oyun oynama alışkanlığının doğmasına neden olmuştur (Uzunoğlu, 2021). Özellikle yeni bilgisayar yazılım ve donanımlarının gelişmesi sonucunda dijital oyunlar daha gerçekçi ve dikkat çekici olmuştur (Kanat, 2019). Modern dönemde ebeveyn çocuk iletişiminin en önemli unsuru her iki ebeveynin çocuğuna

bizzat zaman ayırarak onunla birlikte kaliteli zaman geçirmesidir (Güleç, 2018). Ayrıca Karaboğa'ya (2019) göre, çocukların sağlıklı kişilik gelişimlerinin gerçekleşmesi, dışa dönük ve yaratıcı bir birey olarak yetişebilmesi için ebeveynler aile içinde hazırlayıcı rol üstlenmelidir. Buna göre, ebeveynler çocuklarına gün içinde yaşadıklarına ilişkin sohbet ortamı yaratmaya çalışmalı, arkadaşlık ilişkileri kurabilmeleri için çeşitli fırsatlar sunmalı ve çocuğa yapabileceği sorumluluklar vermelidir (Kırlioğlu vd., 2023).

Araştırmada son olarak, çoğu ebeveynin dijital oyun bağımlılığı riskine karşı öncelikli olarak süre sınırlaması, içerik türü, model olma, yasak koymama, bilinçli kullanımı öğretme ve çocukla zaman geçirmek gibi önlemler aldığı sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynamasına ilişkin düzenlemede olduğu gibi bağımlılık riskine karşı da süre sınırlamasını ve içerik türünü en etkili yol olarak tercih ettiği görülmektedir. Günümüzde olumlu ya da olumsuz yönleriyle hayatımızın vazgeçilmezi olan teknolojiyi kullanmamak mümkün olmayıp teknolojinin kullanımını kontrol etmek daha önemli hale gelmiştir (Kanat, 2019). Gezin'e (2023) göre, dijital oyunlarda ekran süresi, oyunların içeriği ve türü önemli faktörlerdir. Moçoşoğlu ve Yorulmaz'ın (2023) ilkökul 4. sınıf öğrencileriyle gerçekleştirdiği araştırmada, süre sınırlaması yapılmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanlarının, süre sınırlaması yapılan öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Benzer şekilde, Polat ve Topal (2022) dijital oyunlara ayrılan sürenin dijital oyun bağımlılığını önemli ölçüde yordadığını bulmuştur. Haftalık oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığının arttığı ortaya konmuştur. Griffiths ve Meredith (2009) ise ebeveynlerin çocukların oyun oynama sürelerine zaman sınırı koymaları ve oyunların içeriğini kontrol etmeleri gerektiğini belirtmiştir. Ek olarak, Yay'a (2019) göre, teknolojinin faydalı yönlerinden yararlanarak risklerin farkında olmaları konusunda çocuklara rehber olmaları günümüzde ebeveynlerin sorumluluklarından biri olarak kabul edilmektedir. Yiğit ve Günüç'e (2020) göre ise, dijital oyun bağımlılığını önlemede aile içindeki kural ve sınırlar, çocukla yakından ilgilenme ve ailece yapılan sosyal etkinlikler etkili olmaktadır. Ebeveynler ayrıca çocuklarının teknolojiyi uygun kullanımı ve diğer aktiviteler arasında dengeyi kurabilmeleri için kendi görev ve sorumluluklarının bilincinde olmalıdır (Mustafaoğlu vd., 2018). Ebeveynler de dijital ortamdan uzaklaşarak çocuklarıyla beraber kaliteli zaman geçirmelidir (Kırlioğlu vd., 2023). Bu noktada dijital oyun oynayan veya sürekli telefonla vakit geçiren ebeveynlerin çocuklarının da dijital araç ve gereçlere ilgi duyması ve kullanmak istemesi kaçınılmazdır (Mercan-Uzun vd., 2023). Gül ve Özgür'e (2023) göre, çocuklar için en yakın rol model karakteri olmasından kaynaklı ebeveynlerin gerçekleştirdiği eylemlerin çocuklar üzerindeki etkisi büyüktür. Dolayısıyla ebeveynlerin çocuklarına olumsuz rol model olmaları dijital oyun bağımlılığı riskini artırmaktadır.

Sonuç olarak, son on yılda tüm dünyada değişen oyun oynama alışkanlıkları dikkate alındığında, geleneksel oyunların daha az oynandığı, yavaş yavaş ortadan kaybolduğu ve bu oyunların yerini her

geçen gün yeni bir çeşidi çıkan dijital oyunlar ve dijital oyun kültürünün aldığı gözlemlenmektedir (Biricik, 2021). Ne yazık ki hemen hemen tüm çocuklar çok erken yaşlarda dijital oyunlarla tanışmaktadır (Balıkçı, 2018). Atak'a (2020) göre, dijital oyunlar dijital ortamlarda serbest zaman geçirmek, stres atmak ve eğlenmek gibi amaçlarla çocukların başvurdukları yöntemlerin arasında ilk sırada yer almaktadır. Dijital oyunlarındaki sanal ortamlar gerçek yaşamın birer kurgusu olarak değerlendirilebilir. Sanal ortamlar oyuncuların gerçek yaşamda yapamadıkları her şeyi yapabilme fırsatı sunduğu için oyun oynama alışkanlığı giderek bağımlılığa dönüşebilmektedir (Griffiths, 2010). Ülkemizin en değerli kaynaklarından biri olarak kabul edilen özel yetenekli çocuklar, kendilerine uygun ortamlar sağlanamadığı takdirde zararlı alışkanlıklara yönelebilmektedir (Yavuz, 2018). Dolayısıyla özel yetenekli çocukların sağlıklı bireyler olarak yetişmeleri ve gelecekte tüm dünya için faydalı olabilmeleri için dijital oyun oynama alışkanlığının kontrol altına alınması ebeveynler için önemli bir sorumluluk olarak değerlendirilebilir.

Araştırmada elde edilen sonuçlara dayalı olarak araştırmacılara yönelik bazı öneriler geliştirilmiştir. Mevcut araştırma ilkökul düzeyinde özel yetenekli çocuğa sahip ebeveynler ile gerçekleştirilmiştir. Gelecekte ortaokul ve lise düzeyinde özel yetenekli çocuğa sahip ebeveynlerin dijital oyun oynamaya ilişkin görüşlerinin inceleneceği benzer araştırmalar yapılabilir. Ayrıca tipik gelişim gösteren çocuğa sahip ebeveynlerin görüşleri de incelenerek gruplar arası karşılaştırmalar yapılabilir.

Yine mevcut araştırma dijital oyunlara ilişkin sadece ebeveynlerin görüşlerini belirlemeye odaklanmıştır. Hem ebeveynlerin hem de öğrencilerin birlikte katılımcı olduğu araştırmalar yapılarak ilgili alanyazın için farklı bir boyut kazandırılabilir.

Ek olarak çocukların dijital oyun oynamaya başlamalarında etkili olan faktörler nitel araştırmalar yapılarak derinlemesine incelenebilir.

Son olarak, araştırmacılar için özel yetenekliler örnekleminde dijital oyun oynama alışkanlığının sosyal kaygı, sosyal yetkinlik, benlik saygısı, iyi oluş gibi değişkenlerle ilişkisinin incelenmesi önerilmektedir.

5. KAYNAKÇA

- Aarsand, P. (2011). Parenting and digital games: On children's game play in US families. *Journal of Children and Media*, 5(3), 318-333. <https://doi.org/10.1080/17482798.2011.584382>
- Agaoğlu, O., & Metin, N. (2016). Bilim ve sanat merkezi'ne giden ve gitmeyen ilkökul 4. sınıf ve ortaokul öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarını oynama durumlarının incelenmesi. *Üstün Yetenekliler Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 11-25.
- Altun, M., & Atasoy, M. (2018). Investigation of digital game addiction of children between 9-11 age groups: Kırşehir sample. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9(33), 1740-1757.
- Atak, F. (2020). *10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Aydoğan, S. K., & Güney, Z. (2019). K-12 düzeyindeki çocukların dijital oyun oynama süreçlerine ilişkin ebeveyn görüşleri: nitel bir çalışma. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 13(29), 252-274. <https://doi.org/10.29329/mjer.2019.210.14>
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.
- Baykoç-Dönmez, N. (2010). *Öğretmenlik programları için özel eğitim (I.Basım)*. Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Biricik, Z. (2021). Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 8(2), 575-597. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.785287>
- Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111. <https://doi.org/10.25287/ohuiibf.423745>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (28. baskı). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Çamdeviren, Ş. (2014). *Bilim ve sanat merkezine (bilsen) devam eden üstün yetenekli çocukların anne babalarının karşılaştıkları güçlükler (Sakarya ili örneği)*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Gezgin, D. M. (2023). *Çocuklarda problemler teknoloji kullanımı, olumsuz etkileri ve çözüm önerileri*. Paradigma Akademi.
- Griffiths, M. (2010). Online video gaming: What should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice*, 26(1), 35-40. <https://doi.org/10.1080/02667360903522769>
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Video game addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 9(39), 247-253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzcüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.

- Gül, I., & Özgür, H. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile ailelerin dijital ebeveynlik farkındalıkları arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 13(3), 2032-2071. <https://doi.org/10.24315/tred.1325214>
- Güleç, V. (2018). Aile ilişkilerinin sosyal medyayla birlikte çöküşü. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 2(1), 105-120. <https://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.25480200.2018.2/2.105-120>
- Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues Ment Health Nurs*, 30(10), 638-649. <https://doi.org/10.1080/01612840903050414>
- Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1), 225-234. <https://doi.org/10.33689/spormetre.647313>
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36 (159), 56-68.
- Johnson, J. A., & Dinger, D. (2012). *Let them play: An early learning (un)curriculum*. St. Paul: Redleaf Press.
- Kanat, S. (2019). The relationship between digital game addiction, communication skills and loneliness perception levels of university students. *International Education Studies*, 12(11), 80-93. <https://doi.org/10.5539/ies.v12n11p80>
- Karaboğa, M. T. (2019). Dijital medya okuryazarlığında anne ve baba eğitimi. *OPUS Toplum Araştırmaları Dergisi*, 14(20), 2040-2073. <https://doi.org/10.26466/opus.601942>
- Karabulut, A., & Gökler, R. (2023). Teknoloji bağımlısı çocuklarla iletişim. *YOBÜ Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 4(1), 54-61.
- Karakaş-Mısır, S., & Yaman, Y. (2023). Opinions of gifted and talented students about their digital game preferences and effects. *Journal of Innovative Research in Teacher Education*, 4(3), 377-392. <https://doi.org/10.29329/jirte.2023.616.2>
- Kırlioğlu, M., Kayaalp, A., & Arslan, S. (2023). Güncel bir sorun olarak çocuklarda ekran bağımlılığı ve ebeveyn tutumları. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi* 7(2), 118-131. <https://doi.org/10.55109/tushad.1360037>
- Koral, F., & Alptekin, K. (2023). Dijital oyun bağımlılığı: Bir derleme çalışması. *Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (11), 283-308. <https://doi.org/10.54557/karataysad.1237807>
- Mercan-Uzun, E., Bütün-Kar, E., & Özdemir, Y. (2023). Ebeveynlerin gözünden çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 9-22. <https://doi.org/10.17556/erziefd.1111846>
- Moçoşoğlu, B., & Yorulmaz, B. (2023). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile ders çalışma alışkanlıkları arasındaki ilişki: Ümraniye örneği. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 13(2), 459-492. <https://doi.org/10.18039/ajesi.1270411>

- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., & Razak Özdiñler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5(2), 227-247. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051>
- Mustola, M., Koivula, M., Turja, L., & Laakso M. L. (2016) Reconsidering passivity and activity in children's digital play. *New Media ve Society*, 20(1), 237-254. <https://doi.org/10.1177/1461444816661550>
- Ogurlu, U., Kahraman, S., & Kayaalp, A. (2021). Computer game addiction in gifted students and non-gifted children: A caution for technology-oriented STEM activities. *Journal of Education in Science, Environment and Health (JESEH)*, 7(2), 128-138. <https://doi.org/10.21891/jeseh.841669>
- Polat, A., & Topal, M. (2022). Relationship between digital game addiction with body mass index, academic achievement, player types, gaming time: A cross-sectional study. *Journal of Educational Technology ve Online Learning*, 5(4), 901-915. <https://doi.org/10.31681/jetol.1156594>
- Pullu, E. K., & Gömleksiz, M. N. (2023). Ortaokul öğrenci velilerinin dijital ebeveynliğe ilişkin görüşleri. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, 5(12), 426-441. <https://doi.org/10.47994/usbad.1331473>
- Sağlam, T. (2024). Çocuklarda teknoloji kullanımı ve dijital ebeveynlik. *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(1), 123-129. <https://doi.org/10.20493/birtop.1496639>
- Saranlı, A. G., & Metin, N. (2012). Üstün yetenekli çocuklarda gözlenen sosyal duygusal sorunlar. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 45(1), 139-164. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000001239
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital oyun/video oyunu folkloru üzerine bir yöntem denemesi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 4(6), 155-172.
- Sayı, A. K., & Şahin, F. (2021). Examination of gifted students' internet/game addiction and school social behaviors. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 11(4), 33-43. <https://doi.org/10.47750/pegegog.11.04.04>
- Sevgili-Koçak, S. (2019). Üstün yetenekli çocukların dijital oyunlara yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Üstün Zekâlılar Eğitimi ve Yaratıcılık Dergisi*, 6(2), 87-102.
- Şahin, F. (2018). *İnternet kullanımı ve bilgisayar oyun bağımlılığının üstün zekalı ve yetenekli çocukların okul sosyal davranışlarına etkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.
- Tran, G. A., & Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements? *Journal of Advertising Research*, 53(4), 455-469. <https://doi.org/10.2501/JAR-53-4-455-469>
- TÜİK. (2024, Ekim). Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması. Erişim adresi: <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2024-53638>. 10 Şubat 2025 tarihinde erişilmiştir.
- Usta, A. (2016). *Üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerde internet bağımlılığının farklı değişkenlere göre incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.

- Uzunoglu, A. (2021). Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya, 11*, 116-131.
- Üstünel, H., & Meral M. (2015). Gifted and non-identified as gifted students' preferred PC game types and PC game perceptions: a descriptive study. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists, 3*(2), 9-21.
- Vatandaş, S. (2021). Şiddet ve dijital oyunlar (şiddetin dijital oyunlar üzerinden deneyimlenmesi). *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 9*(1), 399-424. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.820571>
- Yavuz, O. (2018). Özel yetenekli öğrencilerde internet ve oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi, 2*(4), 281-296. <https://doi.org/10.31461/ybpd.475080>
- Yay, M. (2019). *Dijital ebeveynlik*. (2. baskı). Yeşilay Yayınları.
- Yıldırım A., & Şimşek H. (2016). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Seçkin Yayınları.
- Yılmaz, E., Yıldırım, Y., & Arıkan, A. (2022). Exploring the effect of video games on gifted children's spatial orientation and entrepreneurial skills. *E-International Journal of Educational Research, 13*(5), 238-257. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1150405>
- Yiğit-Açıkgöz, F., & Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: Gta 5 oyunu örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 30*, 163-180. <https://doi.org/10.31123/akil.454283>
- Yiğit, N., & Alat, K. (2022). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüşleri. *e- Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi, 9*, 1026-1052. <https://doi.org/10.30900/kafkasegt.1140899>
- Yiğit, E., & Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 17*(1), 144-174. <https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498>

Extended Abstract

The phenomenon of play, which started with human beings imitating some natural phenomena, has now turned into a different dimension with digital games played with special computer software and game tools as a result of the development of technology, and digital games have replaced street games and games played with toys (Hazar & Hazar, 2017; Yiğit-Açıkgöz & Yalman, 2018). Digital games are defined as games that can be played with one or more people on computer-based virtual platforms (Göldağ, 2018). As a matter of fact, encountering digital games at a young age and having technological devices at an early age increases the risk of digital game addiction (Hazar et al. 2020).

As a matter of fact, the negativities caused by game addiction may prevent gifted individuals from fully utilizing their potential. Therefore, this situation can be considered as a serious loss of mental capital (Şahin, 2018). From this point of view, the aim of the study was to determine the views of parents regarding the digital game playing habits of gifted children. Thus, it is predicted that revealing the appropriate parental approaches that are effective against the risk of digital game playing habits turning into addiction can be a guide for other parents.

This study was designed in a phenomenological design, one of the qualitative research designs, in order to determine the views of parents with gifted children on their children's digital game playing habits. The study group of the research was determined using the criterion sampling method, one of the purposive sampling methods. Therefore, having a child who attends the Science and Art Center, is diagnosed in the field of general ability and has the habit of playing digital games was determined as a criterion. As a result, the study group consisted of 20 parents who met the above-mentioned criteria and volunteered to participate in the study.

The research data were collected using a semi-structured interview form developed by the researchers and the data obtained were analyzed using content analysis. Codes were created according to the answers of the participants and grouped under themes. Then, frequencies related to the themes were determined.

As a result of the research, it was determined that gifted children were more interested in war and building/construction games among game types. According to another finding, parents impose regulations on their children's digital game playing in the form of time limits, content type, finishing homework and certain days. In addition, it was found that parents generally prefer to verbally warn and extend the time limit when children have difficulty quitting the game. According to another finding, digital games cause anger and preoccupation with games the most in children. The findings on how digital games affect the relationship within the family showed that limited communication, conflict within the family and conflict between spouses were experienced due to digital games. Finally, it was concluded that parents primarily took precautions against the risk of digital game addiction, such as time limitation, content type, modeling, not imposing prohibitions, teaching conscious use, and spending time with the child.

Based on the results obtained in the study, some suggestions for researchers were developed. The current study was conducted with parents of gifted children at the primary school level. In the future, similar studies can

be conducted at the secondary and high school levels to examine the views of parents with gifted children on playing digital games. In addition, the views of parents with typically developing children can also be examined and comparisons between groups can be made.

Again, the current study focused only on determining the views of parents on digital games. A different dimension can be added to the related literature by conducting research in which both parents and students participate together.

In addition, the factors that influence children to start playing digital games can be examined in depth through qualitative research.

Finally, it is recommended for researchers to examine the relationship between digital game playing habits and variables such as social anxiety, social competence, self-esteem, and well-being in the gifted sample.