

TC.
İSTANBUL SABAHATTİN ZAİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BİLİM DALI

ÖZEL YETENEKLİ ÇOCUKLARIN BİLGİSAYAR
OYUN BAĞIMLILIKLARI DÜZEYİ İLE
EBEVEYNLERİNİN FARKINDALIKLARI
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hürrem NAYIN ARICA

İstanbul
Ağustos – 2021

TC.
İSTANBUL SABAHATTİN ZAİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BİLİM DALI

ÖZEL YETENEKLİ ÇOCUKLARIN BİLGİSAYAR OYUN
BAĞIMLILIKLARI DÜZEYİ İLE EBEVEYNLERİNİN
FARKINDALIKLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hürrem NAYIN ARICA

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Nüket AFAT

İstanbul

Ağustos – 2021

TEZ ONAYI

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Bu çalışma, jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman Dr.Öğr. Üyesi Nüket AFAT

Üye Doç. Dr. Mustafa Yüksel Erdoğan

Üye Doç Dr. Sultan Bilge Keskinliç Kara

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

.....

Prof. Dr. Ali Güneş

Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Yüksek lisans tezi olarak hazırladığım “**Özel Yetenekli Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Düzeyi İle Ebeveynlerinin Farkındalıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**” adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlandığı aşamaya kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığımı, bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

Hürrem Nayın Arıca

ÖN SÖZ

Her çocuk geleceğe katkı sunması açısından önemli bir potansiyele sahiptir. Bununla birlikte Özel yetenekli çocuklar, toplumu uygarlık alanında ileriye taşıyacak küçük bir kesimi oluşturmaktadır. Ailelerinin bu çocukların özellikleri ile ilgili farkındalıklarının olması hem çocuklar için hem de toplum için son derece önem taşımaktadır. Kişisel bilgisayarların artması ve internetin yaygınlaşması ile birlikte önemli bir pazar haline gelen bilgisayar oyunları Özel yetenekli çocukların hayatında da önemli bir yere sahiptir. Bu bilgiler ışığında, “Özel yetenekli çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerinin çocukları hakkındaki farkındalıkları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?” sorusunun önemli olduğu düşünülmüş ve tez boyunca bu konu tartışılmıştır.

Tez çalışmamın her aşamasında değerli bilgi, görüş ve önerilerini benimle paylaşan, bana yol gösteren, sabır, anlayış ve pozitif bakış açısı ile sürekli destekleyen, değerli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Nüket Afat’a, tez jürimde yer alarak çalışmama çok değerli katkılarda bulunan kıymetli hocalarım Doç Dr. Sultan Bilge Keskinkılıç Kara ve Doç. Dr. Mustafa Yüksel Erdoğan’ya, tez çalışmamın başlangıcından itibaren her daim desteğini hissettiğim ve yardımını esirgemeyen eşim Ahmet’e, yüksek lisans ders sürecinde ve tez aşamasında beni sürekli yüreklendiren ve destekleyen Zehra Koçdaş’a, hayatım boyunca aldığım her kararda maddi manevi tüm kaynakları ile yanımda olan aileme ve bunaldığım her an karnımdaki minik hareketleri ile bana hep pozitif enerji gönderen kızım Ayşe Bilge’ye sonsuz teşekkür ederim.

Hürrem NAYIN ARICA
Ankara - 2021

ÖZET

**ÖZEL YETENEKLİ ÇOCUKLARIN BİLGİSAYAR OYUN
BAĞIMLILIKLARI DÜZEYİ İLE EBEVEYNLERİNİN
FARKINDALIKLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Hürrem NAYIN ARICA

Yüksek Lisans, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Nüket AFAT

Ağustos, 2021 – 82 + xi Sayfa

Ebeveynler çocukların eğitiminde en önemli ve en kritik noktada bulunmaktadır. Ebeveynin, üstün zekâ tanısı almış çocuğunun özelliklerini bilmesi ve ihtiyaçlarını fark edebilmesi son derece önemlidir. Günümüz problemlerinden biri olan kontrolsüz bilgisayar oyunu oynama durumu Özel yetenekli öğrenciler arasında da yaygınlık göstermektedir. Bu araştırmanın amacı, ebeveynin üstün zekâ tanısı almış olan çocuğuna karşı olan farkındalık düzeyi ile çocuğun bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırmanın çalışma evrenini İstanbul’un Küçükçekmece ilçesinde örgün eğitimde 4, 5, 6, 7. Sınıfa devam eden 52135 öğrencinin (İstanbul MEB, 2017) %2’sine tekabül eden 1042 Özel yetenekli öğrenci ve bu öğrencilerin ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubunu ise Küçükçekmece Belediyesine bağlı olarak hizmet veren Küçükçekmece Çocuk Üniversitesi’nde öğrenim gören 4, 5, 6, 7. Sınıf 151 Özel yetenekli çocuk, 145 anne, 119 babadan oluşturmaktadır. Katılımcı çocuklara; “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” katılımcı ebeveynlere; “Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeği (Üstün Zekâlı Çocuğu olan Ebeveynlerin– EFÖ-ÜZÇE) ve her iki gruba da “Demografik Bilgi Formu” uygulanmıştır. Toplanan verilerin Kolmogorov-Smirnov testi, Mann Whitney U testi, Kruskal Wallis H testi ve Spearman korelasyon analizi sonucunda elde edilen bulgulara göre; annelerin farkındalık düzeyleri ile Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında negatif yönlü anlamlı ilişki bulunmuştur. Fakat babaların farkındalık düzeyi ile özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunamamıştır.

Anahtar kelimeler: Üstün zeka, özel yetenek, oyun bağımlılığı, ebeveyn farkındalığı

ABSTRACT
STUDY OF CORRELATION BETWEEN LEVEL OF
COMPUTER GAMES ADDICTION OF GIFTED/TALENTED
CHILDREN AND THEIR PARENTS' AWARENESS

Hürrem NAYIN ARICA

Master, Guidance and Psychological Consulting

Thesis Advisor: Asst. Prof. Dr. Nüket AFAT

August, 2021 – 82 + xi Pages

Parents exist on the critical and crucial point of their child's education. It is very crucial that parents realize their child's needs and know their child's characteristic who has gifted diagnosis. Uncontrolled playing computer game that one of the our modern days problem is widespread among gifted children. The main purpose of this study, is to analyze the correlation between parents' awareness level of their gifted children and level of addiction of computer games. The population of the research consisted of gifted students who get formal education of 4th, 5th, 6th and 7th grade and their parents in Küçükçekmece. The sample of the study consisted of 151 children who are 4th, 5th and 6th grade students get education from Küçükçekmece Çocuk Üniversitesi that belong to Küçükçekmece municipality, 145 mothers, 119 fathers. Parents awareness scale (parents have gifted children EFO-ÜZÇE) to participant parents and scale of computer games addictive for children to participant children and demographic information form to both groups are applied. As a result of the research, meaningful correlation of negative is determined between computer games addiction of gifted children and level of awareness of their mothers. On the other hand, meaningful correlation isn't determined between computer games addiction of gifted children and level of awareness of their fathers.

Keywords : gifted, talented, computer games addiction, parentel awareness.

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAYI.....	i
BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ.....	ii
ÖN SÖZ	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER	vi
KISALTMALAR	xi

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Amaç.....	3
1.2.1. Alt Amaçlar.....	4
1.3. Araştırmanın Önemi	4
1.4. Varsayımlar.....	5
1.5. Sınırlılıklar.....	5
1.6. Tanımlar.....	6

İKİNCİ BÖLÜM

ÜSTÜN ZEKA/YETENEK ve BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI	7
2.1. Üstün Zeka ve Yetenek	7
2.1.1. Zeka Tanımları.....	7
2.1.2. Üstün Zeka ve Özel Yetenek	8
2.1.3. Özel Yetenekli Bireylerin Özellikleri	11
2.1.4. Özel Yetenekli Çocuğun Ailesi Olmak	14
2.1.5. Özel Yetenekli Çocuklarda Ebeveyn Farkındalıklarının Önemi	14

2.5.6. Özel Yetenekli Çocukların Ailelerinin Problemleri	16
2.2. Oyun Ve Bilgisayar Oyunu Kavramı	18
2.2.1. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi.....	19
2.2.2. Bilgisayar Oyunu Türleri	20
2.2.3. Bilgisayar Oyunlarının Olumlu Etkileri	23
2.2.4. Bilgisayar Oyunlarının Olumsuz Etkileri	24
2.2.5. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı.....	24
2.3. Alanda Yapılmış Olan Çalışmalar	26
2.3.1. Üstün Zekalı/Özel Yetenekli Çocuklardaki Bilgisayar Oyun Bağımlılığını İnceleyen Çalışmalar.....	26
2.3.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Ebeveyn Tutumlarını İnceleyen Çalışmalar	27
2.3.3. Üstün Zekalı/Özel Yetenekli Çocukların Ebeveynlerinin Farkındalıklarını İnceleyen Çalışmalar.....	28

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM.....	30
3.1. Araştırmanın Modeli.....	30
3.2. Çalışma Grubu ve Çalışma Evreni	30
3.3. Veri Toplama Araçları.....	34
3.3.1. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	34
3.3.2. Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeği (Üstün Zekalı Çocuğu Olan Ebeveynler).....	35
3.3.3. Demografik Bilgi Formu.....	36
3.4. Verilerin Toplanması	36
3.5. Verilerin Analizi	36

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMA BULGULARI.....	38
---------------------------------	-----------

4.1. Araştırmaya Ait Tanımlayıcı Bulgular	38
4.2. Araştırma Verilerinin Dağılımına Yönelik Bulgular	39
4.3. Özel Yetenekli Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarına Yönelik Bulgular	41
4.4. Özel Yetenekli Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ile Ebeveyn Farkındalıkları Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular.....	55

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER 58

5.1. Sonuç ve Tartışma.....	58
5.1.1 Birinci Araştırma Sorusuna Yönelik Tartışma ve Yorum	58
5.1.2. İkinci Araştırma Sorusuna Yönelik Tartışma ve Yorum	59
5.1.3. Üçüncü Araştırma Sorusuna Yönelik Tartışma ve Yorum	63
5.2.Öneriler	64
5.2.1. Ebeveynler İçin Öneriler.....	64
5.2.2. Okul Psikolojik Danışmanları ve Öğretmenler İçin Öneriler	64
5.2.3. Araştırmacılar İçin Öneriler.....	65

KAYNAKÇA 66

EKLER..... 72

Ek1: Çocuklar İçin Kişisel Bilgi Formu	72
Ek-2: Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	74
Ek 3: Veliler İçin Kişisel Bilgi Formu	76
Ek 4: Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeği (Üstün Zekalı Çocuğu Olan Ebeveynler) Efö- Üzçe 78	
Ek 5: Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kullanım İzni.....	80

ÖZGEÇMİŞ..... 81

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 3. 1: Özel Yetenekli Çocukların Demografik Özellikleri	31
Tablo 3. 2: Ebeveynlerin Demografik Özellikleri.....	33
Tablo 4.1: Üstün Zekalı Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ile Ebeveyn Farkındalıklarına Ait Tanımlayıcı İstatistikler	38
Tablo 4.2: Araştırma Verilerinin Dağılımına Yönelik Kolmogorov-Smirnov Analizi Bulguları.....	40
Tablo 4.3: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre İncelenmesi	41
Tablo 4.4: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Sınıf Düzeyine Göre İncelenmesi	42
Tablo 4.5: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kardeş Durumuna Göre İncelenmesi	43
Tablo 4.6: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Odada Bulunan Teknolojik Alete Göre İncelenmesi	44
Tablo 4.7: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kendine Ait Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre İncelenmesi.....	45
Tablo 4.8: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kendine Ait Tableti Olma Durumuna Göre İncelenmesi	46
Tablo 4.9: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kendine Ait Bilgisayarı Olma Durumuna Göre İncelenmesi.....	47
Tablo 4.10: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Bilgisayar/Telefon Oyunu Oynama Süresine Göre İncelenmesi	48
Tablo 4.11: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Bilgisayar Oyunu Oynarken Ailenin Süre Koyma Durumuna Göre İncelenmesi.....	49

Tablo 4.12: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kullanılan Sosyal Medya Hesabına Göre İncelenmesi.....	50
Tablo 4.13: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Sosyal Medyada Geçirilen Süreye Göre İncelenmesi	51
Tablo 4.14: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Oyun Türüne Göre İncelenmesi	52
Tablo 4.15: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Serbest Zaman Değerlendirme Şekline Göre İncelenmesi	53
Tablo 4.16: Üstün Zekalı Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kitap Okuma Süresine Göre İncelenmesi.....	54
Tablo 4.17: Üstün Zekalı Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ile Ebeveynlerinin Farkındalıkları Arasındaki İlişki.....	56

KISALTMALAR

Wisc-r : Çocuklar İçin Zeka Testi

EFÖ-ÜZÇE : Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeği (Üstün Zekalı Çocukların Ebeveynleri)

ÇİBOBÖ : Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

BİLSEM : Bilim Sanat Merkezi



BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, amacı, önemi, varsayımı, sınırlılıkları ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Problem

Bilgisayar oyun bağımlılığı hem yetişkinler arasında hem de çocuklar arasında gün geçtikçe artmaktadır. Bilgisayar oyun bağımlılığı, oyuncunun bir oyunu bırakamaması, sürekli olarak oyunu düşünmesi ve sürekli oyunla ilgilenmesi olarak tanımlanabilir (Horzum, 2011). Bu oyunlar sürekli gelişmekte ve oyuncunun daha uzun süre oyunda kalmasını sağlamak üzerine tasarlanmaktadır. Her geçilen seviye bir sonraki seviye ile ödüllendirilir ve oyunlar hiç bitmez. Oyun bağımlısı genç, oluşturduğu avatarına gerçek hayattaki kişiliğinden daha fazla bağlanır böylece davranışları kolayca yönlendirilebilir hale gelir. Oyun oynama süresi ile ilgili yalan söyler, yaşadığı keyif duygusunu tekrar yaşamak için daha çok vakit geçirir, dost ve ailesinden uzaklaşır, oynamadığı zamanlarda huzursuzlaşır, oyun ile ilgili malzemelere para harcama konusunda çekinmez ve sürekli oyun hakkında düşünür (Sayar ve Yalaz, 2020). Bilgisayar oyun bağımlılığı olan çocuklarda bedensel olarak; hiperaktivite, göz kuruluğu ve görme kaybı, hareket azlığından kaynaklanan el, omuz ve omurga rahatsızlıkları, psikolojik olarak ise; hayattan kaçma, kaygı bozukluğu, takıntılı ve anti sosyal davranışlar, şiddet eğilimi, isteksizlik gibi problemler görülebilmektedir (Horzum, 2011). Çocuklar arasında artan bu bağımlılık ebeveynleri çoğu zaman çaresiz bırakabilmektedir. Karmaşık ve gerçekçi grafikler, cinsellik ya da şiddet içeren öğelere kolay erişim, çocukların bilgisayar oyunlarının içeriği konusunda ebeveynlerin son derece tetikte olması gerekmektedir (Goodwin, 2018).

Her çocuk geleceğe katkı sunması açısından önemli bir potansiyele sahiptir. Bununla birlikte özel yetenekli çocuklar, toplumu uygarlık alanında ileriye taşıyacak küçük bir kesimi oluşturmaktadır (Afat, 2013a). Kendine has birçok özelliği ve ihtiyacı bulunan bu çocuklar özellikle; “uyarıcılara karşı tepkisel olma” (Nar, 2018), “başkaları

tarafından anlaşılmayacağını düşünerek yalnızlığı tercih etme” (Taşcılar, 2017) , “radikaldirler ve savundukları fikirden kolay vazgeçmezler, risk alırlar ve maceraya atılabilirler” (Bildiren, 2011) gibi özelliklerinden dolayı ebeveyn rehberliğine daha çok ihtiyaç duymaktadırlar. Özel yetenekli çocuklar ile ilgili var olan mitler ve ailelerin çocuklarının özelliklerini bilmemesinden kaynaklı olarak aileler çocuklarının ihtiyaçlarını karşılama noktasında yetersizlik duyabilirler. Fakat anne ve babalar çocuklarını en erken ve yakından tanıyan kişiler oldukları için çocuklarından alacakları ipuçlarının farkında olmaları büyük önem taşır. Ebeveynler sahip oldukları bu sorumluluktan dolayı kendilerini hem ödüllendirilmiş hem de cezalandırılmış hissedebilirler. Bu sebeple ebeveynin çocuğu ile ilgili farkındalığının oluşturulması yaşanacak problemlerin önüne geçilmesinde önemli bir faktördür (Afat, 2013a).

Doğumdan başlayarak insanın gelişim dönemleri incelendiğinde kişinin yaşamında bazı önemli dönemlerin yaşandığı görülmektedir. Bunlardan birisi de ergenliktir. Ergenlik dönemini ruh bilimciler, inişli çıkışlı, çelişkilerle dolu, hızlı bir büyüme çağı, bağımsızlığın ön planda olduğu ve cinsel farkındalığın arttığı bir dönem olarak tanımlamaktadır. (Doğan, 2007) Sağlık Bakanlığı’nın yayınlamış olduğu kitapta aktarılan genel kabul görmüş olan görüş; bireyin ruhsal açıdan ergenlik döneminin 10-12 yaş civarında başlayıp 19-21 yaşta sona erdiği üzerinedir (Sağlık Bakanlığı, 2017). Buradan yola çıkarak örneklemimizi oluşturan yaş grubundaki öğrencilerin ergen olarak tanımlanması mümkündür. Bu yaş grubundaki bireylerin; karşısındaki kişi tarafından anlaşılması, konuşması, bir gruba aidiyet hissetmesi, başkalarına güvenmesi, herhangi bir alanda bir başarı kazanma gibi ihtiyaçlarının olduğu görülmektedir (Kulaksızoğlu, 2011). Bu yaş grubundaki çocukların zihinsel güçleri de bedensel güçleri kadar hızlı gelişmektedir. Beyin gelişimi yetişkin bir kişinin gelişmişlik düzeyine yaklaşmaktadır. Mantıksal düşünme ve soyut durumları kavrama becerisinde güçlü bir aşama kaydedilmektedir. Bununla birlikte de dikkat süresi gelişmeye devam etmektedir. İlgi alanları çeşitlenmekte ve değişmektedir. Özellikle bilimsel gelişmelere ve teknolojiye karşı ilgi uyanabilmektedir. Çocukluk döneminde ebeveynlerinden etkilenen çocuğun ergenlikle birlikte özdeşim kurduğu modeller değişmektedir. Bu dönemdeki özdeşim modelleri yani çocuğun kimliğinin oluşmasına etki eden kişiler daha çok arkadaşlar, popüler kişiler, öğretmenler vb. olmaktadır (Doğan, 2007). Geleceğinin şekilleneceği bu kritik dönemde çocuğun doğru ilgi alanları seçmesi ve serbest zamanını faydalı uğraşlarla geçirmesi son derece önemlidir.

Boş zaman; okul, çalışma, uyku, dinlenme, beslenme gibi günlük hayatın zorunlulukları dışında kalan, kişinin kendi seçimine göre istediği gibi değerlendirebileceği bir zaman dilimidir (Ekinci, 2019). Özel yetenekli öğrenciler ile aynı okula devam eden normal öğrencilerin katıldığı bir araştırmada; özel yetenekli öğrencilerin %97,9'unun evinde bilgisayar olduğu, hepsinin e-posta adresine sahip olduğu, hafta boyunca ders ve araştırma haricinde özel yetenekli olmayan öğrencilere kıyasla bilgisayar başında daha uzun süre vakit geçirdikleri, daha fazla televizyon izledikleri, daha fazla ders dışı kitap okudukları ve bilgisayar oynamayı önemli bir boş zaman değerlendirme aracı olarak gördükleri sonuçlarına ulaşılmıştır (Üstünel, 2008). Özel yetenekli öğrencilerin özellikleri, ihtiyaçları, dünyaya yapabilecekleri katkılar göz önüne alındığında bu grubun boş zamanlarını nasıl değerlendirecekleri ile ilgili rehberlik edilmesinin son derece önemli olduğu görülmektedir.

Özel yetenekli çocuklar ile ailelerinin yaşadıkları kendilerine özgü problemlere rehberlik edecek araştırma ve kaynaklar oldukça sınırlı miktardadır. Özellikle ülkemizde yapılan çalışmalar nicelik bakımından ihtiyacı karşılama konusunda yetersiz kalmaktadır (Afat, 2013a). Literatür incelendiğinde üstün zekalı / özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını araştıran iki adet çalışmaya rastlanmıştır. Bunlardan birincisi Şahin (2018) tarafından, diğeri ise Çınar (2021) tarafından yapılan çalışmalardır. Yapılan bu iki çalışmada da Özel yetenekli öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeyi çeşitli değişkenlerle ilişkisi bakımından değerlendirilmiş ve ilişki yüksek çıkmıştır. Bu bağlamda; özel yetenekli öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığıyla ebeveynlerinin çocukları hakkındaki farkındalığı arasındaki ilişkinin incelenmesi konusu bizim araştırmamızın yöneldiği esas konudur.

Sorulara cevap bulmak için İstanbul ili Küçükçekmece ilçesinde ikamet eden ve Küçükçekmece Belediyesi Çocuk Üniversitesine devam eden 4, 5, 6, ve 7. sınıf öğrencilerinden seçilen 151 Özel yetenekli çocuğa, 145 anneye ve 119 babaya demografik değişkenler, Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeği uygulanmış hangi seviyede etkilediği incelenmiştir.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın ana amacı; özel yetenekli çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile ebeveynlerinin farkındalıkları arasındaki ilişkinin incelenmesidir.

1.2.1. Alt Amaçlar

Bu tezin incelediği sorularla bağlantılı olarak iki alt amaç belirlenmiştir:

1. Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeyi nedir?
2. Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri; cinsiyete, sınıf düzeyine, kardeşin olmasına, odalarında bulunan teknolojik aletlere, kendisine ait akıllı telefon, tablet, bilgisayar olmasına, oyun oynama süresine, ailenin bilgisayarda geçirilen süreye sınır koymasına, sosyal medyada geçirdiği süreye, oynadığı bilgisayar oyun türüne, serbest zamanlarını değerlendirme şekillerine ve kitap okuma sürelerine göre farklılık göstermekte midir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Özel yetenekli çocukların ihtiyaçları karşılanıp doğru yönlendirildiklerinde geleceği şekillendirmede en umut vaat eden gruptur. Ailelerin üstün potansiyelli çocuklarının özelliklerini tanıması, ihtiyaçlarını fark etmesi ve karşılamak için çabalaması, karşılaşabilecekleri sorunlarda çocuklarına doğru rehberlik edebilmesi, her alanda sağlıklı gelişimlerinin desteklemesi gerekmektedir. Özel yetenekli öğrenciler bir yetişkinin mentörlüğüne normal zeka seviyesine sahip öğrencilerden daha fazla ihtiyaç hissederler ve genel bağlamda onları destekleyen ailelerinin olması durumunda diğer öğrencilerden daha fazla yararlanırlar (Afat, 2013a).

İnternet ve bilgisayar hayatımızın her alanına girmiş durumdadır. TÜİK tarafından 2020 yılında yapılan Hane Halkı Bilişim Teknolojilerini Kullanım Araştırması verilerine göre internet kullanım oranı 2019 yılında 16-74 yaş grubundaki kişilerde %75,3 iken 2020 yılında bu oran %79' e yükselmiştir (TÜİK [25.08.2020]). Kişisel bilgisayarların ve mobil cihazların artması ve internetin yaygınlaşması ile birlikte en çok yatırım olarak büyük bir pazar haline gelen oyun sektörü her yaştan insana hitap etmektedir.

Literatür incelendiğinde özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ilgili olarak 204 ortaokul öğrencisi ile yapılan çalışmada katılımcıların monotetik tanıya göre %97.5'i risksiz grupta, %2.5'i riskli grupta yer almaktadır. Yani öğrencilerin %2.5'i yedi maddenin yedisine de 3 (bazen) ve üzerinde puan vermiştir. Politetik tanıya göre %75.5'i risksiz grup, %24.5'i riskli gruptur. Yani katılımcıların %24.5'i yedi maddenin en az dördüne 3 (bazen) ve üzerinde puan vermiştir (Çınar, 2021). 421 özel yetenekli öğrencinin internet bağımlılık düzeyi ile ilgili yapılan bir

diğer çalışmaya göre öğrencilerin 197'si muhtemel bağımlı, 51'i bağımlı olan grup kategorisinde bulunmuştur. Yine aynı şekilde interneti en çok oyun oynamak için kullanan çocukların puanları kullanmayan çocukların puanlarından anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur (Usta, 2016).

Zeka değişkeni göz önüne alınmadan yapılan çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveyn tutumlarını inceleyen literatür çalışmalarında, ebeveyndeki farkındalık arttıkça ya da demokratik ebeveyn tutumu sergilendikçe çocukta bilgisayar oyun bağımlılığının düştüğü görülmüştür (Aras, 2019; Eni, 2019; Karacaoğlu, 2019; Sayıcı, 2019).

Yapılacak olan tez çalışmasının özel yetenekli çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerinin çocukları ile ilgili farkındalıkları arasında bir ilişki kurması hem ebeveynler hem öğretmenler hem de alanda çalışan uzmanlar için yol gösterici nitelikte olacağı düşünülmektedir. Çıkan sonuçlar ışığında; ebeveynler özel yetenekli tanısı almış çocuğu hakkında ne kadar farkındalığa sahip olursa o kadar çocuğuna doğru müdahalelerde ve yönlendirmelerde bulunabileceğini keşfedecektir. Bunun önemini kavrayan ebeveyn, konu ile ilgili kendini geliştirme motivasyonu kazanacaktır. Yine aynı şekilde öğretmen ve alan uzmanları aileleri hem özel yetenekli çocukların özellikleri hem de özel yetenekli çocukların hayatlarında yetişkin mentörlüğü gibi konularda ebeveynleri bilinçlendirici ve bilgilendirici eğitim programları ve faaliyetler düzenlemenin önemini fark edecektir.

1.4. Varsayımlar

Araştırmaya katılan tüm bireylerin ölçek maddelerini ve kişisel bilgi formunu içten ve objektif olarak cevaplandırdıkları varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

1. Araştırma bulguları 2018- 2019 eğitim öğretim yılında Küçükçekmece Çocuk Üniversitesi'nde öğrenim gören 4, 5, 6, 7. Sınıf öğrencileri ve velilerinden elde edilen verilerle sınırlıdır.

2. Ölçüm araçları, Kişisel Bilgi Formu, Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeği (Üstün Zekalı Çocuğu Olan Ebeveynler) ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Özel Yetenek : Zeka puanı farklı ölçeklerde 130 ve üstü olanlara ve yaşlılarından rastgele seçilmiş bir kümenin %2'sini oluşturan gruba üstün zekâlı denir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2017). Tez çalışmamızın çalışma grubunu, özel yetenekli tanısını Wisc-r testi sonucunun 130 ve üstü çıkması sonucu alan çocuklar oluşturmaktadır.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı : Bilgisayar oyun bağımlılığı, kişinin uzun süreler boyunca oyun oynamak istemesi, oyunu günlük hayatıyla bağdaştırması, görevlerini oyun oynamak için aksatması ve başka etkinlikler yapmaktansa oyun oynamayı tercih etmesi gibi sonuçları olan bir durum olarak tanımlanmaktadır (Horzum, Ayas, & Çakır Balta, 2008).

Ebeveyn Farkındalığı : Ebeveynin, özel yetenekli çocuğu ile ilgili genel ve niteliksel özellikleri ile birlikte ilişkileri hakkında da sahip olduđu farkındalığı kapsamaktadır (Afat, 2013a:111).

İKİNCİ BÖLÜM

ÜSTÜN ZEKA/YETENEK ve BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI

2.1. Üstün Zeka ve Yetenek

Literatürü incelediğimizde üstün zeka ve özel yetenek kavramlarının birbirinin yerine sıkça kullanıldığı görülmektedir. Bu sebeple tez başlığında iki kavramın da kullanılmasına karar verilmiştir.

2.1.1. Zeka Tanımları

Zekânın en genel anlamda, bireyin bütün zihinsel yeteneklerini sayısal olarak ölçerek ve değerlendirerek elde edilen sonuç olduğu söylenebilir (Bildiren, 2011). Tarihsel süreç incelendiğinde zeka her dönemde tanımlanmaya çalışılmıştır. 1950’lerde psikologlara sorulmuş, daha sonra halka sorularak tanım ve unsurlar netleştirilmeye çalışılmıştır. Zekaya tanım bulma çalışmalarının tarihsel akışı, zekanın yansımalarının belirlenmesi biçiminde sonuçlanmıştır. Bu yansımalar; bulunulan çevreye adapte olabilme, problem çözebilme ve biliş ötesi olarak sayılabilir. Burada bahsedilen biliş ötesi kavramı kişinin düşünürken zihinsel süreçlerinin de farkında olması anlamını taşımaktadır. Çalışmalar, zekâ üzerinde etkisi olan unsurların da yaşanan deneyimler, kültür ve çevre olarak belirlemiştir (Budak, 2008).

Zekânın pek çok tanımının olmasına karşılık zekâyâ ilişkin kuramların tümü zekânın geliştirilebilmesi mümkün olan bir kapasite ya da potansiyel olduğu ve biyolojik temellerinin bulunduğu noktalarında birleşir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2017).

Piaget’e göre zeka organizmanın çevreye uyum biçimidir. (Bildiren, 2011)

- Zekâ, çevreyle etkileşimi sonucunda çevreyle yaşadığı uyumun özel bir halidir.
- Zeka, “zihinsel yapı” ile “çevre” arasındaki bir tür dinamik denge halidir.
- Zeka, bir “zihinsel eylemler sistemi” dir.

Zeka testlerinin ölçmüş olduğu bilgi “akışkan” bilgiden çok “kristalize” bilgidir. Kristalize bilgi de çocuğun gittiği okula ya da ailesinin ilgisine göre her çocukta farklılık gösterebilir. Örneğin İlyada eserinin yazarını bilmek özel bir ilgi gerektirmektedir. Bu durumun çarpıcı sonuçları olabilir. Birey gelişim sürecinde ön loblarının tamamını kaybedip inisiyatif göstermekten ya da yeni sorunlar çözmekten aciz hale gelebilir. Ama yine de IQ puanı deha düzeyine yakın çıkabilir. Yine aynı

şekilde zeka testleri bireyin gelecek yaşamındaki gelişimi ile ilgili de çok az ipucu verir. İki kişi aynı IQ düzeyinde olabilir; fakat birisinin büyük bir entelektüel hamle yapabilme kapasitesi olduğu, diğerinin ise test aşamasında seviyesinin zirvesinde olduğu anlaşılabilir. Psikolog Vygotsky'nin deyişiyle, zeka testleri bireyin “gelişim potansiyeli” hakkında çok az şey söyler (Gardner, 2017).

Gardner'ın geliştirmiş olduğu Çoklu Zeka Kuramı zekayı IQ tekeline kurtarmaktadır. Zeka kavramının demokratikleşmesini sağlamıştır. IQ testlerinde ölçülen matematiksel ya da sözel zekanın, zekanın kendisi değil sadece bir türü olduğunu vurgulayarak, diğer zeka türlerinin de değerine dikkat çekmiştir (Eriş, 2015). Bu kurama göre, bütün insanlarda sekiz zeka tipi olduğu ve her insanda bu zeka alanlarında farklı gelişmeler olduğu üzerinedir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2017).

Gardner'ın belirlediği sekiz zeka tipi şu şekildedir (Nar, 2018)

1. Dilsel/sözel zeka: Dili iyi kullanabilme kapasitesidir.
2. Mantıksal/matematiksel zeka: Mantık ve matematiği etkili bir şekilde kullanabilme ve araştırma yaparken bilimsel yolları kullanıp problem çözme yeteneği ifade etmektedir.
3. Görsel/mekansal zeka: Nesneleri zihinde canlandırabilme ve üç boyutlu düşünebilme yeteneği ifade etmektedir.
4. Bedensel/kinestetik zeka: Vücutlarını, jest ve mimiklerini etkili kullanabilme kapasitesi olarak tanımlanmaktadır.
5. Müziksel/ritmik zeka: Ses ve ritimleri tanıma, ayırt etme ve kullanabilme becerisini ifade etmektedir.
6. Sosyal/kişilerarası zeka: Diğer insanları tanıyarak etkili iletişim kurabilme olarak ifade edilebilir.
7. Kişisel/içsel zeka: Kendi duygu ve düşüncelerini tanıyarak davranışlarını yönetebilme becerisi olarak ifade edilebilir.
8. Doğacı zeka: Nesneleri tanıma, kavrama ve sınıflandırabilme kapasitesidir.

2.1.2. Üstün Zeka ve Özel Yetenek

Üstün zeka ve özel yetenek kavramı pek çok kişi tarafından tanımlanmış tartışmalı bir kavramdır. Üstün yetenek kavramının tanımlanma çalışmalarından ilkinin Sir Francis Galton yaptığıdır. 19. Yüzyılda yazdığı Hereditary Genius isimli kitabında bahsettiği üç unsurun başarıyı elde etmede gerekli olduğunu vurgulamıştır: kapasite ya da yetenek, gayret ya da istek, yorucu, zahmetli işi yapma gücü. Fakat bu tanım çok fazla şahıs tiplemesini kapsadığı için geniş bulunmuştur. 1920'lerin başlarında ise üstün

yeteneklilik IQ (Intelligence Quotient) ile ilişkilendirilmiştir. Lewis Terman'ın yaptığı çalışmalarda kullandığı formül $[IQ = \text{Zihinsel Yaş} / \text{Takvim Yaşı} \times 100]$ olarak belirlenmişti. Formülde bahsedilmekte olan zihinsel yaş bireyin sözel, sayısal ve performans alanlarını ölçmeye yönelik hazırlanan parçalardan oluşan zeka testlerinden elde ettiği sonuçtur. 10 yaşındaki bir çocuk, 12 yaşındaki bir çocuğun çözebileceği zeka testinin bütün bölümlerinde başarılı olursa; 12 bu çocuğun zihinsel yaşı, 10 ise takvim yaşıdır. Burada tartışmalara yol açan nokta sadece IQ'nun temel belirleyici olarak alınmasıdır. Bu şekilde düşünüldüğünde elde edilen puan bize çocuğun karakteri, motivasyonu ve yaratıcılığı konusunda herhangi bir veri vermemektedir (Budak, 2008).

Özel yetenekli birey, yaratıcılık, sanat, liderlik kapasitesi veya özel akademik alanlarda yaşıtlarına göre çok daha ileri düzeyde performans gösterdiği uzmanlar tarafından belirlenen çocuk/öğrencileri ifade etmektedir (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2007).

Üstün yetenekli çocuk ABD Eğitim Bakanlığı'na göre yaşıtları ile aynı deneyim ve çevre şartlarına sahip olmasına rağmen onlara göre üstün performans gösteren veya yüksek düzeyde başarı elde eden çocuklar ve gençlerdir (Özbay, 2013).

Stankowski 1978'de üstün yetenekliliğin göstergesi olarak beş özelliği ileri sürer (Bildiren, 2011):

- Gerçekleşen olay: Aktivitelerde hep önde olan ve bunu düzenli bir şekilde üstün başarılar göstererek sürdürenler
- IQ puanları: IQ testinde belirli puanın üstünde performans gösterenler
- Yüzdelik sıralama: Okullarda üstün yeteneklileri belirlemek için uygulanan testlerde veya bazı derslerde yüzdelik dilimlere göre üst sıralarda performans gösteren öğrenciler
- Yetenek: Sanat, müzik, matematik, fen bilimleri gibi alanların birinde yüksek başarı gösterenler
- Yaratıcılık: Üstün yaratıcılık becerilerine sahip olanlar.

Renzulli'nin 1997'de yapmış olduğu tanım da günümüzde geçerliliğini sürdürmektedir. Renzulli, üstün zekanın insanın sahip olduğu üç temel ögenin arasında gerçekleşen etkileşimden ortaya çıktığını ileri sürmektedir. Bunlar; kendini aldığı göreve adanma, genel anlıksal gelişimde ortalamanın üstünde olmak ve yaratıcılıkta

üstün başarı göstermektir. Burada bahsedilen üç ögenin kesişim alanı üstün zekalıları kapsamaktadır (Afat, 2013a).

Stenberg ve Zhang birini üstün yetenekli olarak tanımlamak için 5 kriter öne sürer (Bildiren, 2011):

- Mükemmellik, bireyin bir veya birkaç alanda olağanüstü performans göstermesi gerektiğidir.
- Enderlik, bireyin üstün olduğu yetenek alanında az rastlanır düzeyde performans sergilemesi gerektiğidir.
- Kanıt, bireyin zeka testlerinde üstün tanısı alması ve belli bir alanda üstünlüğünü göstermesi gerekmektedir.
- Üretkenlik, bir ürün ortaya koymayı ve bunu tekrarlama gerektiğini
- Değer, bireyin üstün yeteneğinin içinde bulunduğu toplumda değerli bulunması gerektiğini işaret eder.

Yapılan tanımlamaların zamana göre değiştiği görülmektedir. Toplumsal ihtiyaçların değişmesi, toplumun sorunlarına çözümler üretecek olan üstün yetenekli insanların prototipinin de değişmesine yol açmaktadır. Fakat yine de genel bir tanım yapmak gerekirse üstün yeteneklilik kavramını ortalama üzeri yaratıcı ve zihinsel düşünce, motivasyon ve çevrenin pozitif etkisiyle, bireyin potansiyelinin ürüne dönüşmesi olarak tanımlayabiliriz (Budak, 2008).

Bizim araştırmamızda kullanacağımız çalışma grubu Wisc-r testi ile “üstün” tanısı almış çocuklardan oluşmaktadır. Wisc-r Zeka Testi, David Wescler tarafından 1939 yılında hazırlanmış bir zeka testidir. 6-16 yaş grubu çocuklara uygulanan bu test farklı zihinsel becerileri devreye sokan çeşitli testler sunar. Wisc-r 12 alt testten oluşur. Bu alt testler sözel ve performans başlıkları altında toplanır. Sözel bölüm; genel bilgi, benzerlikler, aritmetik, sözcük dağarcığı, yargılama, sayı dizisi başlıklarından, performans bölüm; resim tamamlama, resim düzenleme, küplerle desen, parça birleştirme, şifre, labirent başlıklarından oluşur. Testte çocuğun almış olduğu puan 0-24 arasındaysa zihinsel engeli, 25 – 44 aralığındaysa öğretilebilir zihinsel engeli, 45 – 75 arasındaysa eğitilebilir zihinsel engeli 76 – 89 puan aralığı alt sınır zekayı, 90 – 110 puan aralığı normal zekayı, 111 – 129 puan aralığı parlak zekayı, 130 – 160 puan aralığı üstün zekayı, 160 puan üstü ise dahiliği göstermektedir (Bildiren, 2011).

2.1.3. Özel Yetenekli Bireylerin Özellikleri

Gelişim, anne karnında başlayıp ölüme kadar devam eden birçok boyutu olan, dinamik bir süreçtir. Bu dinamik süreçte en önemli aktör ailedir. Çocuğun gelişimsel evrelerini bilerek bunların atlatılması için çocuğa rehberlik ederse çocuğun kendini ve potansiyelini gerçekleştirmesine yardımcı olur (Afat, 2013a). Yıllar boyunca yapılmış olan çalışmalar bizlere göstermiştir ki özel yetenekli çocuklar normal çocuklardan farklı ve üstün özellikler sergilemektedirler. Bu özellikler zamanla geliştirilen ve süreç içerisinde hassaslaşan test ve ölçeklerle, konunun uzmanları tarafından ölçülerek tespit edilmektedir (Çağlar, 2004b).

2.1.3.1. Özel Yetenekli Bireylerin Fiziksel Gelişim Özellikleri

Doğumlarında normal çocuklardan farklılaşırlar ve daha ağır ve uzun doğarlar. Bebeklikte aşırı hareketlilik gösterirler. Olgunlaşmaları daha hızlıdır. Akranlarından daha kuvvetli ve sağlıklıdır. Vücut dirençleri yüksektir. Akranlarından ve normal çocuklardan daha erken konuşurlar, yürürler. Diğer çocuklara göre uykuya daha az ihtiyaç duyarlar. Duyuları aşırı hassastır ve duyu organları keskindir. Bebeklerde bu aşırı hassaslık; battaniyesini üstünden atma, giysi etiketlerinden rahatsız olma, altını ıslattığında verdiği duygudan rahatsız olma, gürültüye yüksek tepki verme şeklinde kendini gösterebilir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2017).

Beden sağlıkları akranlarına göre çok iyidir. Sağlıklarını çok iyi korurlar. Sağlıkları bozulduğunda da hızlıca tedbir alırlar. Bir çoğu gözlük kullanır ve büyük bir kısmı bedemcik ameliyatı olmuşlardır. Bu durum onların sağlığa verdiği önemden kaynaklandığı düşünülebilir (Çağlar, 2004b).

2.1.3.2. Özel Yetenekli Bireylerin Zihinsel Özellikleri

Özel yetenekli çocuklar normal zeka seviyesindeki akranlarına göre nitelik ve nicelik olarak farklı ve üstün zihin özelliklerine sahiptir (Çağlar, 2004b). Genelde daha erken yürürler ve erken konuşurlar. Okuma-yazmayı okula başlamadan önce öğrenirler. Çevreye karşı aşırı ilgi duyar ve sürekli soru sorarlar. Olayların neden sonuç ilişkilerine daha fazla odaklanırlar. Bu çocuklar, aralarında ilişki yok gibi gözükken farklı olaylar arasındaki bağlantıyı çok çabuk kurarlar. Yeni karşılaştığı bir konunun mantığını anlamakta gecikmez (Özbay, 2013).

Zaman kavramı erken dönemde gelişme göstermekte, aynı anda birden fazla iş yapabilmekte, yaratıcılıklarını ortaya koyabilecekleri yarı yapılandırılmış aktiviteleri tercih edebilmektedirler. Çok çabuk kavrayıp farklı düşündükleri için genelde öğretim hızlandırılması ve farklı malzemelerin kullanılması gelişimlerini destekleyebilmektedir (Afat, 2013a). Dikkatlerini bir konu üzerinde uzun süre yoğunlaştırabilirler. Kelime hazineleri genişir ve öğrendikleri kelimeleri yerli yerinde kullanırlar. Bazı çocukların yazıları kötüdür ve kendilerini yazılı olarak ifade etmekte zorlanırlar. Ayrıca çoktan seçmeli sınavlarda da başarısız olmaları söz konusudur. Kıvrak zekâyâ sahip, hareketli ve sürekli yaratıcı faaliyetlerde bulunmayı seven çocuklardır. Genelde kendilerinden büyük çocuklarla ve yetişkinlerle birlikte olmaktan hoşlanırlar (Özbay, 2013).

2.1.3.3. Özel Yetenekli Bireylerin Sosyal Gelişim Özellikleri

Şakaları, esprileri anlar ve olgunca karşılık vermeye erken yaşlarda becerirler. Arkadaş olarak kendileri seviyesinde zekaya sahip ve benzer ilgileri olan kişileri seçerler. Başkaları ile yakın ve içten dostluklar kurabilirler ve bu dostlukları sürdürme konusunda başarılıdırlar. Kurdukları dostluklarda karşılarındaki kişinin özelliklerini gerçek yönleriyle fark ederler. Dahil oldukları gruplarda uzlaşılâmayan konularda hakemlik yaparlar, bu gruplarda oldukça popülerdirler. Yeni sosyal durumlara kolayca uyabilirler. Yaşanan sosyal problemlere kayıtsız kalmaz ve uygun çözüm yolları bulurlar (Çağlar, 2004b). Lider özellikte bulunanların yanı sıra bir kısmının da yalnız başına oynanan bireysel oyunları tercih ettikleri, özellikle anlık tepkileri yüksek olanların hayali arkadaşları olduğu görülmektedir (Ataman, 2004b).

Sosyal gelişimlerinde bazı zıt durumlar da bulunmaktadır. Özel yetenekli çocuklar arasında da farklı uyumsuzlukların, davranış problemlerinin ve suçların olduğu da aşikardır. Yapılan araştırmalar bu çocukların mükemmel bir sosyal uyumları olduğunu gösterse de diğer yandan klinik deneyimler bu uyumlu bireylerin yaşadıkları yalnızlıktan dolayı acı çektiklerini ve yaşadıkları topluma ayak uydurma ile kendi idealleri arasında çelişki yaşadıklarını ortaya koymaktadır (Afat, 2013a).

Gözden kaçırılmaması gereken önemli bir nokta şudur ki bu çocuklarda bulunan üstün sosyal özellikler doğumdan edinilmiş beceriler değildir. Bu özelliklerde kalıtımın bir etkisi yoktur. Bu becerileri kazanmalarında sosyal çevrelerinin onlara sunmuş olduğu

üstün sosyal olanaklar ve etkileşimin etkisi büyüktür. Dünyada hiçbir insan ona sunulan geniş bir sosyal çevre olmadan bu becerileri kazanamaz. Bu sebeple özel yetenekli çocukların mümkün olduğu kadar erken tanınması son derece önemlidir. Tanılama işleminden sonra da ailenin, öğretmenlerin ve uzmanların çocuğun yönelimleri ve gelişmesi konusunda rehberlik yapması gerekir. Üstün zeka kendi başına gelişip yön alamaz (Çağlar, 2004b).

2.1.3.4. Özel Yetenekli Çocukların Duygusal Gelişim Özellikleri

Her insan doğduğu andan itibaren gelecekteki kişiliğinin temelini oluşturacak duygusal yapıya ve kalıtsal farklılıklara sahiptir. Her birey içinde büyüdüğü aile ortamına, dahil olduğu sosyo kültürel çevreye, yaşadığı kişilere göre şekillenir ve yaşanan her olay buradaki değişkenlere göre farklı anlaşılır ve yaşanır. Özel yetenekli çocuk için de böyledir. Doğumla getirmiş olduğu duygusal özellikleri, ilerleyen hayatındaki psikolojik gelişiminin tamamını renklendirecektir (Siaud-Facchin, 2018).

Özel yetenekli çocukların duygusal gelişimlerinin önemli bir özelliği duyarlılıkları ve duygusal yoğunluklarıdır. Bu özelliklerini bazen gizlice yaşarlar bazen de açıkça sergilerler. Yaşanan olaylar karşısında başkalarının verdiği tepkilerden farklı olarak daha yoğun bir duyarlılık gösterip tepkisel davranabilirler. Empatik özelliklerinden dolayı başkalarının yaşadığı bir olayı kendilerine yapılmış derecede derinden hissedebilirler. Yapılan eleştirileri ve küçük düşürücü hareketleri tolere edebilmeye yönelik becerileri sınırlıdır (Afat, 2013b).

Duygusal ifadelerinde kararlı ve duruma uygun davranışlar gösterirler. Başkalarının fikirlerine, hislerine ve inançlarına karşı duyarlıdırlar (Çağlar, 2004b). Klişeleşmiş “akıl odaklı” imajlarının aksine, özel yetenekli çocuk o kadar duygusaldır ki, kendini korumak için savunma mekanizmaları ve stratejileri geliştirmiştir. Çevreden gelen sürekli duygusal akıdan dolayı, çocuk kişiliğini bundan korumak için şekillendirir ve sonuç olarak duygusuzlaşmış gibi görünen bir kişilik ortaya çıkabilir (Siaud-Facchin, 2018).

2.1.4. Özel Yetenekli Çocuğun Ailesi Olmak

Türk Aile Yapısı Özel İhtisas Komisyonu tarafından yapılan aile tanımı şu şekildedir; aile kan bağı, evlilik ya da diğer yasal yollarla, aralarında akrabalık bağı bulunan ve genellikle aynı evde yaşayan bireylerden oluşan; kişinin cinsel, sosyal, psikolojik ve ekonomik ihtiyaçlarının karşılandığı, topluma uyum ve dahil olmanın sağlandığı ve düzenlendiği temel birimdir (Nazlı, 2007).

Özel yetenekli çocuğun potansiyelini çevresinde fark eden ilk kişiler aileleridir. Golton (1896) yaptığı çalışmada zeka ve aileyi incelemiş ve aralarında ilişki bulmuştur. Bu araştırma zeka üzerinde ailenin önemini vurgulayan ilk araştırmalardan olmuştur. Brumbaugh ve Roscho (1959)'ya göre aileler üstün yetenekli çocuklarının var olan potansiyellerini kullanıp kullanamayacağının en önemli belirleyicileridir. Dirinks (1979) yaptığı çalışmada özel yetenekli bir çocuğa sahip olmanın özel yetenekli olmaktan daha zorlayıcı bir deneyim olduğu sonucuna ulaşmıştır (Afat, 2013a).

Clark (2002)' a göre yüksek başarılı öğrencilerin aileleri genelde; ilgili, babaları yaşamlarında etkili, anneleri sorumluluk sahibi ve bağımsız, aileler çocuklarının yüksek eğitim almaları konusunda istekli, eğitilmiş, çekirdek aileden oluşurlar ve çocuklar ya ilk çocuktur ya da tek çocuktur. Düşük başarılı öğrencilerin aileleri ise genelde; çocuklar annelerine muhtaçtırlar, baba ile aralarında negatif bir bağ vardır, aileler çocukları için gerçekçi olmayan hedefler koyarlar, derin sosyal ve duygusal problemler yaşarlar, çocuklarını desteklemezler.

2.1.5. Özel Yetenekli Çocuklarda Ebeveyn Farkındalıklarının Önemi

Zihinsel gelişimle ilgili bilimsel çalışmaları geçmişten günümüze incelediğimizde yeteneklerin ailesel genler ve yaşanılan çevre ile olan etkileşim sonucunda belirlendiğini görebiliriz. Konu ile ilgili iddialı çalışmaları olan Piaget ve Vigotsky gibi düşünürler özellikle küçük yaş grubundaki çocuklarda aile ile etkileşimin çocuğun deneyimleri yoluyla onun zihinsel gelişimi üzerine çok önemli kritik etkileri olduğunu vurgulamaktadırlar (Akarsu, 2004).

Üstün zekâ, bireyde olumlu ve olumsuz etkileri olabilen ikili bir özelliktir. Üstün zekâlı ve yetenekli bireye, gelişimine uygun koşullar sağlanamadığında, saygınlık, özgüven, benlik algısı, çalışma disiplini ve başarı ile ilgili sorunlar ortaya çıkabilmektedir (Sak, 2010). Özel yetenekli çocuğun potansiyelini gösterebilmesi için

çevresinde ona kendini değerli hissettirecek kişilerin olması gerekmektedir. Özel yetenekli çocuklar arasında görülen düşük akademik başarının nedenleri bireysel özellikler olabileceği gibi çevrenin yani aile ve okulun olumsuz etkisi de söz konusudur (Yaman & Oğurlu, 2014).

Ailelerin üstün yetenekli çocuklarıyla ilgili büyük sorumlulukları vardır ve çocuklarının gelişimi için en küçük yaşlardan itibaren çocuklarını dikkatlice gözlemlmeleri ve ihtiyaç duyulduğunda da uzmanlardan yardım almalarını gerekmektedir (Kahraman, 2016). Özel yetenekli çocukların ihtiyaçları karşılanıp doğru yönlendirildiklerinde geleceği şekillendirmede en umut vaat eden gruptur. Ailelerin üstün potansiyelli çocuklarının özelliklerini tanınması, ihtiyaçlarını fark etmesi ve karşılamak için çabalaması, karşılaşılabilecekleri sorunlarda çocuklarına doğru rehberlik edebilmesi, her alanda sağlıklı gelişimlerinin desteklemesi gerekmektedir (Afat, 2013a).

Gagne'ye göre üstün yeteneklilik ve yetenek iki farklı kavramdır. Kişiler üstün yetenekli olabilir ve farklı alanlarda potansiyele sahip olabilirler, fakat çevrenin pozitif katalizör etkisi olmadan o var olan potansiyelin ortaya çıkması mümkün olmayabilir. Mevcut çevre kişinin potansiyelini ortaya çıkarmada büyük öneme sahiptir (Budak, 2008).

Aileler bir yandan çocuklarının zeki ve yetenekli olmasından dolayı gurur yaşarken bir yandan da çocuğa nasıl yeteceğim sorusu ile baş etmeye çalışmak zorunda kalabilir. Kimden nasıl yardım alacağını bilemeyen, konu ile ilgili kitaba, tv programına ya da uzmana ulaşamamak ebeveyni çaresiz bırakabilir. Ailelerin genel tepkisi üstünlüğü reddetme ya da abartma şeklindedir. Burada Farklılığın Bedeli Döngüsü adı verilen olgu ile karşılaşyoruz. Ebeveyn zaman içerisinde büyük bir hızla gelişmekte olan çocuğuna karşı yanlış yaklaşıma ve onu anlamamaya başlar. Çaresizliğini de, farklılığı ortadan kaldırmak için çocuğunu sıradanlığa, herkes gibi olmaya zorlayarak gidermeye çalışır. Bunun karşılığında da çocuk sıradanlaşmayı tercih ederek ailesine ve kendisine açıkça zarar vererek yaşananların bedelini ödetir (Akarsu, 2004).

Başarısız olan özel yetenekli çocukları araştıran birçok araştırmacı çabalarını aile yapısını ve aile bireylerini incelemek için toplamışlardır. Özellikle sağlıklı kişilik gelişimi ve başarıyı etkileyen ailenin yapısal farklılıklarını bulmaya çaba göstermişlerdir. Birçok teknik kullanılarak toplanan veriler sonucunda başarısızlık

gösteren üstün çocukların ailelerinin yapısal özelliklerinin aşağıdaki maddelerde belirgin derecede başarılı olan üstün çocukların ailelerinden farklılaştığını göstermiştir.

- Çocukta aşırı kaygı oluşmasına sebep olacak derecede çocuğu korurlar, çok şey beklerler ya da reddederler.
- Anne baba arasında çatışmalar siktir, çocuk eğitimi konusunda da belirgin fikir ayrılıkları söz konusudur.
- Anne baba çocuğa karşı davranışlarında tutarsız ve kararsızdır. Bir gün ödüllendirdiği davranışı ertesi gün cezalandırır.
- Anne baba boşanmıştır ya da ayrı yaşamaktadır.
- Anne baba yaşadığı problemlerin sebebinin çocuğu olduğunu düşünür ve onu suçlar
- Evde babanın yokluğu söz konusudur. Sadece mutsuz, çocuğuna karşı kötü niyetli hisler duyan anne vardır.
- Anne baba çok az demokratiktir.
- Baba çocuğa karşı sert ve hoşgörüsüzdür.
- Çocukları öğrenmeye ve okumaya teşvik edecek çok az kitap vardır
- Anne baba çok ciddidir ve çocuklarını sınırlı hareket etmeye zorlamaktadır.

Sayılan bu maddelerin hepsinin bir ailede bulunması beklenmemektedir. Bunlar incelenen ailelerde birer ikişer görülen özelliklerdir (Çağlar, 2004a).

2.5.6. Özel Yetenekli Çocukların Ailelerinin Problemleri

Çocuklarda sağlıklı bir gelişimin olmasında aileler en büyük rolü üstlenmektedir. Genelde, problemler yaşayan ve yaşatan çocuklar problemlili ailelerden geldiği gibi, sağlıklı bir şekilde yetişen çocuklar da kendi içlerinde doğru iletişim kurabilen ve çocuk yetiştirme yöntemlerini doğru bir şekilde uygulayan ailelerden gelmektedir. Bu sebeple aileler çocuk yetiştirme konusunda eğitimler almalıdırlar. Özellikle de yaşitlarından farklı özellikler gösteren zekaca üstün ve yetenekli çocuklara sahip aileler çocuklarının özellikleri paralelinde eğitimler almalıdırlar (Davaslıgil, 2004).

Karakuş (2010)'un Adana ilinde yapmış olduğu araştırma ailelerin karşılaştıkları problemleri saptamak konusunda son derece önemlidir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular şu şekildedir:

- Anne babaların yaygın olarak yaşadığı zorluklardan biri iletişimde yaşanan güçlüklerdir. Çocuğun üstünlüğünün farkında olması nedeni ile kendini beğenmesi ve arkadaşlarına bunu belli ettiği için bu durum akranları tarafından dışlanmasına yol açmaktadır. Yeni girdiği ortamlarda ise kendini rahat ifade edemeyerek çekinmesi ailelerin belirttiği sorunlar arasındadır.
- Çocukların kişilik özelliklerinden olan merak, ısrar, kıskançlık, hassaslık, duyarlılık, boş kaldığında sıkılma, sürekli bir şeylerle uğraşmak isteme, çok fazla konuşma, her konuda fikrinin olması, hatalara tahammülsüzlük, aşırı özgüven, aşırı hareketlilik gibi özelliklerinden dolayı da zorluklar yaşamaktadırlar.
- Özel yetenekli çocukların geneli bildiklerini çevreleri ile paylaşmak isterler. Yaşıtlarından farklı ilgi alanları olduğu düşünülünce bu durum velilerin tepkilerine yol açabilmektedir.
- Çocuk ders çalışmak yerine ilgi duyduğu alanlarda çalışmak ister. Bu da ödev yapma konusunda ailelerin problem yaşamasına yol açabilir.
- Sınıfında yaşından büyük merakları olan çok bilmiş durumuna düşmesine sebep olur. Öğretmenlerin özel yetenekli çocuğun özellikleri hakkında yeterince bilgi sahibi olmaması çocuk ile ilgili aşırı beklentiye girmesine ve diğer çocuklarla karşılaştırma yapmasına neden olabilir. Bu da çocuk ve sınıf arkadaşları arasında bir süre sonra soruna dönüşebilir.
- Çocukların geniş ilgi alanlarından dolayı istekleri de çeşitlidir. Aileler bu aşırı istekleri karşılama konusunda güçlükler yaşamaktadır.
- Aileler kendileri ile ilgili nedenlerden dolayı da güçlükler yaşadıklarını belirtmektedirler. Eğitim materyallerini istenilen kalitede bulma güçlüğü, çocukla geçirebilecekleri zamanın kısıtlı olması, ekonomik nedenlerden dolayı çocuğa yeterince destek olunamaması, çocuğun ihtiyaç duyduğu etkinlikleri planlamada ve ona rehberlik etmede zorlanma gibi.
- Çocuklarının çevre tarafından aykırı bulunması ve standart kalıplara sokulmaya çalışılması durumlarında anne babaların zorluklar yaşadıkları görülmektedir.

Özel yetenekli çocukların ailelerinin karşılaştığı en önemli sorun farklılıkla baş etme sorunudur. Ailelerin önemli bir kısmı özel yeteneğin ne olduğunu, çocuğunun bu gruba girip girmediğini ve aile olarak üzerlerine düşen sorumlulukların ne olduğunu bilememektedir. Net olarak bilinen tek şey çocuklarının farklı olduğudur. Bu

farklılıklar zaman geçtikçe bir avantaj değil sorun olarak ortaya çıkmaya başlar ve ailenin bu durumu çözmesi gerekir (Akarsu, 2004).

Özel yetenekli çocukların beyinleri de bedenleri gibi çok aktif çalışır. Bu durum uykuya geçişlerini ve uykuda kalma durumlarını zorlaştırır. Bu durumda bedenlerini ve zihinlerini dinlendirme ve rahatlama konusunda zorluk yaşarlar. Aile hareket ihtiyaçlarını giderecek ve hayal güçlerini aktifleştirecek planlar yapıp onları yönlendirerek yardımcı olabilirler (Ataman, 2004a).

2.2. Oyun Ve Bilgisayar Oyunu Kavramı

Oyun ve oyuncak çocuğun hayatında önemli bir yer kaplar. Kişilik ve yeteneklerini geliştirerek çocuğu yetişkin dünyasına hazırlar (Egemen, Yılmaz, & Akil, 2004). İnsanlığın en eski eğlence araçlarından biri oyunlardır. Kişiler için gerçek hayatın bir provası olan oyunlar; motor becerileri, el göz koordinasyonu, analitik düşünme, eleştirel düşünme, zamanı etkili kullanma gibi becerilerin gelişimini, dikkat süresini ve motivasyonu desteklemektedir (Samur & Özkan, 2019).

Her geçen yılla birlikte çocukların oynadığı oyunlar ve bu oyunların çocukların gelişimlerdeki rolleri ile ilgili çalışmalara ilgi artmaktadır. Bu gelişen ilgi yalnızca psikolojide değil, eğitim, antropoloji ve sosyoloji gibi alanlarda da kendisini göstermektedir. Aynı şekilde çocuklarla ilgili politika üreticileri ve uygulayıcıları da konu ile ilgili yakından ilgilenmektedir. Uzun vadede bu bilim alanlarının ilgileri birbirlerini besler hale gelecektir (Nicolopoulou, 2004).

Çocuklar günümüz şartlarından dolayı açık hava oyunlarından daha çok evlerde ya da kapalı alanlarda oynanan oyunlara yönelmeye başlamışlardır. Teknolojinin çocukları içine çeken yanı ile birlikte dünyalarına bilgisayar oyunları girmeye başlamıştır (Taş & Sevinç, 2019).

Dijital oyun sektörü yaklaşık olarak kırk yıllık bir geçmişe sahip olmasına rağmen, bugün dünyanın gelişmiş ekonomilerinde yüksek gelir getirici bir endüstri alanı olarak ele alınmaktadır. Bu sebeple de kamu fonlarının ve büyük yatırımcıların ilgilendiği bir endüstri kolu halini almaktadır (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

2.2.1. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi

Video oyunları endüstrisinin tarihsel gelişimi beş ayırt edici gelişim aşamasında ele alınabilir:

- 1980'ler öncesi: Erken gelişim aşaması
- 1980'lerin ortası ve 1990'ların ortası arası: Büyüme aşaması
- 1990'ların sonuna kadar: Gelişme aşaması
- 2000 – 2005 dönemi: Olgunlaşma aşaması
- 2005'ten günümüze kadar: İlerleme aşaması

Erken dönemde, modern oyunların gelişiminin ilk adımı 1958'de piyasaya sürülen “Tennis for Two”, 1962'de ortaya çıkan “Spacewar” oyunları ile atılmıştır. Her iki oyun da ABD'de kamu araştırma merkezlerinde geliştirilmiş ve ücretsiz olarak sunulmuş oyunlardır. 1980'lerde ise audio teknolojilerinin gelişimi ile oyunlara müzik entegre edilmesi söz konusu olmuştur. Buradaki en önemli gelişme ise oyun konsolları ile oyunlar oyun salonlarından evlere taşınmıştır. Gelişme aşamasında özellikle CD-ROM teknolojisinin gelişimi, beşinci nesil oyun konsollarının geliştirilmesini sağlamıştır. Oyunların CD'lerde depolanması müzik ve ses efektlerinin de oyunlarla bütünleşmesini sağlamıştır. Olgunlaşma döneminin en önemli olayı Amerikan Microsoft firmasının pazara girişi olmuştur. Son olarak, günümüze kadar devam eden ilerleme döneminde, yedinci nesil konsollar geliştirilmiştir. Bunların en önemlileri Xbox 360, PS3 ve Wii'dir. Bu konsollar oyunları iletişim aracı haline dönüştürmüştür (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

Ülkemizde oyun sektöründeki gelişmenin sınırlı olduğunu görüyoruz. Yapılan araştırmalarda gençlerin geliştirilen Türk oyunlarının adlarını bilmediği, ön yargılı oldukları hatta bu oyunlara karşı alaycı bir tavır takındıkları görülmüştür. Geliştirilen oyunlar “Pusu, Kabus 22, Mount and Blade, Kaptan-ı Derya Barbaros Hayrettin Paşa, İstanbul'da Kıyamet, Nette Hayat” gibi oyunlardır. 2008 yılında Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nde “Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi”nde eğitimler verilmeye başlanarak oyuncular arasındaki olumsuz tutum azaltılmaya çalışılmıştır (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008).

Günümüze geldiğimizde Covid-19 salgının gereklerinden biri olarak tüm eğlenceyi evimizin içi ile sınırlandırmak zorunda kaldığımız zamanlardan geçmekteyiz. 2020 yılında hiç oyun oynamamış kişilerin bile oyun oynadığı görülmektedir. Bu hem

oyuncu sayısının artmasına hem de oyuna harcanan paranın artmasına sebep olmuştur. 2020 yılında Türkiye’de PUBG Mobile, Brawl Stars, Garena Free Fire, Kafa Topu 2, ROBLOX, 101 Okey Plus, Mobile Legencis Bang Bang, Lord s Mobile ve benzeri oyunların tercih edildiği görülmektedir. Offline oyunlar yerini online turnuvalara devretmiştir (Oyun ve Espor Ajansı, 2020).

Adroid oyun dünyasına baktığımızda Google Play’de 171,986 oyun yayıncısı arasında 2689’dan fazla Türk yayıncı bulunmaktadır. Bu yayıncıların sunduğu 8055’ten fazla oyun bulunmaktadır. Bu oyunların puanları 5 üzerinden 3,94’tür. Bu tüm mobil oyunların genel ortalama puanı olan 3.76’dan daha iyidir (Oyun ve Espor Ajansı, 2020).

Günümüzdeki oyunlar yapım ve maliyet açısından büyük film prodüksiyonları ile kıyaslanır hale gelmiştir. Örneğin 2011 yılında piyasaya sürülen “Star Wars: The Old Republic” oyununun gelişme aşaması 6 yıl sürmüştür. Maliyeti ise 200 milyon dolar olmuştur. Bu şekildeki oyunlar ses, animasyon, programlama, pazarlama, grafik, tasarım ve yapım gibi farklı alanlarda uzmanlık gerektiren yüzlerce kişiyi bir araya getirmektedir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016).

Zamanla taşınabilir cihazların yaygınlaşması ve oyun sektöründeki gerçekçi animasyonlarla birlikte oyunlar hayatımızın her alanına girmeye başladı. Kişisel bilgisayarların artması ile birlikte çocuk, ergen ve yetişkin her yaş grubundan insanın oyuna ulaşması kolaylaşmıştır. Özellikle her an iletişim kurulabilen, strateji geliştirilebilen oyunların sayısı sürekli artmaktadır. Metin2, Pubg, Fortnite bunlardan birkaçıdır (Lermi, 2019).

2.2.2. Bilgisayar Oyunu Türleri

Bilgisayar oyunları, oyun konsolu, telefon ya da bilgisayar gibi elektronik ortamlarda oynanabilen dijital oyunların bir alt türü olarak tanımlanmaktadır. Bir oyunun bilgisayar oyunu olarak kabul edilebilmesi için sahip olması gereken bazı özellikler yer almaktadır (Aras, 2019). Malone (1980) bilgisayar oyunlarının temel özelliklerini şu şekilde ifade etmektedir:

- Hedeflere ulaşmak için belirli kuralları vardır. Senaryosu ve amacı bellidir.

- Oyunu monotonluktan kurtarmak ve mücadele ruhunu arttırmak için oyunların zorluk seviyeleri gittikçe zorlaşır.
- Oyunun içeriğini zenginleştirmek için içeriğe uygun efekt ve sesler kullanılır.
- Oyunlarda şans faktörü son derece önemlidir.
- Gruplar arasında rekabet oluşturabilmek için oyunlar grupla da bireysel de oynanabilir.
- Puanlama farklı etmenlere göre yapılabileceği gibi oyuncuların bireysel tepki süresine göre de yapılabilir (Malone, 1980).

Oyuncuların oyuna bakışına göre değişen türler de mevcuttur. Bunlar First Person Shooter – FPS (birinci şahıs gözü), Third Person Shooter – TPS (üçüncü şahıs gözü) ve God Mode (tanrı gözü) şeklinde üç kategoriden oluşmaktadır. FPS oyunlarında oyuncu oyunu kendi bakış açısından görür ve oyunu bu bakış açısıyla yönlendirir. Call of Duty ya da Counter Strike bu türe örnek verilebilir. Bu bakış açısı oyuncunun kendini oyuna daha iyi adapte etmesini sağlar. TPS tarzı oyunlarda oyuncu oyunu kameranın perspektifinden görerek yönlendirir. GTA, Assasin's Creed bu oyunlara örnek verilebilir. Bu oyunlarda görüş açısı daha geniştir. Bu da oyunu daha iyi kontrol etme imkanı vermektedir. God Mode tarzında olan oyunlar ise oyuncuya oyunda ölümsüzlük özelliklerinin sunulduğu oyunlardır. Super Mario bu tarz için verilebilecek örneklerdendir (Aras, 2019).

Oyun ve Espor Ajansı'nın 2020 yılında hazırladığı rapora göre en sevilen oyun türleri ve buna paralel olarak en çok para harcanan oyun türleri şu şekilde:

- Aksiyon – Macera - %49,2
- Puzzle - %46,2
- Yarış - %45,7
- Spor - %45,6
- Strateji - %39,3
- Simülasyon - %38,3
- Kart Oyunları - %26,3
- Role-Play - %21,1 (Oyun ve Espor Ajansı, 2020)

2.2.2.1. Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar

Çevrimiçi bir ortamda farklı dile, kültüre, ırka ait insanların sanal ortamda bir araya gelerek, kendi avatarlarını oluşturarak iletişim kurdukları çok oyunculu, metin tabanlı macera oyunlarıdır. (Lermi, 2019) World of Warcraft, Everquest gibi oyunlar bu türe örnek olarak gösterilebilir (Aras, 2019).

2.2.2.2. Aksiyon/Macera Oyunları

Aksiyon ve macera öğelerinin bir arada bulunduğu bu oyun türünde, yazılmış olan senaryo üzerinde ilerleyerek engelleri aşar. Ses ve görsel efektler sıkça kullanılmaktadır (Aras, 2019).

2.2.2.3. Strateji Oyunları

Bu oyunlarda amaç rakibi yenmektir. İstenilen amaca ulaşmak için taktik geliştirip, bu geliştirilen taktiklerle ilerleyerek rakibi yenme söz konusudur. Bir senaryo vardır ve anlatılan senaryoyu anlayarak doğru hamleler yapması beklenir. Age of Empires bu oyunlara örnek olarak gösterilebilir (Aras, 2019).

2.2.2.4. Spor Oyunları

Günlük hayatta sıkça oynanan spor oyunlarının bilgisayar ortamına taşınmış halidir. Bu tür oyunlarda oyuncuların dikkatlerinin yüksek olması gerekmektedir. Araba yarışları, futbol, basketbol, voleybol, golf, boks gibi sporları içine alan bu tür oyunlarda oyuncunun motor becerileri oyun içi performansı etkilemektedir. Fifa, Football Manager, NBA gibi oyunlar bu türe örnek olarak gösterilebilir (Aras, 2019).

2.2.2.5. Simülasyon Oyunları

Bu oyunlar gerçek yaşam özelliklerinin taklit edilmesiyle oluşturulan oyunlardır. Belli bir senaryo yoktur, oyuncunun verilen materyallerle oyunu geliştirmesi ve kurması istenir. MS Flight Simulator, LFS, Forza oyunları örnek olarak gösterilebilir (Aras, 2019).

2.2.2.6. Eğitici Oyunlar

Öğrencilerin akademik başarılarını arttırmak ve farklı alanlardaki becerilerini geliştirmek için ünite konuları temel alınarak hazırlanmaktadır. Bu oyunların amacı çocukların eğlenerek öğrenmesi ve öğrendikleri konuları pekiştirmesidir. Bu oyun türünün çocukların derse olan ilgilerini arttırdığı belirtilmektedir (Yağız, 2007).

2.2.2.7. Rol Yapma Oyunları

Bu oyunlarda oyuncu oyundaki avatarının cinsiyetini, yaşını, fiziksel görüntüsünü kendi tercihlerine göre belirler ve oyuna katılır. Knight Online, World of Warcraft bu oyun türüne örnek olarak gösterilebilir (Aras, 2019).

2.2.3. Bilgisayar Oyunlarının Olumlu Etkileri

Yapılan çalışmalar dijital oyunların çocuğun bilişsel, motor, psikososyal ve dil gelişimine katkı sağladığını göstermektedir. Bu katkılardan bahsederken içerik, yaşa uygunluk, oynanan süre gibi kriterlere dikkat edilmesi gerekmektedir. Eğitici, şiddet içermeyen, çocuğun gelişim özelliklerine uygun olan oyunlar süre ve ebeveyn kontrolü olduğu sürece çocuğa yarar sağlayabilmektedir. Sağlık Bakanlığı'nın (2018) yılında gerçekleştirdiği Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı çıktılarına göre oyunların yararları şu şekilde belirlenmiştir:

- Etkileşimli oyunlar sayesinde sosyalleşme sağlar ve bireyin sosyal becerilerinin gelişimine katkı sağlar.
- Sosyal destek içerikli olan oyunlar çocuklardaki agresif düşünce, duygu ve davranışları azaltarak iş birliği, paylaşma, empati, yardımlaşma gibi davranışları artırmaktadır.
- Çocuğun keşfederek öğrenmesini sağlayan oyunlar kalıcı öğrenmeye destek olur
- Yabancı dil gelişimini olumlu olarak etkiler.
- Disleksi, diskalkuli gibi öğrenme güçlüğü yaşayan çocuklarda eğitsel oyunlar öğrenme çıktılarına katkı sağlayabilir.
- Oyunlarda kazanılan başarılar sayesinde benlik saygısı ve özgüven gelişimine katkı sağlamaktadır.

- Hızlı düşünüp çabuk karar verme yetisini geliştirir (Sağlık Bakanlığı, Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı, 2018).

2.2.4. Bilgisayar Oyunlarının Olumsuz Etkileri

Çocukların oynadıkları oyunlar eğitsel oyunlarla sınırlı kalmamaktadır. Eğitsel olmayan oyunlarla erken karşılaşan çocuklar pek çok anlamda olumsuz etkilenmektedirler. Bu olumsuz etkiler şu şekilde sıralanabilir.

Hiperaktivite, erken olgunlaşma, sürekli aynı pozisyonda oturarak hareketsiz kalmaktan kaynaklanan el, omuz, omurga görünümü ve psikomotor gelişim bozuklukları, kilo artışı, göz kuruluğu ve bozukluğu, sürekli yorgun ve uykulu olma, kişisel hijyene dikkat etmemekten kaynaklanan problemler (Horzum, 2011).

Oyunlardaki karakterleri rol model alması sonucu davranış bozuklukların gelişmesine, aşırı dopamin salgılanması sonucu ergenlerde beyin gelişiminin etkilenmesine, yaş grubuna uymayan bilgilere maruz kalması sonucu travmaların oluşmasına, yalnızlaşma ve yabancılaşma ile birlikte toplumsal olaylara duyarsızlaşmaya yol açabilir (Sağlık Bakanlığı, Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı, 2018).

Takıntılı ve agresif davranışlar gösterme, şiddete meyil etme, kişilik özelliklerinde değişim, duygu ve hislerin azalması, antisosyal davranışlar geliştirme, kaygı düzeylerinde artış, gerçeklerden ve hayattan kaçınma, hayal ve gerçek arasında karmaşa yaşama (Horzum, 2011).

2.2.5. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Oyun bağımlılığının tam bir tanımı yapılamamış olsa da davranış bağımlılığı kategorisinde değerlendirilmektedir. Bu bağımlılık çeşidi, bir insan ve bir araç arasındaki iletişim ile gerçekleşmektedir. Kişi bu süreçte oyun oynar gibi aktif ya da dizi seyrederek gibi pasif bir pozisyonda olabilmektedir (Aras, 2019).

Horzum (2011) oyun bağımlılığını, bireyin oyundan kopamaması, sürekli zihninde oyunu düşünmesi, her zaman oyun ile ilgilenilmesi olarak tanımlamaktadır. Bununla birlikte oyun oynayan kişilerin kendilerini oyun avaturları ile oldukça ilişkilendirerek

hayatlarını da oyuna göre yaşadıklarını ve oyun ile gerçek hayatı bir algıladıklarını ifade etmektedir.

Daha önce internet bağımlılığının alt birimlerinden biri olarak ele alınan bilgisayar oyun bağımlılığı DSM 5'in 2013 yılında yayınlanması ile birlikte internet bağımlılığından bağımsız bir davranış bozukluğu olarak ele alınmıştır (Taş & Sevinç, 2019). DSM 5'te internette oyun oynama bozukluğu olarak geçen durumun kriterleri şu şekilde ifade edilmiştir:

- Kişi sürekli önceki oyun deneyimlerini düşünür ve bir sonraki oyunu oynama beklentisi içindedir. Günlük hayatının baskın etkinliği internet oyunu haline gelmiştir.
- Oyun oynamaktan uzaklaştığında çabuk kızma, kaygı, mutsuzluk gibi yoksunluk belirtileri gösterir.
- Oyun oynamaya gittikçe artan miktarda zaman harcama eğilimi gösterir.
- İnternet oyunları oynama girişimlerini kontrol etmede başarısızlık gösterir.
- Geçmişte sahip olduğu hobilere karşı ilgisini kaybeder tamamen oyuna yönelir.
- Oyunların vermiş olduğu psikososyal zararları fark etmesine rağmen oyun oynamaya devam eder.
- Oynadığı oyun süresi hakkında aile üyelerini ve terapistleri yanlış bilgilendirir.
- Oyun oynamak için önemli bir ilişkiyi, işi, eğitimi ya da kariyer imkanını tehlikeye atar ya da kaybeder. (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Elkitabı (DSM-5), 2014)

Dijital oyunları oynayan kişiler aşırı oyun oynadıkları zaman kontrollerini kaybetme, okul, iş, aile, arkadaşlık ilişkilerine zarar verme, zaman yönetimini sağlayamama gibi problemler yaşayabilmektedirler. İnternet bağımlılığının alt kategorisi olarak tanımlanan oyun bağımlılığı, uyumlu olmayan ve inatçı bir davranış olarak da kabul edilmektedir (Gökçearsan & Durakoğlu, 2014).

Aileler ve öğretmenler çocukların ders çalışmadaki isteksizliği ve bilgisayar oyunları ile geçirilen vaktin sürekli artmasından şikâyettedirler. Bu durum bilgisayar oyunlarının çocukların ilgisini çekmede ve onları oynama konusunda motive etmede ne kadar güçlü olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Bu durum tekrar tekrar oyun oynama isteğini beraberinde getirmektedir. Bağımlı, oyunla bütünleşerek tüm hayatında onu yaşamaya başlar. Bu durumun en önemli belirtisi oyuncunun kendini

oyun karakteri ile aşırı ilişkilendirmesidir. Bu durum ölüme varan sonuçlara yol açmaktadır. Bu sebeple bilgisayar oyunlarını ve bu oyunların kişiler üzerinde yapmış olduğu bağımlılık etkisinin araştırılması oldukça önemlidir (Horzum, 2011).

2.3. Alanda Yapılmış Olan Çalışmalar

2.3.1. Üstün Zekalı/Özel Yetenekli Çocuklardaki Bilgisayar Oyun Bağımlılığını İnceleyen Çalışmalar

Üstünel (2008) tarafından yapılan araştırma 47 Bilsem öğrencisi ile çocukların devam ettikleri örgün eğitim okullarındaki 818 öğrenci ile yapılmıştır. Araştırmanın amacı; özel yetenekli öğrencilerin bilgisayarda oynadıkları oyun türünün akademik başarılarına olan katkısını tespit etmektir. Araştırma sonucunda özel yetenekli öğrencilerin oyun tercihleri ile akademik başarıları arasında bir ilişki olduğu ve özel yetenekli öğrenciler ile diğer öğrenciler arasında da bilgisayar oyunları konusundaki algıları arasında bir farklılık olduğu görülmüştür.

Şahin (2018) tarafından yapılan araştırma 157 üstün zeka/özel yetenek tanısı almış öğrenci ile onların 16 öğretmenini ile yapılmıştır. Araştırmanın amacı; bilinçsiz internet kullanımı ve bilgisayar oyun bağımlılığının üstün zekâlı ve yetenekli öğrencilerin okul sosyal durumlarıyla ilişkisini incelemektir. Yapılan çalışma sonucunda istatistiksel açıdan anlamlı bir fark olduğu bulunmuş; araştırma bulgularına göre bilinçsiz internet kullanımının ve bilgisayar oyun bağımlılığının, üstün zekâlı ve yetenekli çocukların okul sosyal davranışlarını etkilediği ortaya konmuştur.

Yavuz (2018) tarafından yapılan araştırma Bilsem'e devam eden 218 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırmanın amacı, özel yetenekli öğrencilerin internet ve oyun bağımlılığı düzeyleri ile algıladıkları sosyal destek düzeyini çeşitli değişkenlere göre incelemektir. Araştırma sonucunda hem bilgisayar oyun bağımlılığının hem de algılanan sosyal destek düzeyinin çeşitli değişkenlerle ilişkili olduğu bulunmuştur.

Sevgili Koçak (2019)'ın yapmış olduğu araştırmanın amacı Bilsem'e devam eden çocukların teknolojik aletleri kullanma süreleri ile dijital oyunlara yönelik görüşlerinin incelemektir. Bu bağlamda 2018 – 2019 yılında Aydın'da Bilsem'e devam eden 8 kız ve 8 erkek toplam 16 üstün yetenekli öğrenci ile çalışma grubu oluşturulmuştur. Araştırma sonuçlarına göre üstün yetenekli öğrencilerin teknolojik aletleri en çok oyun oynamak için kullandığı görülmüştür.

Çınar (2021) tarafından yapılan araştırma 2019-2020 eğitim öğretim yılında İstanbul’da bulunan Bilim ve Sanat Merkezleri’ne devam eden dijital oyun oynayan 112 kadın ve 92 erkek toplam 204 ortaokul öğrencisi ile yapılmıştır. Araştırmanın amacı; özel yetenekli 6 ve 7. Sınıf öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile empati becerileri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Yapılan çalışma sonucunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı açısından riskli grupta yer aldığı, özel yetenekli 6. ve 7. sınıf öğrencilerin temel empati ölçeği ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasında ve bilişsel empati ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasında zayıf seviyede negatif yönlü bir ilişki olduğu bulunmuştur.

2.3.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Ebeveyn Tutumlarını İnceleyen Çalışmalar

Eni (2017) tarafından yapılan araştırma lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarını tespit etmek; bu algının öğrencilerin bazı kişisel özelliklerine göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini ortaya koymak amacıyla yürütülmüştür. Araştırma Ordu ili Fatsa ilçesindeki 200 lise öğrencisi ile yapılmıştır. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları otoriter tutum, arasında “düşük” düzeyde, pozitif yönlü bir ilişki, dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları demokratik tutum, arasında “düşük” düzeyde, negatif yönlü bir ilişki, dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları koruyucu tutum arasında ise “düşük” düzeyde, pozitif yönlü bir ilişki olduğu görülmektedir. Bu sonuçlar doğrultusunda, lise öğrencilerinin algıladıkları demokratik ebeveyn tutumu düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyi azalmaktadır sonucuna ulaşılmıştır.

Aras (2019) tarafından yapılan araştırmanın amacı; ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özelliklerin ortaokul düzeyindeki öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ilişkisini incelemektir. Araştırmanın örneklemini Bursa’da yer alan ortaokullarda öğrenim gören 945 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırılan değişkenler arasında ölçek toplam puanları arasında negatif yönde anlamlı ilişkiler saptanmıştır.

Karacaoğlu (2019) tarafından yapılan araştırmanın amacı, aile ilişkileri ile çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırmanın örneklemini, 2018-2019 eğitim-öğretim yılında İstanbul’un Üsküdar ilçesindeki Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı ilkokul 4 ve ortaokul 5. sınıfa devam eden 540 öğrenci

oluşturmaktadır. Araştırma sonucunda; araştırılan değişkenler arasında anlamlı ilişki olduğu, bilgisayar oyun bağımlılığı ile engelleyici aile ilişkileri arasında orta düzeyde pozitif yönde, destekleyici aile ilişkileri ile orta düzeyde negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur.

Sayıcı (2019) tarafından yapılan çalışmada ilkokula devam eden çocukların anne tutumları ile çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin ortaya konması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda çalışmanın örneklemini İzmir ilinin Karşıyaka ve Bayraklı ilçelerinde ilköğretime devam eden 367 öğrenci ve bu öğrencilerin anneleri oluşturmuştur. Çalışmanın sonucunda annelerin eğitim durumu, yaşı ve ailelerin aylık gelir düzeyi ile çocukların bilgisayar bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunduğu tespit edilmiştir. Bununla birlikte annelerin otoriter tutumu, demokratik tutumu, ilgisiz ve tutarsız tutumu ile aşırı koruyucu tutumunun çocukların bilgisayar bağımlılığı arasında zayıf bir ilişki olduğu ortaya konmuştur.

2.3.3. Üstün Zekalı/Özel Yetenekli Çocukların Ebeveynlerinin Farkındalıklarını İnceleyen Çalışmalar

Afat (2013a) tarafından yapılan araştırmanın temel amacı, üstün zekalı öğrencilerin ebeveynlerinin farkındalıklarını geliştirmeye yönelik bir eğitim programı geliştirmek ve bu programın etkililiğini sınamaktır. Bu amaçla 10 hafta sürecek olan bir eğitim programı ve etkililiğinin sınanması için “Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeği (Üstün Zekalı Çocuğu Olan Ebeveynler – EFÖ-ÜZÇE) geliştirilmiştir. Araştırma T.C Beyazıt Ford Otosan İlköğretim Okulunda yürütülmüştür. Araştırma sonucunda üstün zekalı çocuğa sahip ailelere yönelik hazırlanan eğitim programının ebeveynlerinin farkındalıklarına olumlu anlamda katkı sağladığıta görülmüştür.

Afat (2013b)’ın yürütmüş olduğu bu çalışmada üstün zekâlı çocuğa sahip ailelerin sergiledikleri ebeveyn tutumları ile çocuklarının zekâ düzeyi arasındaki ilişki incelenmektedir. Araştırma, 2011-2012 eğitim öğretim yılında 6 yaş grubunda olan 87 üstün zekâlı çocuk ve ailesi ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarında ebeveynlerin tutumları ile çocuklarının zekâsı arasında yakın bir ilişkili bulunmuş, yapılan analizde üstün zekânın en güçlü yordayıcısı olarak “aşırı korumacı ebeveyn tutumu” tespit edilmiştir. Üstün zekâlı çocuk (6 yaşında) sahibi olan ebeveynler,

demokratik ve koruyucu tutumu benimserken izin verici ve otoriter tutumdan uzak durmaktadırlar.

Bakır (2015)'ın yapmış olduğu araştırmanın amacı, üstün zekalı olan ve üstün zekalı olmayan öğrencilerin ebeveynlerinin çocuk yetiştirme stillerinin öğrencilerin benlik algılarına etkisinin yapısal eşitlik modellemesiyle ortaya konmasıdır. Araştırma sonucunda, üstün zekalı öğrencilerin benlik algılarının üstün zekalı olmayan öğrencilerden daha yüksek olduğu ama anne babanın çocuk yetiştirme stillerinin bu benlik saygısını anlamlı düzeyde açıklamadığı saptanmıştır.

Kahraman (2016)'nın gerçekleştirdiği çalışma ebeveynin çocuğuyla iletişimini geliştirmeye yönelik hazırlanan psiko eğitim programının, üstün yetenekli çocukların ebeveynlerinin ebeveyn-çocuk iletişimleri üzerindeki etkisinin incelendiği deney-kontrol gruplu, ön-test, son-test ve izleme ölçümlü tam (gerçek) deneysel bir çalışmadır. Yapılan analizler sonucunda deney grubundaki ebeveynlerin üstün yetenekli çocuklarıyla iletişimlerinde gelişme olduğu, kontrol grubundaki ebeveynler de ise herhangi bir değişim olmadığı görülmüştür.

Ogurlu (2016)'nın yapmış olduğu çalışmanın amacı, üstün yetenekli çocukların aileleri için geliştirilmiş aile eğitim programının ailelerin ebeveyn öz-yeterliliklerine ve üstün yetenekli çocuklarıyla ilgili farkındalıklarına etkilerini araştırmaktır. Uygulama çalışması, bir proje kapsamında eğitim alan ikinci sınıf üstün yetenekli çocukların aileleri ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda eğitime katılan ailelerin ebeveyn öz yeterliliklerinin ve üstün yetenekli çocuklarıyla ilgili farkındalıklarının olumlu anlamda arttığı görülmüştür.

Acar Arıcan (2019)'ın yapmış olduğu çalışmanın amacı bibliyoterapi tekniğinin özel yetenekli çocuğu olan ebeveynlerin farkındalık ve ebeveynlik uygulamalarına etkisini incelemektir. Araştırmaya 2018 – 2019 eğitim-öğretim yılında Antalya Bilsen'de öğrenci olan 7 – 16 yaş arası öğrencilerin anne-babaları katılmıştır. Araştırmanın sonunda, deney grubunun ebeveyn farkındalıklarında özellikle stres- çatışma, mükemmeliyetçilik ve motivasyon- başarı alt boyutlarında anlamlı düzeyde farklılık olduğu bulunmuştur. Ebeveynlik uygulamalarında ise farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Araştırma bulgularına göre bibliyoterapi temelli aile eğitim programı ebeveynlerin farkındalıklarını arttırmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde araştırma yöntemi ele alınmaktadır. Araştırmanın modeli, araştırma evreni, araştırma örnekleme, veri toplama araçları, araştırmada kullanılan ölçek ve veri çözümleme teknikleriyle ilgili ayrıntılı bilgiler bu bölümde yer almaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma ebeveynlerin farkındalık düzeyleri ile çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi saptamak üzerine yapılmış ilişkiel tarama çalışmasıdır.

3.2. Çalışma Grubu ve Çalışma Evreni

Araştırmanın çalışma evrenini İstanbul'un Küçükçekmece ilçesinde örgün eğitimde 4, 5, 6, 7. Sınıfa devam eden 52135 öğrencinin (İstanbul MEB, 2017) %2'sine tekabül eden 1042 üstün zekalı öğrenci ve bu öğrencilerin ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubunu ise Küçükçekmece Belediyesine bağlı olarak hizmet veren Küçükçekmece Çocuk Üniversitesi'nde öğrenim gören 4, 5, 6, 7. Sınıf 151 üstün zekalı çocuk ve bu çocukların ebeveynleri oluşturmaktadır. Bu kapsamda araştırma verileri 145 anne, 119 babadan ve 151 çocuktan elde edilmiştir

Araştırmaya katılan çocukların ve ebeveynlerinin demografik özellikleri tabloda gösterilmiştir.

Tablo 3. 1: Özel Yetenekli Çocukların Demografik Özellikleri

Değişken	Grup	<i>f</i>	%
Cinsiyet	Kız	66	43.7
	Erkek	85	56.3
Sınıf Düzeyi	4. Sınıf	78	51.7
	5. Sınıf	31	20.5
	6. Sınıf	30	19.9
	7. Sınıf	12	7.9
Kardeş Durumu	Var	118	78.1
	Yok	33	21.9
Odadaki Teknolojik Aletler	Bilgisayar	34	22.5
	Tablet	30	19.9
	Oyun Konsolu	3	2.0
	Televizyon	12	7.9
	Yok	72	47.7
Kendine Ait Akıllı Telefon	Var	59	39.1
	Yok	92	60.9
Kendine Ait Tablet	Var	88	58.3
	Yok	63	41.7
Kendine Ait Bilgisayar	Var	60	39.7
	Yok	91	60.3
Bilgisayar/Telefonda Oyun Oynama Saati	Hiç	13	8.6
	1 saatten az	55	36.4
	1-2 saat arası	57	37.7
	2-3 saat arası	13	8.6
	3 saatten fazla	13	8.6
Ailenin Bilgisayar Oyununa Süre Koyması	Evet	116	76.8
	Hayır	35	23.2
Kullanılan Sosyal Medya Hesabı	Facebook	16	10.6
	Twitter	3	2.0
	Youtube	27	17.9
	Pinterest	29	19.2
	Snapchat	6	4.0
	Tiktok	10	6.6
	Kullanmıyorum	60	39.7
Sosyal Medyada Geçirilen Süre	Hiç	74	49.0
	1 saatten az	56	37.1
	1-2 saat arası	4	2.6
	2-3 saat arası	13	8.6
	3 saatten fazla	4	2.6
Oyun Türü	Spor	14	9.3
	Macera	27	17.9
	Eğitim	23	15.2
	Strateji	25	16.6
	Puzzle	18	11.9
	Yarış	19	12.6
	Savaş	25	16.6
Serbest Zaman Değerlendirme Şekli	Kitap Okumak	27	17.9
	Komşu Ziyareti	17	11.1
	Tv İzlemek	23	15.7
	İnternette Gezinmek	28	18.4
	Bilgisayar Oyunu Oy.	25	16.5
	Hobilerle İlgilenmek	24	16.0
	Akıl Oyunu Oynamak	7	4.4
Kitap Okuma Süresi	Hiç	24	15.7
	1 saatten az	82	56.3
	1-2 saat arası	32	23.8
	2-3 saat arası	6	3.5
	3 saatten fazla	1	.7

Tablo 3.1'e göre; Örneklem 85 (43,7) erkek ve 66 (%43,7) kız olmak üzere toplam 151 öğrenciden oluşmaktadır. 78'inin (%51,7) 4.sınıf öğrencisi, 31'inin (%20,5) 5.sınıf öğrencisi, 30'unun (%19,9) 6.sınıf öğrencisi, 12'sinin (%7,9) 7.sınıf öğrencisi olduğu, 118'inin (%78,1) kardeşinin olduğu, 33'ünün (%21,9) kardeşinin olmadığı görülmektedir. Örneklemin odasında bulunan teknolojik aletlerin dağılımına bakıldığında 34'ünün (%22,5) bilgisayar, 30'nun (%19,9) tablet, 3'nün (%2) oyun konsolu, 12'sinin (% 7,9) televizyon bulunduğu, 72'sinin (%47,7) odasında ise herhangi bir teknolojik araç olmadığı görülmektedir. Örneklemin 59'unun (%39,1) kendine ait akıllı telefonunun olduğu, 92'sinin (%60,9) kendisine ait akıllı telefonunun olmadığı, 88'inin (%58,3) kendine ait tabletinin olduğu, 63'ünün (%41,7) kendisine ait tabletinin olmadığı, 60'ının (%39,7) kendine ait bilgisayarının olduğu, 91'inin (%60,3) kendisine ait bilgisayarının olmadığı, 13'ünün (%8,6) bilgisayar/televizyonda hiç oyun oynamadığı, 55'inin (36,4) 1 saatten az oynadığı, 57'sinin (%37,7) 1-2 saat arasında oynadığı, 13'ünün (%8,6) 2-3 saat arasında oynadığı, 13'ünün (%8,6) 3 saatten fazla oynadığı, 116'sının (%76,8) ailesinin bilgisayar oyunu oynamasına süre koyduğu, 35'inin (%23,2) ailesinin bilgisayar oyunu oynamasına süre koymadığı, 16'sının (%10,6) facebook, 3'ünün (%2) twitter, 27'sinin (%17,9) youtube, 29'unun (%19,2) pinterest, 6'sının (%4) snapchat, 10'unun (%6,6) tiktok kullandığı, 60'ının (%39,7) herhangi bir sosyal medya kullanmadığı, 56'sının (%37,1) sosyal medyada 1 saatten az, 4'nün (2,6) 1-2 saat arası, 13'ünün (%8,6) 2-3 saat arası, 4'ünün (%2,6) 3 saatten fazla zaman geçirdiği, 74'ünün (%49) sosyal medyada hiç zaman geçirmediği, 14'ünün (%9,3) spor türünde, 27'sinin (%17,9) macera türünde, 23'ünün (%15,2) eğitim türünde, 25'inin (%16,6) strateji türünde, 18'inin (%11,9) puzzle türünde, 19'unun (%12,6) yarış türünde, 25'inin (%16,6) savaş türünde oyunlar oynadığı görülmektedir.

Tablo 3. 2: Ebeveynlerin Demografik Özellikleri

Değişken	Grup	Anne		Baba	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Eğitim Durumu	İlköğretim	26	17.2	16	10.6
	Lise	42	27.8	41	27.2
	Üniversite	64	42.4	44	29.1
	Lisansüstü	13	8.6	18	11.9
Gelir Düzeyi	2001-3000 TL	29	19.2	22	14.6
	3001-4000 TL	22	14.6	19	12.6
	4001-5000 TL	20	13.2	21	13.9
	5001 TL ve üzeri	69	45.7	56	37.1
Sosyal Medya Hesabı	Facebook	47	31.1	46	30.5
	Twitter	14	9.3	23	15.2
	Youtube	55	36.4	26	17.2
	Pinterest	13	8.6	8	5.3
	Tiktok	3	2.0		
Sosyal Medyaya Ayrılan Süre	Hiç	8	5.3	15	9.9
	1 saatten az	57	37.7	65	43.0
	1-2 saat arası			1	.7
	2-3 saat arası	75	49.7	35	23.2
	3 saatten fazla	3	2.0	2	1.3
Oyuna Ayrılan Süre	1 saatten az	136	90.1	105	69.5
	1-2 saat arası	1	.7		
	2-3 saat arası	8	5.3	13	8.6
	3 saatten fazla			1	.7

Tablo 3.2'deki verilere göre; örneklemi oluşturan annelerin 26'sının (%17,2) ilköğretim, 42'sinin (%27,8) lise, 64'ünün (%42,4) üniversite, 13'ünün (%8,6) lisansüstü mezunu olduğu, gelirinin 29'unun (%19,2) 2001-3000 lira, 22'sinin (%14,6) 3001 – 4000 lira, 20'sinin (%13,2) 4001 – 5000 lira, 69'unun (%45,7) 5001 tl ve üzeri olduğu, 47'sinin (%31,1) facebook, 14'ünün (%9,3) twitter, 55'inin (%36,4) youtube, 13'ünün (%8,6) pinterest, 3'ünün (%2) tiktok hesabı olduğu, (%5,3) sosyal medyaya hiç zaman ayırmadığı, 57'sinin (%37,7) 1 saatten az, 75'inin (%49,7) 2-3 saat arası, 3'ünün (%2) 3 saatten fazla zaman ayırdığı, oyuna ayırdığı zamana bakıldığında

136'sının (%90,1) 1 saatten az, 1'inin (%0,7) 1-2 saat arası, 8'inin (%5,3) 2-3 saat arası olduğu görülmüştür.

Örnekleme oluşturan babaların 16'sının (%10,6) ilköğretim, 41'inin (%27,2) lise, 44'ünün (%29,1) üniversite, 18'inin (%11,9) lisansüstü mezunu, gelirinin 22'sinin (%14,6) 2001-3000 lira, 19'unun (%12,6) 3001 – 4000 lira, 21'inin (%13,9) 4001 – 5000 lira, 56'sının (%37,1) 5001 tl ve üzeri olduğu, 46'sının (%30,5) facebook, 23'ünün (%15,2) twitter, 26'sının (%17,2) youtube, 8'inin (%5,3) pinterest hesabı olduğu, 15'inin (%9,9) sosyal medyaya hiç zaman ayırmadığı, 65'inin (%43) 1 saatten az, 1'nin (0,7) 1-2 saat arası, 35'inin (%23,2) 2-3 saat arası, 2'sinin (%1,2) 3 saatten fazla zaman ayırdığı, oyuna ayırdığı zamana bakıldığında 105'inin (%69,5) 1 saatten az, 13'nün (%8,6) 2-3 saat arası, 1'inin (%0,7) 2-3 saat arası olduğu görülmüştür.

3.3. Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanmasında çocuklar ve ebeveynler için hazırlanmış kişisel bilgi formu, Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeği (Üstün Zekalı Çocuğu Olan Ebeveynler) kullanılmıştır.

Yapılan güvenirlik analizlerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ait cronbach's alpha değerleri hesap edilmiştir. Buna göre toplam puan .92, vazgeçememe ve engellediğinde rahatsız olma .85, hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirilme .66, bilgisayar oyunundan dolayı görevlerini aksatma .63 ve bilgisayar oyununu başka etkinliklere tercih etme boyutu ise .65 olarak bulunmuştur.

Ebeveyn farkındalığı ölçeğinde ise anne farkındalığı için toplam puan .80, stres çatışma. 81, mükemmeliyetçilik .63, motivasyon başarı .74 ve kendi kendini yönetme sorumluluk boyutu ise .77 olarak bulunmuştur. Ayrıca baba farkındalığı için toplam puan .83, stres çatışma. 79, mükemmeliyetçilik .70, motivasyon başarı .74 ve kendi kendini yönetme sorumluluk boyutu ise .78 olarak tespit edilmiştir.

3.3.1. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Horzum, Aras ve Balta (2008) tarafından “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” geliştirilmiştir. Ölçeğin geliştirilme aşamasında Trabzon'da ilköğretime devam eden 460 öğrenci ile çalışılmıştır. Ölçek maddeleri literatürde yer alan oyun bağımlılığı araştırmaları göz önünde bulundurularak oluşturulmuş ve

ölçeklendirilebilecek cümlelere dönüştürülmüşlerdir. Ölçek, 5' li likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Bu dereceleme “Her zaman (5), Sık sık (4), Bazen (3), Nadiren (2) ve Hiçbir zaman (1)” şeklindedir. Maddelerin toplam sayısı 21’ dir ve maddelerin tamamı oyun bağımlılığı bağlamında olumlu maddelerdir yaş grubunun özellikleri düşünülerek ters maddeler eklenmemiştir. Ölçek “bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama”, “bilgisayar oyununu gerçek hayatıyla ilişkilendirme”, “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” ve “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” alt boyutlarından oluşmaktadır. Ölçekten en düşük 21, en yüksek 105 puan alınabilmektedir. Aldığı puan 26-77 arasında olanlar “riskli” grupta yer alırken, 78 ve üzeri puan alanlar “bilgisayar oyun bağımlısı” olarak tanımlanmıştır. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .85 olarak hesaplanmıştır. (Horzum, Ayas, & Çakır Balta, 2008)

3.3.2. Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeği (Üstün Zekalı Çocuğu Olan Ebeveynler)

Afat (2013a) tarafından geliştirilen EFÖ, üstün yetenekli çocuğu olan ebeveynlerin çocukları hakkındaki farkındalıklarını ölçmeyi amaçlamaktadır. Stres-çatışma, mükemmeliyetçilik, motivasyon-başarı ve kendi kendini yönetme-sorumluluk olmak üzere dört boyuttan ve 39 maddeden oluşan ölçekte alınan yüksek puan ebeveynin üstün yetenekli çocuğu hakkındaki farkındalığının yüksek olduğunu belirtmektedir.

Ölçeğin geçerlik güvenirlik çalışmaları için üstün zekâlı olarak tanılanmış 127 çocuğun ebeveynine ulaşılmıştır. Çocukların tanılarında Stanford-Binet Zekâ testi puanları dikkate alınmıştır. Örneklem grubu, 6 yaşında üstün zekâlı çocuk sahibi olan ebeveynlerden seçilmiştir. Yapılan madde analizi (madde-toplam, madde-kalan, ayırt edicilik) işlemleri sonucunda her üç teknikte en az .05 düzeyinde anlamlı sonuç veren 47 maddelik forma ulaşılmıştır. Diğer maddeler ölçekten çıkarılmıştır.

Test Tekrar test, test yarılama ve eşdeğer form uygulamaları ile ölçeğin güvenirliği sınanmıştır. Alt boyutların iç tutarlılığı incelendiğinde, Birinci Faktör Çatışma ve Stres $r=.853$, İkinci Faktör Mükemmeliyetçilik $r= .669$, Üçüncü Faktör Motivasyon ve Başarı $r= .708$ ve Dördüncü Faktör Sorumluluk- Kendi kendini Yönetme $r= .518$, ölçeğin toplam iç tutarlılığı $r=.833$ olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeğinin güvenilir bir ölçek olduğu söylenebilir. Açımlayıcı faktör analizi çalışmaları sonucunda ölçeğin 4 faktörlü (Çatışma Stres, Mükemmeliyetçilik,

Motivasyon- Başarı ve Kendi Kendini yönetme) yapısı tespit edilmiştir. Modelin yapısı doğrulayıcı faktör analizi çalışmalarıyla doğrulanmıştır. Yapılan değerlendirmeler sonucunda faktör yükü .300'ün altında olan maddeler ölçekten çıkarılarak son olarak 39 maddelik forma ulaşılmıştır. (Afat, 2013b)

3.3.3. Demografik Bilgi Formu

Demografik bilgi formu ebeveyn ve öğrenci olmak üzere iki ayrı form olarak hazırlanmıştır. Kişisel bilgilerle birlikte kişinin teknoloji kullanımını tespit etmek üzere de sorular eklenmiştir. Çocuklar için hazırlanan form 19, ebeveynler için oluşturulan form ise 12 maddeden oluşmaktadır.

3.4. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması işlemi 2018 – 2019 öğretim yılı Bahar döneminde Küçükçekmece Çocuk Üniversitesinde yapılmıştır. Ölçekleri geliştiren araştırmacılardan alınan izinlerin ardından formlar / ölçekler veli (anne- baba farklı formlar) ve öğrenci aynı rumuzlarla kodlanarak aynı zarfın içine koyulmuştur. Ebeveynlerin ve öğrencilerin formları doldurduktan sonra aynı zarf ile araştırmacıya getirilmesi istenmiştir. Bu yöntem ile 151 özel yetenekli çocuğa, 145 anneye ve 119 babaya ulaşılmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırma konusu kapsamında çocuklar ve ebeveynlerden toplanan veriler SPSS-22 istatistik programında kodlanarak analizler yapılmıştır. Yapılan analizler, tablolar halinde organize edilmiştir. Özel yetenekli çocuklar ve ebeveynlerin demografik özelliklerine yönelik verilerin analizinde frekans ve yüzde hesaplamaları kullanılmıştır. Ayrıca, çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerin farkındalıklarına yönelik minimum değer, maksimum değer, aritmetik ortalama ve standart sapma gibi tanımlayıcı istatistikleri hesaplanmıştır. Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerin farkındalıkları demografik değişkenlere göre incelenmeden önce Kolmogorov-Smirnov testi yapılmıştır. Bu kapsamda, araştırma verilerinin normallik varsayımını karşılama durumu incelenmiştir. Yapılan

kontrollerde araştırma verilerinin normal dağılım varsayımını karşılayamaması sebebiyle non-parametrik analiz yöntemleri tercih edilmiştir.

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerin farkındalıkları iki gruplu değişkenlere göre incelenirken Mann Whitney U Testi; ikiden daha fazla sayıda grup içeren değişkenlere göre incelenirken ise Kruskal Wallis H Testi tercih edilmiştir. Ayrıca, özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerin farkındalıkları arasındaki ilişki Spearman Korelasyon Analizi ile değerlendirilmiştir. Katılan kişilerin demografik özelliklerine yönelik veriler, frekans ve yüzde analizi ile analiz edilerek araştırma amaçları kapsamında tablolara dönüştürülerek açıklanmıştır.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMA BULGULARI

Bu bölümde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeği (Üstün Zekalı Çocuğu Olan Aileler)’ne ait ilişkisel tarama istatistik sonuçları ve özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin ve ebeveynlerinin farkındalıklarının çeşitli değişkenlere göre elde edilmiş bulguları tablolar halinde gösterilmiş ve bu tablolar yorumlanmıştır.

4.1. Araştırmaya Ait Tanımlayıcı Bulgular

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerinin farkındalıklarına ait minimum değer, maksimum değer, aritmetik ortalama ve standart sapma gibi tanımlayıcı istatistikleri hesap edilmiştir.

Tablo 4. 1:Özel Yetenekli Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ile Ebeveyn Farkındalıklarına Ait Tanımlayıcı İstatistikler

Boyut	n	min	max	$\bar{x}$	ss
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı (Toplam)	151	1.00	4.00	1.86	.72
Vazgeçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma (alt boyut – 1)	151	1.00	4.30	1.90	.80
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme (alt boyut – 2)	151	1.00	4.50	1.93	.79
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma (alt boyut – 3)	151	1.00	4.67	1.45	.72
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme (alt boyut – 4)	151	1.00	4.50	2.01	.86
Ebeveyn Farkındalığı (Anne)	145	2.92	4.56	3.67	.30
Stres Çatışma (alt boyut – 1)	145	2.53	4.80	3.87	.42
Mükemmeliyetçilik (alt boyut – 2)	145	2.17	4.43	3.26	.43
Motivasyon Başarı (alt boyut – 3)	145	3.00	5.00	4.18	.43
Kendi Kendini Yönetme-Sorumluluk (alt – 4)	145	2.00	4.00	3.11	.37

Tablo 4.1.:Özel Yetenekli Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ile Ebeveyn Farkındalıklarına Ait Tanımlayıcı İstatistikler (DEVAMI)

Boyut	n	min	max	$\bar{x}$	ss
Ebeveyn Farkındalığı (Baba)	119	2.69	4.33	3.64	.30
Stres Çatışma	119	2.53	4.80	3.82	.40
Mükemmeliyetçilik	119	2.43	4.29	3.17	.41
Motivasyon Başarı	119	2.33	5.00	4.15	.43
Kendi Kendini Yönetme-Sorumluluk	119	1.88	4.75	3.15	.43

Tablo 4.1 'den hareketle, özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları $1.86 \pm .72$ olarak tespit edilmiştir. Bu bulgu, özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının düşük düzeyde olduğunu göstermektedir. Ayrıca, 4. alt boyut ($2.01 \pm .86$) en yüksek boyut; 3. alt boyut ($1.45 \pm .72$) en düşük boyut olarak belirlenmiştir.

Tablo 4.1'den hareketle, araştırmaya katılan annelerin ebeveyn farkındalığı $3.64 \pm .30$ olarak tespit edilmiştir. Bu bulgu, annelerin ebeveyn farkındalıklarının yüksek düzeyde olduğunu göstermektedir. Ayrıca, motivasyon başarı ($4.18 \pm .43$) en yüksek boyut; kendi kendini yönetme-sorumluluk ($3.11 \pm .37$) en düşük boyut olarak belirlenmiştir.

Tablo 4.1 'den hareketle, araştırmaya katılan babaların ebeveyn farkındalığı $3.67 \pm .30$ olarak tespit edilmiştir. Bu bulgu, babaların ebeveyn farkındalıklarının yüksek düzeyde olduğunu göstermektedir. Ayrıca, motivasyon başarı ($4.15 \pm .43$) en yüksek boyut; kendi kendini yönetme-sorumluluk ($3.15 \pm .43$) en düşük boyut olarak belirlenmiştir.

4.2. Araştırma Verilerinin Dağılımına Yönelik Bulgular

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerinin farkındalıkları demografik değişkenlere göre incelenmeden önce araştırma verilerinin dağılımı kontrol edilmiştir. Katılımcı sayısının 50'den fazla olduğu araştırmalardaki normallik kontrolleri Kolmogorov-Smirnov testi kullanılarak yapılmaktadır

(Büyüköztürk, 2010) Bu kapsamda araştırma verilerinin dağılımına yönelik bilgiler aşağıda paylaşılmıştır.

Tablo 4. 2: Araştırma Verilerinin Dağılımına Yönelik Kolmogorov-Smirnov Analizi Bulguları

Boyut	İstatistik	df	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı (Toplam)	.129	113	.000
Alt boyut – 1	.142	113	.000
Alt boyut – 2	.139	113	.000
Alt boyut – 3	.360	113	.000
Alt boyut – 4	.147	113	.000
Ebeveyn Farkındalığı (Anne)	.069	113	.020
Alt boyut – 1	.090	113	.025
Alt boyut – 2	.120	113	.000
Alt boyut – 3	.104	113	.004
Alt boyut - 4	.107	113	.003
Ebeveyn Farkındalığı (Baba)	.052	113	.020
Alt boyut – 1	.111	113	.002
Alt boyut – 2	.088	113	.033
Alt boyut – 3	.089	113	.029
Alt boyut - 4	.112	113	.001

Tablo 4.2’den hareketle, özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveyn farkındalıklarının dağılımında anlamlılık düzeyi $p < .05$ olarak belirlenmiştir. Bu bulgu, verilerin normal dağılım göstermediğini işaret etmektedir. Verilerin normal dağılım göstermediği araştırmalarda, non-parametrik analiz yöntemleri kullanılmaktadır. Ayrıca, her bir grupta yer alan katılımcı sayısının 30’un altında olduğu araştırmalarda verilerin dağılımı kontrol edilmeksizin non-parametrik analiz yöntemleri kullanılmalıdır (Yılmaz ve Yılmaz, 2005). Hem araştırma verilerinin dağılımı hem de özel yetenekli çocuklar ile ebeveynlerinin demografik değişkenlerin

çoğunda 30 kişinin altında gruplarda yer alması sebebiyle araştırmaya non-parametrik analiz yöntemleri ile (Mann Whitney U Testi, Kruskal Wallis H Testi ve Spearman Korelasyon Analizi) devam edilmiştir.

4.3. Özel Yetenekli Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarına Yönelik Bulgular

Araştırmaya katılan üstün zekalı çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları; cinsiyet, kardeş durumu, odasında bulunan teknolojik alet, kendine ait akıllı telefon, tablet ve bilgisayar sahibi olma durumu ile bilgisayar oyunu oynarken ailenin süre koyma durumuna göre incelenirken mann whitney u testi ve sınıf düzeyi, odasında bulunan teknolojik alet, bilgisayar/televizyonda oyun oynama süresi, kullanılan sosyal medya hesabı, sosyal medyada geçirilen süre ve oyun türüne göre incelenirken ise kruskal wallis h testi kullanılmıştır.

Tablo 4. 3:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre İncelenmesi

Boyut	Cinsiyet	n	Sıra Ortalama	Sıra Toplamı	u	p
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Kız	66	54.05	3567.50	1356.50	.000
	Erkek	85	93.04	7908.50		
Vaz Geçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma	Kız	66	52.80	3485.00	1274.00	.000
	Erkek	85	94.01	7991.00		
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Kız	66	62.44	4121.00	1910.00	.001
	Erkek	85	86.53	7355.00		
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Kız	66	58.29	3847.00	1636.00	.000
	Erkek	85	89.75	7629.00		
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Kız	66	56.55	3732.50	1521.50	.000
	Erkek	85	91.10	7743.50		

Tablo 4.3.'ten hareketle öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermektedir [$u=1356.50$; $p<.05$]. Sıra ortalamaları dikkate alındığında erkek öğrencilerin puanı, kız öğrencilerin puanında anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Tablo 4. 4:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Sınıf Düzeyine Göre İncelenmesi

Boyut	Sınıf Düzeyi	n	Sıra Ortalama	χ^2	df	p
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	4	78	72.66	2.81	3	.42
	5	31	74.65			
	6	30	78.57			
	7	12	94.79			
Vaz Geçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma	4	78	70.74	5.64	3	.13
	5	31	76.79			
	6	30	78.30			
	7	12	102.42			
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirmeye	4	78	79.06	1.20	3	.75
	5	31	69.06			
	6	30	75.97			
	7	12	74.13			
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	4	78	70.42	4.36	3	.23
	5	31	79.60			
	6	30	79.95			
	7	12	93.13			
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	4	78	74.24	2.67	3	.45
	5	31	72.42			
	6	30	76.63			
	7	12	95.13			

Tablo 4.4'ten hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları sınıf düzeyine göre incelendiğinde; toplam puan ile diğer alt boyutlar arasında anlamlı düzeyde fark bulunamamıştır ($\chi^2=2.81$; $p>0.5$).

Tablo 4. 5:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kardeş Durumuna Göre İncelenmesi

Boyut	Kardeş Durumu	n	Sıra Ortalama	Sıra Toplamı	u	p
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Var	118	76.34	9008.50	1906.50	.86
	Yok	33	74.77	2467.50		
Vaz Geçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma	Var	118	77.02	9088.00	1827.00	.59
	Yok	33	72.36	2388.00		
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Var	118	76.84	9067.00	1848.00	.65
	Yok	33	73.00	2409.00		
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Var	118	75.16	8869.00	1848.00	.62
	Yok	33	79.00	2607.00		
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Var	118	75.42	8899.50	1878.50	.76
	Yok	33	78.08	2576.50		

Tablo 4.5'ten hareketle Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları kardeş durumuna göre anlamlı farklılık göstermemektedir [$u=1906.50$; $p<.05$].

Tablo 4. 6:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Odada Bulunan Teknolojik Alete Göre İncelenmesi

Boyut	Odadaki Alet	n	Sıra Ortalama	χ^2	df	p
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Bilgisayar	34	77.18	3.19	4	.53
	Tablet	30	80.13			
	Oyun Konsolu	3	91.83			
	Televizyon	12	90.88			
	Yok	72	70.58			
Vaz Geçememe ve Engellendiğin de Rahatsız Olma	Bilgisayar	34	79.16	2.83	4	.59
	Tablet	30	78.23			
	Oyun Konsolu	3	90.33			
	Televizyon	12	89.67			
	Yok	72	70.70			
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Bilgisayar	34	73.06	3.26	4	.52
	Tablet	30	78.77			
	Oyun Konsolu	3	71.83			
	Televizyon	12	96.25			
	Yok	72	73.03			
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Bilgisayar	34	67.74	5.71	4	.22
	Tablet	30	80.30			
	Oyun Konsolu	3	116.00			
	Televizyon	12	85.83			
	Yok	72	74.81			
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Bilgisayar	34	79.93	1.71	4	.79
	Tablet	30	78.97			
	Oyun Konsolu	3	82.50			
	Televizyon	12	83.83			
	Yok	72	71.33			

Tablo 4.6’ dan hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları odada bulunan teknolojik alete göre incelendiğinde; toplam puan ile alt boyutlar arasında anlamlı düzeyde fark bulunamamıştır ($\chi^2=3.19$; $p>0.5$).

Tablo 4. 7:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kendine Ait Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre İncelenmesi

Boyut	Akıllı Telefon	n	Sıra Ortalama	Sıra Toplamı	u	p
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Var	59	85.62	5051.50	2146.50	.03
	Yok	92	69.83	6424.50		
Vaz Geçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma	Var	59	87.78	5179.00	2019.00	.01
	Yok	92	68.45	6297.00		
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Var	59	74.28	4382.50	2477.50	.70
	Yok	92	77.10	7093.50		
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Var	59	80.01	4720.50	2612.50	.32
	Yok	92	73.43	6755.50		
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Var	59	85.34	5035.00	2163.00	.03
	Yok	92	70.01	6441.00		

Tablo 4.7’den hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre incelendiğinde; toplam puan 1. Alt boyut ($u=2019.00$, $p<0.5$) ve 4. alt boyutlarda ($u=2163.00$, $p<0.5$) kendine ait akıllı telefonları olan çocukların puanı akıllı telefonu olmayan çocukların puanından anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Fakat 2. alt boyutta ($u=2477.50$; $p>0.5$) ve 3. alt boyutta ($u=2612.50$; $p>0.5$) kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre anlamlı düzeyde fark bulunamamıştır.

Tablo 4. 8:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kendine At Tableti Olma Durumuna Göre İncelenmesi

Boyut	Tablet	n	Sıra Ortalama	Sıra Toplamı	u	p
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Var	88	75.06	6605.50	2689.50	.76
	Yok	63	77.31	4870.50		
Vaz Geçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma	Var	88	74.94	6594.50	2678.50	.72
	Yok	63	77.48	4881.50		
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Var	88	76.15	6701.50	2758.50	.96
	Yok	63	75.79	4774.50		
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Var	88	74.81	6583.50	2667.50	.66
	Yok	63	77.66	4892.50		
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Var	88	75.09	6607.50	2691.50	.76
	Yok	63	77.28	4868.50		

Tablo 4.8’den hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları kendine ait tableti olma durumuna göre incelendiğinde; toplam puan ile alt boyutlar arasında anlamlı düzeyde fark bulunamamıştır ($u=2689.50$; $p>.05$).

Tablo 4.9:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kendine Ait Bilgisayarı Olma Durumuna Göre İncelenmesi

Boyut	Bilgisayar	n	Sıra Ortalama	Sıra Toplamı	u	p
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Var	60	77.81	4668.50	2621.50	.60
	Yok	91	74.81	6807.50		
Vaz Geçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma	Var	60	78.28	4697.00	2593.00	.60
	Yok	91	74.49	6779.00		
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Var	60	73.68	4421.00	2591.00	.59
	Yok	91	77.53	7055.00		
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Var	60	74.40	4464.00	2634.00	.69
	Yok	91	77.05	7012.00		
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Var	60	79.81	4788.50	2501.50	.38
	Yok	91	73.49	6687.50		

Tablo 4.9'dan hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları kendine ait bilgisayarı olma durumuna göre incelendiğinde; toplam puan ile alt boyutlar arasında anlamlı düzeyde fark bulunamamıştır ($u = 2621.50$; $p > .05$).

Tablo 4. 102:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Bilgisayar/Telefon Oyunu Oynama Süresine Göre İncelenmesi

Boyut	Bilgisayar/Telefon Süre	n	Sıra Ortalama	χ^2	df	p	Fark
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Hiç	13	38.35	28.6 2	4	.00 0	
	1 saatten az (1)	55	64.00				3>1
	1-2 saat arası (2)	57	83.36				4>1
	2-3 saat arası (3)	13	90.65				5>1
	3 saatten fazla (4)	13	117.50				5>2
Vaz Geçememe ve Engellendiğin de Rahatsız Olma	Hiç	13	36.46	33.0 3	4	.00 0	
	1	55	62.82				3>1
	2	57	84.52				4>1
	3	13	88.65				5>1
	4	13	121.31				5>2
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Hiç	13	46.38	13.0 5	4	.01	
	1	55	69.50				3>1
	2	57	83.89				5>1
	3	13	74.88				
	4	13	99.65				
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Hiç	13	53.38	20.8 9	4	.00 0	
	1	55	68.95				3>1
	2	57	77.56				5>1
	3	13	79.50				
	4	13	118.08				
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Hiç	13	49.77	19.1 9	4	.00 1	
	1	55	65.99				4>1
	2	57	78.65				5>1
	3	13	101.12				
	4	13	107.85				

Tablo 4.10'dan hareketle Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanlarında bilgisayar/telefon süresine göre anlamlı fark bulunmuştur ($\chi^2=28.62$; $p<0.5$). Sıra ortalaması puanları dikkate alındığında; 1-2 saat, 2-3 saat ve 3 saat üzerinde bilgisayar/telefon süresine sahip öğrencilerin puanı hiç bilgisayar/telefon kullanmayan öğrencilerin puanından anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Ayrıca, 3 saat ve üzerinde bilgisayar/telefon süresine sahip öğrencilerin puanı 1 saatten az

bilgisayar/telefon süresine sahip öğrencilerin puanından anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Tablo 4.11: Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Bilgisayar Oyunu Oynarken Ailenin Süre Koyma Durumuna Göre İncelenmesi

Boyut	Aile Sınırı	n	Sıra Ortalama	Sıra Toplamı	u	p
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Evet	116	76.61	8886.50	1959.50	.76
	Hayır	35	73.99	2589.50		
Vaz Geçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma	Evet	116	76.97	8928.50	1917.50	.62
	Hayır	35	72.79	2547.50		
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Evet	116	77.87	9033.00	1813.00	.34
	Hayır	35	69.80	2443.00		
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Evet	116	76.28	8849.00	1997.00	.87
	Hayır	35	75.06	2627.00		
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Evet	116	75.92	8806.50	2020.50	.97
	Hayır	35	76.27	2669.50		

Tablo 4.11'den hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları bilgisayar oyunu oynarken ailenin süre koyma durumuna göre incelendiğinde; toplam puan ile diğer alt boyutlar arasında anlamlı düzeyde fark bulunamamıştır ($u=1959.50$; $p>.05$).

Tablo 4.12:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kullanılan Sosyal Medya Hesabına Göre İncelenmesi

Boyut	Sosyal Medya Hesabı	n	Sıra Ortalama	χ^2	df	<i>p</i>
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Facebook	16	96.47	9.92	6	.13
	Twitter	3	112.00			
	Youtube	27	81.44			
	Pinterest	29	78.67			
	Snapchat	6	62.75			
	Tiktok	10	78.95			
	Kullanmıyorum	60	65.83			
Vaz Geçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma	Facebook	16	95.81	11.34	6	.08
	Twitter	3	113.33			
	Youtube	27	82.59			
	Pinterest	29	78.90			
	Snapchat	6	58.08			
	Tiktok	10	83.40			
	Kullanmıyorum	60	65.04			
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Facebook	16	91.41	3.47	6	.75
	Twitter	3	88.67			
	Youtube	27	77.06			
	Pinterest	29	74.64			
	Snapchat	6	59.08			
	Tiktok	10	75.05			
	Kullanmıyorum	60	73.29			
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Facebook	16	87.31	5.50	6	.48
	Twitter	3	106.50			
	Youtube	27	80.09			
	Pinterest	29	78.84			
	Snapchat	6	63.92			
	Tiktok	10	70.15			
	Kullanmıyorum	60	70.43			
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Facebook	16	95.97	10.70	6	.10
	Twitter	3	109.17			
	Youtube	27	83.15			
	Pinterest	29	80.24			
	Snapchat	6	62.33			
	Tiktok	10	77.65			
	Kullanmıyorum	60	64.84			

Tablo 4.12’den hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları kullanılan sosyal medya hesabına göre incelendiğinde; toplam puan ile diğer alt boyutlar arasında anlamlı düzeyde fark bulunamamıştır ($\chi^2=9.92$; $p>.05$).

Tablo 4.13:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Sosyal Medyada Geçirilen Süreye Göre İncelenmesi

Boyut	Sosyal Medya Süresi	n	Sıra Ortalama	χ^2	df	p
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Hiç	74	69.54	4.59	4	.33
	1	56	82.45			
	2	4	85.88			
	3	13	73.69			
	4	4	102.88			
Vaz Geçememe ve Engellendiğin de Rahatsız Olma	Hiç	74	71.28	3.15	4	.53
	1	56	79.93			
	2	4	82.25			
	3	13	75.15			
	4	4	104.75			
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Hiç	74	70.39	3.84	4	.43
	1	56	83.45			
	2	4	67.88			
	3	13	72.62			
	4	4	94.63			
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Hiç	74	71.30	4.44	4	.35
	1	56	79.79			
	2	4	96.75			
	3	13	72.23			
	4	4	101.50			
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Hiç	74	68.32	5.62	4	.23
	1	56	83.15			
	2	4	94.25			
	3	13	76.35			
	4	4	98.63			

Tablo 4.13’den hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları sosyal medyada geçirilen süreye göre incelendiğinde; toplam puan ile diğer alt boyutlar arasında anlamlı düzeyde fark bulunamamıştır ($\chi^2=4.59$; $p>.05$).

Tablo 4.14: Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Oyun Türüne Göre İncelenmesi

Boyut	Oyun Türü	n	Sıra Ortalama	χ^2	df	p
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Spor	14	73.25	9.08	6	.17
	Macera	27	79.37			
	Eğitim	23	65.98			
	Strateji	25	77.58			
	Puzzle	18	55.28			
	Yarış	19	82.53			
	Savaş	25	91.50			
Vaz Geçememe ve Engellendiğin de Rahatsız Olma	Spor	14	77.18	7.24	6	.30
	Macera	27	80.98			
	Eğitim	23	65.61			
	Strateji	25	75.66			
	Puzzle	18	59.31			
	Yarış	19	77.32			
	Savaş	25	90.88			
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Spor	14	68.25	10.11	6	.12
	Macera	27	73.46			
	Eğitim	23	68.63			
	Strateji	25	79.72			
	Puzzle	18	55.78			
	Yarış	19	86.63			
	Savaş	25	92.62			
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Spor	14	75.93	10.41	6	.11
	Macera	27	80.85			
	Eğitim	23	69.26			
	Strateji	25	77.78			
	Puzzle	18	57.03			
	Yarış	19	70.26			
	Savaş	25	93.24			
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Spor	14	75.14	9.11	6	.17
	Macera	27	78.33			
	Eğitim	23	64.61			
	Strateji	25	78.76			
	Puzzle	18	55.36			
	Yarış	19	90.18			
	Savaş	25	85.76			

Tablo 4.14’den hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları oyun türüne göre incelendiğinde; toplam puan ile diğer alt boyutlar arasında anlamlı düzeyde fark bulunamamıştır ($\chi^2=9.08$; $p>.05$).

Tablo 4.15:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Serbest Zaman Değerlendirme Şekline Göre İncelenmesi

Boyut	Serbest Zaman	n	Sıra Ortalama	χ^2	df	P
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Kitap Okumak	27	67.65	11.29	6	.08
	Komşu Ziyareti	17	98.15			
	Tv İzlemek	23	90.39			
	İnternette Gezinmek	28	64.05			
	Bilgisayar Oyunu Oy.	25	79.88			
	Hobilerle İlgilenmek	24	66.52			
	Akıl Oyunu Oynamak	7	73.57			
Vaz Geçememe ve Engellendiğin de Rahatsız Olma	Kitap Okumak	27	65.96	12.57	6	.05
	Komşu Ziyareti	17	95.12			
	Tv İzlemek	23	93.11			
	İnternette Gezinmek	28	65.63			
	Bilgisayar Oyunu Oy.	25	82.10			
	Hobilerle İlgilenmek	24	62.67			
	Akıl Oyunu Oynamak	7	77.50			
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Kitap Okumak	27	71.94	15.36	6	.06
	Komşu Ziyareti	17	102.29			
	Tv İzlemek	23	89.80			
	İnternette Gezinmek	28	62.80			
	Bilgisayar Oyunu Oy.	25	80.38			
	Hobilerle İlgilenmek	24	67.54			
	Akıl Oyunu Oynamak	7	68.57			
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Kitap Okumak	27	64.89	6.65	6	.35
	Komşu Ziyareti	17	91.15			
	Tv İzlemek	23	82.83			
	İnternette Gezinmek	28	73.88			
	Bilgisayar Oyunu Oy.	25	81.14			
	Hobilerle İlgilenmek	24	68.63			
	Akıl Oyunu Oynamak	7	75.07			

Tablo 4.15:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Serbest Zaman Değerlendirme Şekline Göre İncelenmesi (DEVAMI)

Boyut	Serbest Zaman	n	Sıra Ortalama	χ^2	df	P
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Kitap Okumak	27	72.19	5.04	6	.54
	Komşu Ziyareti	17	94.00			
	Tv İzlemek	23	82.87			
	İnternette Gezinmek	28	66.93			
	Bilgisayar Oyunu Oy.	25	73.60			
	Hobilerle İlgilenmek	24	74.35			
	Akıl Oyunu Oynamak	7	74.93			

Tablo 4.15'ten hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları serbest zamanları değerlendirme alışkanlıklarına göre incelendiğinde; toplam puan ile diğer alt boyutlar arasında anlamlı düzeyde fark bulunamamıştır ($\chi^2=11.29$; $p>.05$).

Tablo 4.16:Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kitap Okuma Süresine Göre İncelenmesi

Boyut	Kitap Okuma Süresi	n	Sıra Ortalama	χ^2	df	p	Fark
Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Hiç	24	96.02	12.4 2	4	.01	1,2,3,4>5
	1	82	64.11				
	2	32	77.55				
	3	6	84.08				
	4	1	37.50				
Vaz Geçememe ve Engellendiğin de Rahatsız Olma	Hiç	24	96.31	12.7 1	4	.01	1,2,3,4>5
	1	82	64.46				
	2	32	76.22				
	3	6	86.42				
	4	1	30.00				
Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Hiç	24	91.83	7.65	4	.11	
	1	82	66.04				
	2	32	74.83				
	3	6	83.58				
	4	1	69.50				

Tablo 4. 163: Özel Yetenekli Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kitap Okuma Süresine Göre İncelenmesi (DEVAMI)

Boyut	Kitap Okuma Süresi	n	Sıra Ortalama	χ^2	df	p	Fark
Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Hiç	24	91.40	8.71	4	.07	
	1	82	67.27				
	2	32	71.28				
	3	6	81.25				
	4	1	106.50				
Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	Hiç	24	89.21	10.70	4	.03	1,2,3,4>5
	1	82	64.73				
	2	32	82.69				
	3	6	79.33				
	4	1	14.00				

Tablo 4.16’ dan hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları kitap okuma süresine göre incelendiğinde; 2.alt boyutta ($\chi^2=7.65$; $p>0.5$) ve 3. alt boyutta ($\chi^2=8.71$; $p>0.5$) anlamlı düzeyde fark bulunamamıştır. Fakat toplam puan ile 1. alt boyut ($\chi^2=12.71$; $p<0.5$) ve 4. alt boyutu ($\chi^2=10.70$; $p<0.5$) arasında anlamlı fark tespit edilmiştir.

Gruplar arasında meydana gelen farkın yönünü tespit edebilmek için post-hoc testlerinden Tamphanes T2 testi yapılmıştır. Buna göre, toplam puan ile 1. alt boyut ve 4. alt boyutları 1 saatten az, 1-2 saat arası, 2-3 saat arası ve 3 saatten fazla kitap okuyan çocukların puanı hiç kitap okumayan çocukların puanından anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

4.4. Özel Yetenekli Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ile Ebeveyn Farkındalıkları Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Araştırmaya katılan özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveynlerinin farkındalık düzeyleri arasındaki ilişki spearman korelasyon analizi ile incelenmiştir.

Tablo 4.17:Özel Yetenekli Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ile Ebeveynlerinin Farkındalıkları Arasındaki İlişki

		Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Vaz Geçememe ve Engellendiğinde Rahatsız Olma	Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatıyla İlişkilendirme	Bilgisayar Oyunundan Dolayı Görevlerini Aksatma	Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme
Anne Farkındalığı (Toplam)	R	-.244**	-.237**	-.113	-.314**	-.236**
	P	.003	.004	.177	.000	.004
Stres Çatışma	R	-.258**	-.240**	-.151	-.291**	-.241**
	P	.002	.004	.070	.000	.004
Mükemmeliyetçilik	R	-.011	-.017	.004	-.044	-.010
	P	.893	.842	.963	.597	.903
Motivasyon Başarı	R	-.198*	-.205*	-.069	-.243**	-.176*
	P	.017	.014	.409	.003	.034
Kendi Kendini Yönetme Sorumluluk	R	-.125	-.121	-.046	-.187*	-.144
	P	.135	.146	.581	.025	.084
Baba Farkındalığı (Toplam)	R	-.151	-.121	-.126	-.195*	-.176
	P	.102	.190	.174	.034	.056
Stres Çatışma	R	-.036	-.018	-.025	-.078	-.064
	P	.700	.843	.787	.400	.491
Mükemmeliyetçilik	R	-.126	-.103	-.123	-.153	-.111
	P	.171	.263	.182	.097	.230
Motivasyon Başarı	R	-.175	-.157	-.176	-.206*	-.132
	P	.057	.087	.056	.025	.152
Kendi Kendini Yönetme Sorumluluk	R	-.178	-.139	-.159	-.237**	-.233*
	P	.053	.132	.083	.010	.011

Tablo 4.17’den hareketle özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveyn farkındalıkları arasındaki ilişki incelendiğinde; annelerin farkındalık düzeyleri ile özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında negatif yönlü anlamlı ilişki bulunmuştur ($p<.05$). Fakat babaların farkındalık düzeyi ile özel

yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunamamıştır ($p>.05$)



BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Yapılan bu çalışmada özel yetenekli öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeyi ile ebeveynlerinin çocukları hakkındaki farkındalıkları arasında ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

5.1. Sonuç ve Tartışma

Bu bölümde araştırma sorularının ışığında araştırmaya ilişkin sonuçlara, tartışmalara değinilecektir.

5.1.1 Birinci Araştırma Sorusuna Yönelik Tartışma ve Yorum

Araştırmanın birinci sorusu “Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeyi nedir?” olarak belirlenmiştir. Bu araştırma sorusunu incelemek amacıyla yapılan araştırma sonucunda çalışma grubumuzda bulunan özel yetenekli öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları düşük düzeyde bulunmuştur. Özel yetenekli çocukların çok yönlü olmaları ve farklı ilgi alanlarına sahip olmaları, bilgisayar oyunu konusunda bağımlılık geliştirmelerinin önüne geçtiği şeklinde yorumlanabilir.

Araştırma verilerini temellendirmek adına yapılan literatür araştırmasında çalışmaların birçoğunda özel yetenekli çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılıklarının demografik değişkenlere göre incelendiği, bağımlılık düzeyinin tek başına incelemesinin yapılmadığı görülmüştür.

Üstünel (2008) tarafından İstanbul’da 47 özel yetenekli öğrenci ve 818 normal öğrenci ile yapılan araştırmanın sonuçlarına göre özel yetenekli çocukların normal çocuklara göre haftada daha uzun süre bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Bilsem öğrencilerinin %38,3’ünün haftada 5 saatten fazla süreyle bilgisayar oynadıkları görülmüştür. Bu çalışmada bağımlılık düzeylerine yönelik bir analiz yapılmamıştır. Fakat bilgisayarda geçirilen sürenin bağımlılık olasılığını arttırdığı düşünülmektedir. Yine aynı şekilde 421 özel yetenekli öğrenci ile yapılan internet bağımlılığı araştırmasında interneti oyun oynamak için kullanan öğrencilerin bağımlılıkları kullanmayan öğrencilere göre daha yüksek bulunmuştur. Bu öğrencilerin internete bağlanma imkânı olmadığı zamanlarda ve internetteyken kendilerini kontrol etmekte

daha çok zorlandıkları görülmüştür (Usta, 2016). Zeka incelemesine tabi tutulmadan yapılan, çalışma grubumuzla aynı yaş grubunda olan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını inceleyen araştırmalardan; Aras (2019)'ın 945 öğrenci ile yapmış olduğu araştırmasında öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri düşük çıkmıştır.

5.1.2. İkinci Araştırma Sorusuna Yönelik Tartışma ve Yorum

Araştırmanın ikinci sorusu “Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri; cinsiyete, sınıf düzeyine, kardeşin olmasına, odalarında bulunan teknolojik aletlere, kendisine ait akıllı telefon, tablet, bilgisayar olmasına, oyun oynama süresine, ailenin bilgisayarda geçirilen süreye sınır koymasına, sosyal medyada geçirdiği süreye, oynadığı bilgisayar oyun türüne, serbest zamanlarını değerlendirme şekillerine ve kitap okuma sürelerine göre farklılık göstermekte midir?” olarak belirlenmiştir.

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları cinsiyete göre incelendiğinde toplam puanda ve tüm alt boyutlarda erkek çocukların puanı kız çocukların puanından anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır. Bu durum erkek çocukların kız çocuklara göre bilgisayar oyunlarına daha çok ilgi duyduğu şeklinde yorumlanabilir. Yapılabilecek bir diğer yorum ise erkek çocukların tercih ettiği bilgisayar oyunlarının kız çocukların tercih ettiği bilgisayar oyunlarına göre daha bağımlılık yapıcı olabileceği şeklindedir. Alan yazın incelendiğinde çıkan sonucu destekleyen pek çok araştırmaya rastlanmıştır. Keskin (2006)'ın Balıkesir'de 240 BİLSEM öğrencisi ve 7 öğretmeni ile yapmış olduğu araştırmada uygulanan ölçeğin ilgi alt boyutunda erkek çocukların kız çocuklarına göre bilgisayara karşı daha ilgili olduğu, Şahin (2018)'in 157 Özel yetenekli öğrenci ve onların 16 öğretmeni ile yapmış olduğu çalışma sonucunda da ölçeğin hem toplam puanlarında hem de alt boyutlarında erkek öğrencilerin bilgisayarda oyun oynama süresinin kızlara oranla daha fazla olduğu, Yavuz (2018)'un 218 BİLSEM öğrencisi ile yapmış olduğu araştırmada oyun bağımlılığı alt boyutunda erkeklerin almış olduğu puanlar kız öğrencilere göre yüksek olduğu, Çınar (2021)'in İstanbul'da bulunan 8 BİLSEM'den toplam 204 öğrenci ile yapmış olduğu çalışmada da erkek çocukların kız çocuklara göre bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeyi yüksek olduğu bulunmuştur. Fakat Ayhan Bostancı (2020)'nın Konya Bilim Sanat Merkezi'nde 117 öğrenci ile yapmış olduğu çalışma sonucunda kız ve erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeyi birbirine yakın çıkmıştır.

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları kendine ait telefonu bulunma değişkenine göre incelendiğinde bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutlarında kendine ait akıllı telefonları olan çocukların puanı akıllı telefonu olmayan çocukların puanından anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Kendine ait telefonu olan çocukların aynı oyunu hem bilgisayarda hem de telefonda oynayabiliyor olması oyuna karşı bağımlılıklarını arttırabileceği şeklinde yorumlanabilir. Aynı şekilde Usta (2016)'nın yapmış olduğu çalışmaya göre kendine ait akıllı telefonu olan öğrencilerin olmayan öğrencilere göre bağımlılık düzeyleri yüksek çıkmıştır. Bu öğrencilerin akıllı telefonu olmayan öğrencilere göre daha çok yoksunluk çektikleri, kendini kontrol etmede daha çok zorlandıkları ve yaşantılarındaki işlevlerin daha çok bozulduğu ölçeğin alt boyutları vesilesi ile görülmüştür. Ayhan Bostancı (2020)'nin yapmış olduğu araştırmada ise çocuğun kendine ait telefonunun bulunması ile bilgisayar oyunu bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişkinin bulunmadığı sonucu elde edilmiştir.

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları bilgisayarda/telefonda oyun oynama süresi değişkenine göre incelendiğinde, toplam puan ve alt boyutları arasında anlamlı düzeyde fark bulunmuştur. Farkın yönünü tespit etmek için yapılan istatistiksel analiz sonucunda toplam ve 1. alt boyutta 1-2 saat arası, 2-3 saat arası ve 3 saatten fazla bilgisayar/telefon oyunu oynayan çocukların puanı hiç oyun oynamayan çocukların puanından ve 3 saatten fazla bilgisayar/telefon oyunu oynayan çocukların puanı 1 saatten az oyun oynayan çocukların puanından, 2. alt boyutta 1-2 saat arası ve 3 saatten fazla bilgisayar/telefon oyunu oynayan çocukların puanı hiç oyun oynamayan çocukların puanından, 3. alt boyutta 2-3 saat arası ve 3 saatten fazla bilgisayar/telefon oyunu oynayan çocukların puanı hiç oyun oynamayan çocukların puanından anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Usta (2016)'nın yapmış olduğu araştırmada da benzer sonuçlar elde edilmiştir. Günlük 5 saatten fazla telefon kullanan çocuklar telefonu günlük 4-5,3-4,2-3,1-2 ve günlük 1 saatten az kullananlara göre daha fazla internet bağımlısı olduğu görülmüştür. Geliştirilen oyunların en önemli amaçlarından biri oyuncuyu uzun süre boyunca oyunda tutabilmektir. Hatta bazı oyunların özellikle geceleri “gece pazarı” adı altında ürünlerini indirimli olarak sundukları böylece oyuncuların gece de oyunda vakit geçirmelerini sağladıkları bilinmektedir. Araştırma sonucundan da görüleceği üzere çocuk bilgisayarda ne kadar çok oyun için vakit geçiriyorsa bağımlılık düzeyi o kadar artmaktadır.

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları kitap okuma süresi değişkenine göre incelendiğinde, toplam puan ile 1. ve 2. alt boyutları arasında anlamlı fark tespit edilmiştir. 1 saatten az, 1-2 saat arası, 2-3 saat arası ve 3 saatten fazla kitap okuyan çocukların puanı hiç kitap okumayan çocukların puanından anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Buradaki beklenmeyen sonuç özel yetenekli çocukların çok yönlü olma özelliklerinden kaynaklanıyor olabileceği gibi özel yetenekli çocukların zihinlerinin sürekli meşgul olması onların uykuya dalmasını ve uykuda kalmasını zorlaştırmaktadır. (Ataman, 2004a) Bu bağlamda gün içerisinde normal insanlardan daha çok vakte sahiptirler. Bu vakitlerini hem uzun saatler kitap okuyarak hem de bilgisayar oyunu oynayarak geçirdikleri söylenebilir. Üstünel (2008) tarafından yapılan araştırmada, araştırmaya katılan bilsem öğrencilerinin %51,7'sinin 5 saatten fazla süreyle ders kitapları dışında kitap okudukları görülmüştür.

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları sınıf düzeyi değişkenine göre incelendiğinde toplam puan ile alt boyut puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Keskin (2006), Üstünel (2008), Şahin (2018), Çınar (2021)' in yapmış olduğu araştırmalarda da benzer bir sonuç bulunmuştur. Yavuz (2018)'un yapmış olduğu araştırmada ise 12-17 yaş düzeyinde olan öğrencilerin 9-11 yaş düzeyinde olan öğrencilere göre bağımlılık düzeyleri daha yüksek çıkmıştır. Usta (2016)'nın yapmış olduğu araştırmada da 12-17 yaş aralığındaki öğrenciler, 7-11 yaş aralığındaki öğrencilere göre internete daha çok bağımlıdır. Benzer şekilde Ayhan Bostancı (2020)'nın yapmış olduğu çalışmada da 12 yaş grubundaki öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeyi 9, 10, 11 yaşındaki öğrencilere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmüştür. Ebeveyn rehberliğinin çocuğun ortaokula geçmesi ile birlikte biraz azalıyor olması çocuğun bilgisayarda oyun oynama konusunda daha özgür davranmasına yol açıyor olabilir. Yine aynı şekilde 12 yaş sonrası çocukların ergenlik çağına yaklaşması ile birlikte ergen özelliği olan “bağımsızlaşma” devreye girerek ailenin istemediği aktivitelere daha çok yönelme söz konusu olabilir. Ergenlik psikolojisinin babası olarak nitelendirilen G.Stanley Hall'ın da dediği gibi ergenlik stresli ve fırtınalı bir dönem olarak nitelendirilir. (Koç, 2004) Bu stresli dönemi atlatmak isteyen ergen çeşitli aktivitelere yönelerek bağımlılık geliştirebilir. Bunların başında da ergen beynine pek çok ödül sunan bilgisayar oyunları gelmektedir.

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları kardeşe sahip olma değişkenine göre incelendiğinde toplam puan ile alt boyut puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Benzer şekilde Ayhan Bostancı (2020)'nin yapmış olduğu çalışmada da ailedeki çocuk sayısının ya da kardeşin olma durumu ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Çınar (2021)'in yapmış olduğu çalışmada ise 3 ve daha fazla kardeşi olanların bilgisayar oyun bağımlılığı puanları hiç kardeşi olmayan, bir ve iki kardeşi olanların puanına göre daha yüksek bulunmuştur.

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları odada bulunan teknolojik aletler ve kendine ait tableti ve bilgisayarı bulunma değişkenine göre incelendiğinde toplam puan ile alt boyut puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Ayhan Bostancı (2020)'nin yapmış olduğu çalışmada da hem tablet hem bilgisayar konusunda benzer bir sonuç elde edilmiştir. Lise öğrencileri ile yapılan bir araştırmada da evde bilgisayar bulunması ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır (Eni, 2017). Yapılan başka bir araştırmada ise bilgisayarı olan öğrencilerin bağımlılık düzeyleri olmayan öğrencilerin düzeylerine göre daha yüksek çıkmıştır. Fakat kendisine ait tabletinin bulunması durumu herhangi bir istatistiki anlamlılık doğurmamıştır (Usta, 2016).

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ailenin süre sınırı koyması, kullanılan sosyal medya hesapları ve sosyal medyada geçirilen süre değişkenlerine göre incelendiğinde toplam puan ile alt boyut puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi verilerine göre Türkiye'de 9-16 yaş grubu çocukların %49'unun sosyal paylaşım sitelerinde profilleri bulunduğu belirtilmiştir. (Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi Özet Bulguları, 2010) Özel yetenekli çocukların interneti kullanma amaçları ile ilgili yapılan bir araştırma sonucuna göre interneti sosyal paylaşım sitelerine girmek amacı ile kullananların bağımlılık puanları, kullanmayanların puanlarından anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır. (Usta, 2016)

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları oynanan oyun türü değişkenine göre incelendiğinde toplam puan ile alt boyut puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Yapılan bir araştırmada Özel yetenekli çocukların en çok oynadıkları oyun macera türündeki Minecraft, çok oyunculu çevrimiçi oyun olan Roblox, Strateji türünde The Sims, spor türünde Fifa, savaş türünde War Robots ve GTA olmuştur (Sevgili Koçak, 2019). Çocukların bilgisayar bağımlılığı

geliştirmesinde oynadıkları oyun türünün önemli olmaması her oyunu oynayabilecekleri bir özgürlük tanınması anlamına gelmemelidir. Bağımlılıkta etkisi olmayan oyun türü çocuğun beynine, duygusal yapısına ve sosyal ilişkilerine farklı etkiler yapmaktadır. Sürekli saldırganlık içeren oyunlar oynayan çocuk sürekli puzzle oynayan çocukla aynı düzeyde bağımlılık geliştirebilir ama duygusal ve sosyal anlamda daha fazla zarar görmektedir. Şiddet içerikli video oyunları oynayan insanların beyinlerinin bir kısmının büyüdüğü görülmüştür. Aynı büyümenin kumar bağımlısı kişilerde de görülüyor olması olayın ciddiyetini fark etmemiz için önemlidir. Oslo’da 69 kişiyi öldüren Norveçli Breivik için oynamış olduğu Call of Duty ve Modern Warfare oyunları bir eğitim simülatörü görevi görmüştür. Şiddet içerikli oyunlar kimseyi psikopat yapmaz ama kişinin psikopatlığını pratiğe dökme işlevi görerek uygun bir deneme alanı yaratır. Bu durum ateşe benzin dökmeye benzetilebilir (Sayar ve Yalaz, 2020).

Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları serbest zaman değerlendirme şekilleri değişkenine göre incelendiğinde toplam puan ile alt boyut puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Üstünel (2008)’in yapmış olduğu araştırmada Özel yetenekli öğrencilerin normal öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşıdır yargısına daha çok katıldıkları saptanmıştır.

5.1.3. Üçüncü Araştırma Sorusuna Yönelik Tartışma ve Yorum

Araştırmanın üçüncü sorusu “Özel yetenekli çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile ebeveynlerinin farkındalıkları arasında ilişki var mıdır?” olarak belirlenmiştir. Bu araştırma sorusunu incelemek amacıyla yapılan araştırma sonucunda çalışma grubumuzda bulunan Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile çalışma grubumuzda bulunan ebeveynlerin çocukları ile ilgili farkındalıkları arasındaki ilişki incelendiğinde; annelerin farkındalık düzeyleri ile Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında negatif yönlü anlamlı ilişki bulunmuştur. Fakat babaların farkındalık düzeyi ile Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunamamıştır. Çocuğun evde gerçekleştirdiği aktivitelerde annelerin daha çok söz sahibi olması buradaki sonucu desteklemektedir.

Eni (2017)'nin lise öğrencileri ile yapmış olduğu araştırma sonuçlarına göre lise öğrencilerinin algıladıkları demokratik ebeveyn tutumu düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyi azalmaktadır sonucuna ulaşılmıştır. Ortaokul öğrencileri ile yapılan bir araştırmada da benzer olarak ailedeki koruyucu etkenler ile çocuklardaki bilgisayar oyunu bağımlılığı arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur (Aras, 2019). Karacaoğlu (2019)'nun yapmış olduğu araştırmada da oyun bağımlılığı ile engelleyici aile ilişkileri arasında orta düzeyde pozitif yönde, destekleyici aile ilişkileri ile orta düzeyde negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Sayıcı (2019) tarafından 367 öğrenci ile yapılmış olan bir araştırmada ebeveynlerin tutumları ile çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında zayıf bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

5.2.Öneriler

Bu bölümde sonuçlar üzerinden düzenlenen önerilere yer verilmiştir.

5.2.1. Ebeveynler İçin Öneriler

- Araştırma sonucunda erkek çocukların bağımlılık düzeyleri kız çocukların bağımlılık düzeylerine göre yüksek bulunmuştur. Bu bağlamda erkek çocuğa sahip ebeveynlerin çocuklarını farklı sportif ya da kültürel aktivitelere yönlendirerek bilgisayar oyunu oynamalarına sınırlamalar getirmeleri önerilmektedir.
- Araştırma sonucunda kendine ait akıllı telefonu olan çocukların bağımlılık düzeyleri, olmayan çocuklara göre yüksek bulunmuştur. Bu bağlamda; ebeveynlerin çocuklarına ait olan telefonda yaptıkları aktiviteleri bilmeleri ve gerekli durumlarda sınırlamalar getirmeleri önerilmektedir.
- Araştırma sonucunda bilgisayarda oyun için geçirilen sürenin bağımlılık düzeyini arttırdığı görülmektedir. Bu bağlamda ebeveynin çocuğunun bilgisayar oyunu oynaması konusuna sınırlılıklar getirmesi önerilmektedir.

5.2.2. Okul Psikolojik Danışmanları ve Öğretmenler İçin Öneriler

- Araştırma sonucunda bilgisayarda oyun için geçirilen sürenin bağımlılık düzeyini arttırdığı görülmektedir. Çocukların serbest zamanlarını verimli ve faydalı geçirmelerine yönelik bilgilendirme çalışmaları yapmaları önerilir.

- Okul Psikolojik Danışmanları tarafından bilgisayar oyunlarının olumlu ve olumsuz yönleri ile ilgili hem çocukları hem velileri hem de öğretmenleri bilinçlendirici afiş, seminer, broşür, pano çalışmaları yapılabilir.
- Okulda bulunan çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeylerini belirlemek adına ölçek uygulama çalışmaları yapılabilir.
- Öğretmenler ders içerisinde çocuklar için faydalı olabilecek bilgisayar oyunlarını (gartic gibi) derse entegre edebilir. Bu sayede çocuk faydalı bilgisayar oyunları ile tanışma şansı yakalayabilir.
- Özel yetenekli öğrencilerin tanınması her açıdan son derece önemlidir. Bu konu ile ilgili okul psikolojik danışmanlarının öncelikle öğretmenleri bilgilendirmesi ve öğretmenlerin sınıflarında bulunan özel yetenekli çocukları fark etmesi son derece önemlidir. Fark edilen öğrencilerin tanınması, özel eğitim ihtiyaçlarının karşılanması ve hem öğretmenlerin hem de ebeveynlerin konu ve süreç ile ilgili bilgilendirilmesi önerilmektedir.

5.2.3. Araştırmacılar İçin Öneriler

- Yaptığımız çalışma İstanbul ilinin Küçükçekmece ilçesinde bulunan Özel yetenekli öğrencilerle sınırlı kalmıştır. İlerleyen süreçlerde farklı örneklemelerle benzer çalışmalar yapılarak araştırma kapsamlı hale getirilebilir.
- Araştırmamızın odak noktasını oluşturan ebeveyn farkındalığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı konusunu farklı perspektiflerden değerlendirmek adına farklı ölçme araçları kullanılabilir.

KAYNAKÇA

- Acar Arıcan, S. (2019). Bibliyoterapi Tekniğinin Özel Yetenekli Çocukların Ebeveynlerinin Çocuklarıyla İlgili Farkındalık ve Ebeveynlik Uygulamalarına Etkisi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Afat, N. (2013a). Üstün Zekâlı Çocukların Ebeveynlerine Yönelik Geliştirilen Aile Eğitim Programının Etkililiğinin Sınanması. *Doktora tezi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Afat, N. (2013b). Çocuklarda Üstün Zekânın Yordayıcı Olarak Ebeveyn Tutumları. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(1), 155 - 168.
- Akarsu, F. (2004). Üstün Yetenekli Çocukların Ailelerinin Sorunları. M. R. Şirin, A. Kulaksızoğlu, & A. E. Bilgili içinde, *Üstün Yetenekli Çocuklar Seçilmiş Makaleler Kitabı* (s. 447-460). İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Amerikan Psikiyatri Birliği. (2014). *Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Elkitabı (DSM-5)* (Beşinci Baskı b.). (E. Köroğlu, Dü.) Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Ankara: Ankara Kalkınma Ajansı.
- Aras, S. (2019). Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Ailedeki Koruyucu Etkenler ve Kişisel Özellikler Açısından İncelenmesi (Bursa İli Örneği). Afyonkarahisar: Yüksek Lisans Tezi.
- Ataman, A. (2004a). Üstün Yetenekli/Zekalı Çocuk ile Yaşamak. M. R. Şirin, A. Kulaksızoğlu, & A. E. Bilgili içinde, *Üstün Yetenekli Çocuklar Seçilmiş Makaleler Kitabı* (s. 417-437). İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Ataman, A. (2004b). Üstün Zekalı ve Özel Yetenekli Çocuklar. M. R. Şirin, A. Kulaksızoğlu, & A. E. Bilgili içinde, *Üstün Yetenekli Çocuklar Seçilmiş Makaleler Kitabı* (s. 155-167). İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Ayhan Bostancı, G. (2020). 9-12 Yaş Arasındaki Özel Yetenekli Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları İle Sosyal Beceri Düzeyleri Arasındaki İlişki. Mersin: Çag Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Bakır, B. (2015). Üstün Zekalı Olan ve Üstün Zekalı Olmayan Öğrencilerin Benlik Algısı ve Ebeveynlerinin Çocuk Yetiştirme Stilleri Üzerine Bir Yapısal Eşitlik Modellemesi. Mersin: Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Baltacı, A. (2018). Nitel Araştırmalarda Örnekleme Yöntemleri ve Örnek Hacmi Sorunsalı Üzerine Kavramsal Bir İnceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 231 - 274.
- Bildiren, A. (2011). *Üstün Yetenekli Çocuklar*. İstanbul: Doğan.
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Budak, İ. (2008). Üstün Yeteneklilik Kavramı ve Tarihsel Gelişim Süreci. *Journal of Qafqaz University*, 22, 164-173.
- Büyüköztürk, Ş. (2010). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı: İstatistik, Araştırma Deseni, SPSS Uygulamaları ve Yorum*. Ankara: Pegem Akademi.
- Clark, B. (2002). *Growing Up Gifted: Developing The Potential of Children at Home and at School*. Upper Saddle River, N.J: Merrill/Prentice Hall.
- Çağlar, D. (2004a). Okulda Başarısız Olan Üstün Zekalı Çocuklar. M. R. Şirin, A. Kulaksızoğlu, & A. E. Bilgili içinde, *Üstün Yetenekli Çocuklar Seçilmiş Makaleler Kitabı* (s. 409-415). İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Çağlar, D. (2004b). Üstün Zekalı Çocukların Özellikleri. M. R. Şirin, A. Kulaksızoğlu, & A. E. Bilgili içinde, *Üstün Yetenekli Çocuklar Seçilmiş Makaleler Kitabı* (s. 111-125). İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Çınar, S. (2021). Özel Yetenekli 6 ve 7. Sınıf Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Empati Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Davashlıgil, Ü. (2004). Üstün Çocuklara Sahip Ailelerin Eğitimi. M. R. Şirin, A. Kulaksızoğlu, & A. E. Bilgili içinde, *Üstün Yetenekli Çocuklar Seçilmiş Makaleler Kitabı* (s. 461-467). İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.

- Doğan, Y. (2007). İlköğretim Çağındaki 10-14 Yaş Grubu Öğrencilerinin Gelişim Özellikleri. *U.Ü Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(13), 155-187.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., & Akil, İ. (2004). Oyun, Oyuncak ve Çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.
- Ekinci, A. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Ders Dışı Serbest Zamanlarını Değerlendirme Biçimlerinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi (Çameli İlçesi Örneği). Burdur: Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi.
- Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi . İstanbul: Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eriş, B. (2015). *Her Çocuk Üstün Yeteneklidir*. Alfa Yayıncılık.
- eukidsonline. (2010). *Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi Özet Bulguları*. eukidsonline.net: <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/participant-countries/turkey/TurkeyExecSum.pdf> adresinden alındı
- Gardner, H. (2017). *Zihin Çerçeveleri*. İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Goodwin, K. (2018). *Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek*. İstanbul: Aganta.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*(23), 419-435.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30).
- Kahraman, S. (2016). Ebeveynin Üstün Yetenekli Çocuğuyla İletişimini Geliştirmeye Yönelik Psikoeğitim Programının Etkisinin İncelenmesi. *Doktora Tezi*. İstanbul.

- Karacaoğlu, D. (2019). Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. İstanbul: İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karakuş, F. (2010). Üstün Yetenekli Çocukların Anne Babalarının Karşılaştıkları Güçlükler. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 127-144.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Nobel.
- Keskin, S. (2006). Üstün ve Özel Yetenekli Çocuklar ve Bilgisayara ve Bilgisayar Dersine Yönelik Tutumları. Balıkesir: Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Koç, M. (2004). Gelişim Psikolojisi Açısından Ergenlik Dönemi ve Genel Özellikleri. *Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(17), 231-256.
- Kulaksızoğlu, A. (2011). *Ergenlik Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Lermi, U. (2019). Ortaokul Öğrencilerinde Algılanan Sosyal Destek ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Eyüpsultan Örneği). İstanbul: İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi.
- Malone, T. W. (1980). What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games. *Cognitive and Instructional Sciences Series*.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2017). *Üstün Zekalılar ve Özel Yetenekliler*. Ankara.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2017). *Üstün Zekalılar ve Özel Yetenekliler*. Ankara: MEB.
- Nar, B. (2018). *'Üstün'e Titre*. İstanbul: Cinius.
- Nazlı, S. (2007). *Aile Danışmanlığı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169.
- Ogurlu, Ü. (2016). Üstün Yetenekli Çocuğa Sahip Ailelere Yönelik Eğitim Programının Ailelerin Ebeveyn Öz-Yeterliliklerine ve Farkındalıklarına Etkisi. *Milli Eğitim Dergisi*, 45(209), 144-159.

- Oyun ve Esport Ajansı. (2020). *Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu*. Oyun ve Esport Ajansı.
- Özbay, Y. (2013). *Üstün Yetenekli Çocuklar ve Aileleri*. Ankara: T.C Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı.
- Sağlık Bakanlığı. (2017). *Birinci Basamak Sağlık Çalışanları İçin Ergen Sağlığına ve Sorunlarına Yaklaşım Cep Kitabı*. Ankara: T.C. Sağlık Bakanlığı Türkiye Halk Sağlığı Kurumu Çocuk ve Ergen Sağlığı Daire Başkanlığı.
- Sağlık Bakanlığı. (2018). *Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı*. Ankara: Sağlık Bakanlığı.
- Sak, U. (2010). *Üstün Zekalılar: Özellikleri, Tanımlanmaları, Eğitimleri*. Ankara: Maya Akademi Yayınevi.
- Samur, Y., & Özkan, Z. (2019). Boşlukları Doldurunuz: Öğrenciler Okulda ... Oynamak İstiyor. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(1), 20-43.
- Sayar, K., & Yalaz, B. (2020). *Ağ-Sanal Dünyada Gerçek Kalmak*. İstanbul: Kapı Yayınları.
- Sayıcı, H. (2019). İlkokula Devam Eden Çocukların Anne Tutumları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Sevgili Koçak, S. (2019). Üstün Yetenekli Çocukların Dijital Oyunlara Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi. *Üstün Zekalılar Eğitimi ve Yaratıcılık Dergisi*, 6(2), 87-102.
- Siaud-Facchin, J. (2018). *Üstün Zekalı Çocuğa Yardım*. İstanbul: İletişim.
- Şahin, F. (2018). İnternet Kullanımı ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Üstün Zekalı ve Yetenekli Çocukların Okul Sosyal Davranışlarına Etkisi. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi.
- Taş, İ., & Sevinç, H. (2019). Çocuklarda Aleksitimi, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Empatik Eğitim Arasındaki İlişki: Bir Yapısal Eşitlik Modellemesi. *Ayna Klinik Psikoloji Dergisi*, 6(3), 271-288.

- Taşcılar, M. Z. (2017). Özel Yetenekli Öğrencilerin Psikolojisine Genel Bakış. *Özel Yetenekli Çocukların Psikolojisi* (s. 1). içinde Ankara: Nobel.
- Usta, A. (2016). Üstün Zekalı ve Yetenekli Öğrencilerde İnternet Bağımlılığının Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Üstünel, H. (2008). Üstün Zekalı Öğrencilerin PC Oyun Tercihlerinin Akademik Başarılarına Etkileri. İstanbul : Marmara Üniversitesi.
- Yağız, E. (2007). Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Yaman, Y., & Oğurlu, Ü. (2014). Üstün Yetenekli Öğrencilerde Beklenmedik Düşük Akademik Başarı. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11-2(22), 1-21.
- Yavuz, O. (2018). Özel Yetenekli Öğrencilerde İnternet ve Oyun Bağımlılığı ile Algılanan Sosyal Destek Düzeylerinin İncelenmesi. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 2(4), 281-296.
- Yılmaz, Y., & Yılmaz, Y. (2005). Parametrik Olmayan Testlerin Pazarlama Alanındaki Araştırmalarda Kullanımı: 1995-2002 Arası Yazın Taraması. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(3), 177-199.
- (2020,Ağustos25).data.tuik.gov.tr:[https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanım-Arastirmasi-2020-33679](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanım-Arastirmasi-2020-33679) adresinden alındı

EKLER

Ek1: Çocuklar İçin Kişisel Bilgi Formu

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Bu bölümde kişisel durumunuza ilişkin sorular yer almaktadır. Her bir soruyu dikkatlice okuduktan sonra, o soru için durumunuzu en iyi yansıtan seçeneği işaretleyiniz ya da istenen bilgiyi, ayrılan boşluğa kısaca yazınız. Birden fazla seçenek işaretleyebileceğinizi belirtilen sorular için durumunuza uygun tüm seçenekleri işaretleyebilirsiniz. Cevaplarınız araştırmacı dışında kimse ile paylaşılmayacaktır. İsim yazmanıza gerek yoktur. Lütfen tüm soruları cevaplandırınız. Samimi cevaplarınız için teşekkür ederim.

Hürrem Nayın Arıca

1. Cinsiyetiniz Kız () Erkek ()
2. Sınıfınız 4 () 5 () 6 () 7 ()
3. Kardeşiniz var mı? Yok () Var (.....)
4. **Evinizde** bulunan teknolojik aletleri işaretleyiniz. **(birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)**
Bilgisayar () Tablet () Oyun konsolu () Televizyon ()
5. **Odanızda** bulunan teknolojik aletleri işaretleyiniz. **(birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)**
Bilgisayar () Tablet () Oyun konsolu () Televizyon ()
6. Kendinize ait akıllı telefonunuz var mı? Yok () Var ()
7. Kendinize ait tabletiniz var mı? Yok () Var ()
8. Kendinize ait bilgisayarınız var mı? Yok () Var ()
9. Günde kaç saat bilgisayar/telefon oyunu oynuyorsunuz?
Hiç () 1 saatten az () 1-2 saat arası () 2-3 saat arası () 3 saatten fazla ()
10. Aileniz bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyuyor mu? Evet () Hayır ()
11. Kendinize ait sosyal medya hesabınız varsa işaretleyiniz.
Facebook () Twitter () Instagram () YouTube () Pinterest ()
Snapchat ()
12. Günde kaç saatini sosyal medyada geçiriyorsunuz?
Hiç () 1 saatten az () 1-2 saat arası () 2-3 saat arası () 3 saatten fazla ()
13. Sosyal medya paylaşımlarınızın beğeni veya yorum alması sizin için ne derece önemli?
Çok önemli () Kısmen önemli () Önemli değil ()
14. Sosyal medya ve oyun dışında kaç saatini telefonda geçiriyorsun?
Hiç () 1 saatten az () 1-2 saat arası () 2-3 saat arası () 3 saatten fazla ()
15. Hangi tür bilgisayar oyunları oynarsınız? **(Birden fazla seçenek işaretlenebilir)**
Spor () Macera () Eğitim ()

Strateji () Puzzle () Yarış oyunları () Savaş ()

Diğer (varsa belirtiniz)

16. Ailenizde bilgisayar oyunu oynayan kişiler var mı ?

Hayır () Evet () (belirtiniz)

17. Okul, yemek, uyku dışında kalan zamanlarınızda neler yaparsınız? **(birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)**

Kitap okumak () Sokağa çıkmak () TV izlemek () İnternette
gezinmek ()

Bilgisayar oynamak () Akıl oyunu oynamak () Hobilerle ilgilenmek ()

Diğer

18. Aileniz iş ve ev sorumlulukları dışında kalan zamanlarında neler yapar? **(birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)**

Kitap okumak () Komşu ziyaretleri () TV izlemek () İnternette
gezinmek ()

Bilgisayar oynamak () Akıl oyunu oynamak () Hobilerle ilgilenmek ()

Diğer

19. Günde ortalama kaç dakika kitap okursunuz?

Hiç () 1 saatten az () 1-2 saat arası () 2-3 saat arası () 3 saatten fazla ()

Ek-2: Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Sevgili öğrenciler;

Bu ölçek çocukların bilgisayar oyun oynama düzeylerinin tespit edilmesi için hazırlanmıştır. Okuduğunuz sorunun cevabının size ne derece uygun olduğunu düşünüp “Hiçbir Zaman”, “Nadiren”, “Bazen”, “Sık Sık” ve “Her Zaman” seçeneklerinden birini işaretleyiniz. Lütfen tüm soruları içtenlikle ve boşluk bırakmadan cevaplayınız. Desteğiniz ve samimi cevaplarınız için teşekkür ederim.

Hürrem Nayın Arıca

Maddeler	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm					
Bilgisayar oyunu oynarken biri beni engellediğinde Sinirlenirim.					
Bilgisayar oyunu oynama zamanının gelmesini dört gözle beklerim.					
Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.					
Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım.					
Ne kadar çok bilgisayar oyunu oynasam da, bilgisayar oyunu oynamaya doyamam					
Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım					
Bilgisayarda oyun oynamama izin vermedikleri için aileme kızarım					
Bilgisayar oyunu oynadığım zaman kendimi yalnız hissetmem					
Bilgisayar oyunu oynarken kendimi, çoğu zaman kendi kendime bir şeyler söylerken bulurum.					
Arkadaşlarımın beni kabul etmesi için ben de onların oynadığı bilgisayar oyunlarını oynarım.					
Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı hayal ederim.					
Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.					
Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerimin özelliklerini gösteririm					
Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksattığım olur					
Bilgisayarda oyun oynamak için okula geç kaldığım olur.					
Okul dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm					

Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim					
Bilgisayarda oyun oynamak arkadaşlarımla birlikte olmaktan daha eğlencelidir.					
Bilgisayar oyunu oynadığım süre hakkında yanlış bilgi verdiğim olur					
Bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, tv izleme vb.) tercih ederim.					



Ek 3: Veliler İçin Kişisel Bilgi Formu

Değerli ebeveynler;

Bu form ve ölçek Sabahattin Zaim Üniversitesi PDR Yüksek Lisans bitirme tez konum olan *“Özel Yetenek Tanısı Almış Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Ebeveynlerinin Farkındalıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”* için kullanılacaktır. Katılımınız ve samimi cevaplarınız, araştırmanın doğruluğu açısından son derece önemlidir. İsim belirtmeden, içtenlikle tüm soruları yanıtlamanızı rica ediyorum. Teşekkür ediyorum.

Hürrem Nayın Arıca

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1. Cinsiyetiniz Kadın () Erkek ()
2. Doğum yılınız
3. Medeni durumunuz Evli () Bekar ()
4. Eğitim durumunuz
Okur – yazar () İlköğretim () Lise () Üniversite () Lisansüstü ()
5. Ev dışında bir yerde çalışıyor musunuz? Evet ise lütfen işinizi belirtiniz
Hayır () Evet
6. Evinize giren aylık gelir toplamınız ne kadardır?
1000-2000 () 2001- 3000 () 3001- 4000 () 4001-5000 () 5001 TL ve üzeri ()
7. Kendinize ait sosyal medya hesabınız varsa işaretleyiniz. (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)
Facebook () Twitter () Instagram () YouTube () Pinterest ()
8. Günde kaç saatinizi sosyal medyada geçiriyorsunuz?
Hiç () 1 saatten az () 1-2 saat arası () 2-3 saat arası () 3 saatten fazla ()
9. Bilgisayar ya da telefonda oyun oynar mısınız?
Hayır () 1 saatten az () 1-2 saat arası () 2-3 saat arası () 3 saatten fazla ()
10. Hangi tür oyunlar oynarsınız? (Birden fazla seçenek işaretlenebilir)
Spor () Macera () Eğitim ()
Strateji () Puzzle () Yarış oyunları () Savaş ()
Diğer (varsa belirtiniz)
11. İş ve ev sorumluluklarınız dışında kalan zamanlarda neler yaparsınız? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)
Kitap okumak () Komşu ziyaretleri () TV izlemek () İnternette gezinmek ()
Bilgisayar oynamak () Akıl oyunu oynamak () Hobilerle ilgilenmek ()
Diğer

12. Günde ortalama kaç dakika kitap okuyorsunuz?

Hiç () 1 saatten az () 1-2 saat arası () 2-3 saat arası () 3 saatten fazla ()



Ek 4: Ebeveyn Farkındalıkları Ölçeği (Üstün Zekalı Çocuğu Olan Ebeveynler)
Efö-Üzçe

	EBEVEYN FARKINDALIKLARI ÖLÇEĞİ (ÜSTÜN ZEKALİ ÇOCUĞU OLAN EBEVEYNLER) EFÖ-ÜZÇE	Kesinlikle katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle katılmıyorum
1	Çocuğumun neleri yapabileceğini ve yapamayacağını kestiririm					
2	Üstün zekâlı çocuk tanımının ne anlama geldiğini bilirim					
3	Çocuğumun ihtiyaçlarının tam olarak farkındayım					
4	Çocuğumun gelişimi için desteklemem gereken alanları biliyorum					
5	Çocuğumun gelişimi için desteklemem gereken alanları tam olarak destekliyorum					
6	Çok hızlı ve çabuk öğrenmesinin gelecekte sorun yaratmasından endişelenirim					
7	Başarısız olmaktan korkması hata yapmasını engeller					
8	Motivasyonu düştüğü zaman yaşayabileceği sorunların farkındayım					
9	Motivasyonunu yüksek tutmanın yollarını bilirim					
10	Okul etkinliklerinde karşı motivasyonunu arttırmak için evde verebileceğim destekleri bilirim					
11	Çocuğumuz hakkındaki beklentilerimiz eşimle tutarlıdır					
12	Çocuğumun güvenli riskler almasını desteklerim					
13	Yapabileceği her işi yapabilmesi için fırsat sunarım					
14	Fikirlerini sabırla dinlerim					
15	Sorumluluk duygusu doğuştan gelir					
16	Evde herşeyi çocuğumuzun istediği gibi yapmaya çalışırız					
17	Her alanda en iyi olmak istemesi başarı getirir					
18	Kendine yüksek ve katı hedefler koyması her zaman başarı getirir					
19	Bir hayali varsa ulaşması için ben ondan daha çok çabalarım					
20	Bir hayali varsa ulaşması için ihtiyaç duyduğu desteği veririm					
21	Çatışmalı durumlarda uygulayabileceğim yöntemi bilirim.					
22	Çocuğum çatışma yaşadığında takınmam gereken tavrı biliyorum					
23	Çatışmalarımızı kazanacağım şekilde yönetirim					
24	Çocuğum, iyiliği için benim dediklerime uymalıdır.					
25	Stresli durumlarda nasıl ona nasıl destek verebileceğimi biliyorum					
26	Yaşadığı stresin zarar vermesini engellemek için yapabileceklerimi biliyorum					
27	Stresini kontrol altında tutmasını sağlarım					
28	Kendinden büyüklerle vakit geçirmesinden endişelenirim					
29	Kendini farklı hissetmemesi için elimden geleni yaparım					
30	Arkadaşlarıyla sorun yaşadığında ne yapacağımı bilirim.					
31	Yaşıtlarıyla oynamaktan sıkılması düzeltilmesi gereken bir sorundur					

32	Eğitim ortamında yaşanabilecek sorunlarda başvurmam gereken destek noktalarını biliyorum						
33	Eğitim alanında destek verebilecek kurumlardan haberdarım						
34	Farklılığımı ilk fark ettiğim andan beri profesyonel destek alıyorum						
35	Nitelikli zaman geçirmenin anlamını biliyorum						
36	Çocuğumla her gün nitelikli zaman geçiriyorum						
37	Çocuğuma karşı davranışlarım konusunda endişelerim var						
38	Okul ortamına sunabileceğim destek hakkında fikrim var						
39	Çocuğumun eğitsel ihtiyaçlarını tüm yönleriyle farkındayım						



Ek 5: Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kullanım İzni

Q horzum

×

≡

?

⚙

⋮

←

📁

⚠

🗑

✉

🕒

🔍

📧

📁

⋮

←

→

Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Hakkında

👉

Gelen Kutusu x

↕

🖨

🔗



Hürrem Nayın
Merhaba hocam, Sabahattin Zaim Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık bölümünde yüksek lisans yapmaktayım. Yüksek Lisans tezim olan "Özel ...

26 Nis 2019 Cum 10:24

☆



Mehmet Barış Horzum
Alıcı: ben ▾
ölçek ketedir. kolay gelsin.

29 Nis 2019 Pzt 12:21

☆

↩

⋮

Hürrem Nayın

, 26 Nis 2019 Cum, 10:25 tarihinde şunu yazdı:

...

Dr. Mehmet Barış HORZUM
Sakarya University
Faculty of Education
Computer Education & Instructional Technologies

ÖZGEÇMİŞ

HÜRREM NAYIN ARICA

EĞİTİM

2017 - ...	İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi / PDR Yüksek Lisans
2016 – 2017	Yıldız Teknik Üniversitesi / Pedagojik Formasyon Eğitimi
2010-2014	Sakarya Üniversitesi / Sosyoloji
2006-2010	İstanbul Cahit Zarifoğlu Lisesi

BİLGİSAYAR

Microsoft Office Power Point, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Word, Quik Video Programı, Photo Scape

BELGELER

- Yıldız Teknik Üniversitesi – Pedagojik Formasyon Sertifikası (2017)
- Küçükçekmece Halk Eğitim Merkezi 320 Saatlik İŞARET DİLİ EĞİTMENLİĞİ Sertifikası (2016)
- Küçükçekmece Halk Eğitim Merkezi 120 saatlik İŞARET DİLİ TERCÜMANLIĞI (2015)
- Küçükçekmece Halk Eğitim Merkezi 144 saatlik DRAMA Eğitimi (2015)
- 2013-2014 Güz Dönemi “Yüksek Onur Belgesi” (2014)
- 2013-2014 Bahar Dönemi “Yüksek Onur Belgesi” (2014)
- “SASGEM Akademik Çalışmalar” Başarı Belgesi (2014)
-

TECRÜBE

EYLÜL 2017- HAZİRAN 2019

- Küçükçekmece Çocuk Üniversitesi –
Rehberlik Uzmanı / Atölye Eğitmeni

ŞUBAT 2015 – EYLÜL 2017 -

Fatih Bilgi Evi – Rehberlik Uzmanı