



ISSN
2547-989X

Sinop Üniversitesi
Sosyal Bilimler Dergisi

Araştırma Makalesi

Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9 (1), 775-813

Geliş Tarihi:24.01.2025 Kabul Tarihi:30.05.2025

Yayın: 2025 Yayın Tarihi:31.05.2025

<https://doi.org/10.30561/sinopUSD.1626615>

<https://dergipark.org.tr/sinopUSD>

EBEVEYNLERİN BAKIŞ AÇISIYLA İLKOKUL 3. VE 4. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ SORUMLULUK BİLİNCİNE YANSIMALARININ İNCELENMESİ

Zarif Safa SOYLU*

Yaşar ÇELİK*

Öz

Bu çalışmada, dijital oyun bağımlılığının ilkökul üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencilerinin sorumluluk bilincine yansımalarının ebeveynlerin bakış açısıyla incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomenoloji) kullanılmıştır. Araştırma verileri, Samsun ili Ladik ilçesinde öğrenim gören üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencilerinin ebeveynlerinden yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla elde edilmiştir. 40 ebeveyn ile çocuklarının dijital oyun bağımlılığı olup olmadığı konusunda ön görüşme yapılmıştır. Çocuklarında dijital oyun bağımlılığı olduğunu söyleyen gönüllü ebeveynlerden 10'u ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerden elde edilen veriler içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda dijital oyun bağımlılığının çocukların bireysel, ailevi, sosyal ve akademik sorumlulukları üzerinde önemli etkileri olduğu tespit edilmiştir. Öz bakım alışkanlıklarının ihmal edilmesi, aile içi iletişimin zayıflaması, sosyal bağların zarar görmesi ve akademik sorumlulukların yerine getirilmesinde zorluklar yaşanması olumsuz etkiler olarak ortaya çıkmıştır. Öte yandan kelime dağarcığının zenginleşmesi, tasarım becerilerinin gelişmesi ve sosyal saygınlık kazanılması gibi olumlu etkiler de görülmüştür. Ayrıca ebeveynlerin çocukların dijital oyun bağımlılıklarını kontrol altına almak için sosyal aktiviteler, zaman kısıtlamaları ve yasaklar gibi farklı stratejiler uyguladıkları tespit edilmiştir. Bu çalışmanın dijital oyun bağımlılığının çocuklar üzerindeki etkilerini anlamak adına paydaşlara önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun Bağımlılığı, İlkokul Öğrencileri, Sorumluluk.

* Uzman, MEB, safasoylu@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-6580-2440>

* Doç. Dr. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, ycelik@omu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-8159-5189>

This work is licensed under a Creative Commons BY-NC-SA 2.0

An Examination Of The Reflections Of Digital Game Addiction On Responsibility Awareness Of Primary School 3rd and 4th Grade Students From The Parents' Perspective

Abstract

This study aims to examine the reflections of digital game addiction on the responsibility consciousness of third and fourth grade primary school students from the perspective of parents. In the study, phenomenological design, one of the qualitative research methods, was used. The research data were obtained from the parents of 3rd and 4th grade students studying in Ladik district of Samsun province through semi-structured interviews. 40 parents were pre-interviewed about whether their children had digital game addiction. Interviews were conducted with 10 of the volunteer parents who said that their children had digital game addiction. The data obtained from the interviews were analysed using content analysis method. As a result of the research, it was determined that digital game addiction has significant effects on children's individual, family, social and academic responsibilities. Neglect of self-care habits, weakening in family communication, damage to social ties and difficulties in fulfilling academic responsibilities were revealed as negative effects. On the other hand, positive effects such as enriching vocabulary, developing design skills and gaining social prestige were found. In addition, it was determined that parents applied different strategies such as social activities, time limitations and prohibitions to control children's digital game addictions. It is thought that this study will provide important contributions to stakeholders in order to understand the effects of digital game addiction on children's.

Keywords: Digital Game Addiction, Primary School Students, Responsibility.

Giriş

Oyun, çocuklar için en az sevgi ve bakım görme, barınma ve beslenme kadar temel bir gereksinimdir (Çankaya, 2014). Çocuğun zihinsel gelişimini doğrudan yansıtan oyun, aynı zamanda temel bir hak olarak değerlendirilmektedir (Egemen, Yılmaz ve Akil, 2004). Çocuklar oyun oynarken problem çözme, yaratıcılık, iletişim becerisi geliştirme ve keşfetme gibi birçok önemli yetkinliği deneyimleme fırsatı bulurlar. Bu nedenle oyun, yalnızca bir eğlence aracı değil, fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişimi destekleyen çok yönlü bir etkinliktir (Burghardt, 2012). Ayrıca çocuklar, oyun aracılığıyla duygularını yönetmeyi, yeni durumlara uyum sağlamayı ve farklı deneyimlerle başa çıkmayı öğrenir (Kaya, 2018). Oyun, çocukların iç dünyalarını anlamamıza olanak tanıyan bir pencere işlevi görür. Ancak, günümüzde teknolojik

ilerleme ve iletişim araçlarının etkisi, çocuk oyunlarının işlevini önemli ölçüde değiştirmiştir (Bryce ve Rutter, 2003).

Yaşamımızı değiştiren teknolojik gelişmeler, tüm yaş gruplarının dikkatini çekmekle birlikte, özellikle çocuk ve gençlerin ilgisini cezbeden bir ortam oluşturmıştır. Günümüzde, çocuklar ve gençler teknolojiye yoğun bir ilgi göstermekte, sosyal medya platformlarını, web günlüklerini ve mobil uygulamaları aktif bir şekilde kullanmaktadırlar (Eskili, 2023). Teknolojiye olan yoğun ilgi ile birlikte geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almış ve bu durum, oyun oynama biçimlerini değişikliklere uğratmıştır (Stenros, 2017). Dijital oyunların ilgi çekici olması ve hızlı bir şekilde yaygınlaşması, çocuklar arasında oynanan birçok geleneksel oyunu neredeyse yok etmiş ve günün büyük kısmını ekran başında oyun oynayan bireylerin çoğalmasına sebebiyet vermiştir (Farchakh, vd., 2020). Bu bağlamda geleneksel oyunların yerini alan dijital oyunların etkileri, ebeveynler ve eğitimciler için dikkatle ele alınması gereken bir konu olarak görülmektedir (Eskili, 2023).

Oyun, çocuğun iç dünyası ile dış dünyayı bağdaştırmasına olanak tanırken, dijital oyunlarda bu bağ farklı ve sayısız dünyaya yönelmektedir (Başal, 2007). Ancak bu dijital dünyaların çoğu, çocuk gelişimi açısından bazı tehditler barındırmaktadır. Çocukların günlerinin büyük bir kısmını bilgisayar başında geçirmeleri, sosyal çevrelerinden kopmaları ve aileleriyle etkili iletişim kuramamaları, ebeveynler tarafından sıklıkla dile getirilen önemli sorunlar olarak görülmektedir (Çakır, 2013). Bunların arasında çocukların ödevlerini yapmaması, kitap okumaya zaman ayırmaması, verilen görevleri ihmal etmesi, uyku düzeninin bozulması ve hatta şiddet eğiliminde bulunması gibi durumlar dikkati çekmektedir (Karadağ ve Kılıç, 2019). Özellikle 7-15 yaş arasındaki çocuklara sahip ebeveynler, dijital oyunların; bağımlılık (%87.1), kaygı ve saldırganlık (%74.8), sosyal izolasyon (%69.7) ve okul sorumluluklarını erteleme (%72.5) gibi çeşitli olumsuzluklara yol açtığını ifade etmektedirler (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Dijital oyunların olumsuz etkileri arasında, çocuklarda agresif davranışların artışı, şiddetin sıradan bir olay olarak algılanması ve bağımlılık gibi sorunlar öne çıkmaktadır. Bununla birlikte, dijital oyunlar, çocukların gerçek hayattaki duygusal ve sosyal bağlarını zayıflatarak, onların sağlıklı bir şekilde büyümesini engelleyebilmektedir. Söz konusu etkiler, yalnızca bireysel düzeyde değil, toplumsal düzeyde de ele alınması gereken önemli bir mesele olarak karşımıza çıkmaktadır (Aydoğdu-Karaaslan, 2015; Horzum, 2011). Özellikle sosyal çevre ile bağın zayıflaması ve aile içi iletişimin azalması, modern çağın getirdiği dijitalleşme sürecinin belirgin sorunları arasında yer almaktadır. Nitekim, Indiana Üniversitesi'nde yapılan bir araştırma, ergen erkeklerin şiddet içerikli dijital oyunlar oynarken beyinlerinin kontrol ve odaklanma ile ilgili bölgelerinde işlev azalması yaşadıklarını ortaya koymuştur (The Science Teacher, 2007). Diğer yandan dijital oyunların çocuklarda sorumluluk değerinin kazanılması yönünden de önemli etkileri olduğu tartışma konusudur.

Sorumluluk kavramı felsefe tarihinde derinlemesine ele alınmış karmaşık bir kavramdır. Sorumluluğun felsefi kökenleri incelendiğinde, Aristoteles ve Kant gibi düşünürlerin ahlak anlayışları öne çıkar. Aristotelesçi etikte sorumluluk, pratikte erdemli davranışlar ve pratik kavrayış (phronesis) geliştirme sürecine bağlı olarak, iradi tercihler ve eylemlerin sonuçlarını üstlenmekle ilişkilidir. Bu yaklaşım, sorumluluğu karakter gelişiminin ve bağlamsal eylemin bir parçası olarak görür. Kantçı ahlak felsefesinde ise sorumluluk, eylemin sonuçlarından bağımsız olarak, niyetin ahlaki değeriyle ve saf pratik aklın ilkelerine göre özerk (autonom) biçimde eylemekle ilgilidir. Kant için sorumlu olmak, kişinin öznel ilkelerinin evrensel bir yasa olabilecek şekilde belirlenmesi ve bu ussal ilkeye göre hareket etmesidir. Aristoteles sorumlulukta bağlamı, erdemi ve sonuçları daha çok dikkate alırken, Kant evrensel ilkeyi, niyeti ve özerk yükümlülüğü vurgular (Coşkun, 2019).

Özne ve nedensel eyleme odaklanan bu geleneksel felsefi yaklaşımlar, günümüzün hızla değişen, teknoloji ve bilimsel gelişmelerle şekillenen yaşam dünyasının karmaşıklığı ve bunun yol açtığı geniş çaplı toplumsal ve çevresel etkiler

karşısında sorumluluğu tam olarak açıklamada yetersiz kalmaktadır. Eylem sonuçlarını doğrudan bireye atfetmek giderek zorlaşırken, sorumluluğun bireysel boyutunun yanı sıra toplumsal, çevresel ve kurumsal boyutları da kapsayacak şekilde genişlemesi gerekmektedir. Geleneksel anlayış geçmişteki eylemlere ve birebir zarara odaklanırken, günümüzde sorumluluk kavramı geleceğe yönelik eylemleri ve daha geniş ölçekli etkileri de içermektedir (Nunes ve Simescu, 2010).

Sorumluluk, Türk Dil Kurumu'na (1988) göre “kişinin kendi davranışlarını veya kendi yetki alanına giren herhangi bir olayın sonuçlarını üstlenmesi” şeklinde tanımlanmaktadır. Bunun yanında literatürde, kurallara uygun davranış sergileme (Civelek, 2006), verilen görevi en iyi şekilde yerine getirme ve görevin gerektirdiği davranışların hesabını verebilme (Başaran, 1974) ve başkalarının haklarına saygılı olma bireyin eylemlerinin farkında olması ve sonuçlarını üstlenmesi (Cevizci, 1997; Dökmen, 2011) gibi çeşitli tanımlara da rastlanmaktadır.

Bireylere sorumluluk bilincinin kazandırılmasında ilk basamak aile olarak görülmekle birlikte, okul da bu konuda önemli bir görev üstlenmektedir (Yeşilyaprak, 2002). Zira, çocuk, görev ve alışkanlıklarının birçoğunu ailede kazansa da okuldan aldığı eğitimle bunları perçinleştirir (Gündüz, 2014). Gerek aile gerekse okul, çocuklara bu sorumlulukları kazandırırken birçok zorlukla karşılaşmakta; çoğu zaman bu zorlukların üstesinden gelmekte çaresiz kalmaktadırlar. Bunlara bağlı olarak yeni kuşağın sorumluluk bilinci kazanma açısından yetersiz oldukları değişik platformlarda dile getirilmekle birlikte; eğitimin paydaşları olan öğretmenler, idareciler, veliler tarafından da sürekli tartışma konusu yapılmaktadır.

Bu araştırmayla ebeveynlerin, dijital oyun bağımlılığının çocuklarının sorumluluk bilincine yansımaları konusundaki deneyimlerinden yola çıkılarak, tüm paydaşlara çözüm konusunda önerilerde bulunmak amaçlanmaktadır. Alanyazında son yıllarda gençlere (Perko ve Bendek, 2018), okul öncesi düzeydeki öğrencilere (Fang, Tapalova ve Zhiyenbayeva, 2022; Kesici, 2020; Mumcu, 2024), ilkokul

düzeyindeki öğrencilere (Onay ve Çelik, 2022), hem çocuklara hem de gençlere (Yalçın, Irmak ve Ardiç, 2018) yönelik bazı araştırmaların yapıldığı görülmektedir.

Bununla birlikte, ilkokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve sorumluluk bilincini konu alan sınırlı sayıda çalışmanın (Arslan, 2021; Eskili ve İflazoğlu Saban, 2025; Arslan ve Taş, 2022) bulunması, araştırmayı literatür açısından daha da önemli hale getirmektedir. Bu bağlamda araştırmanın, çocukların dijital oyun bağımlılığına karşı korunmasına yönelik stratejiler geliştirilmesine rehberlik edeceği ve ilgililere konu ile ilgili alacakları kararlarda katkı sunacağı düşünülmektedir. Özellikle ilkokul çağındaki çocukların, dijital oyun bağımlılığına karşı daha savunmasız bir grup oluşturduğu ve bu durumun sorumluluk bilinci kazanmalarını olumsuz etkilediği görülmektedir. Bu nedenle, dijital oyun bağımlılığı ile sorumluluğun detaylı şekilde incelenmesi, erken müdahale stratejilerinin geliştirilmesi açısından önemli bir ihtiyaç olarak karşımıza çıkmaktadır.

1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, ebeveynlerin bakış açısıyla ilkokul çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılıklarının sorumluluk bilincine yansımalarının incelenmesidir. Bu amaçla aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. Ebeveynlerin çocuklarda sorumluluk kavramına ilişkin algıları nasıldır?
2. Ebeveynlerin görüşlerine göre, çocuklarının dijital oyun oynama bağımlılıklarının sorumluluklarına yansımaları nasıldır?
3. Ebeveynlerin görüşlerine göre, çocuklarının dijital oyun oynama bağımlılıklarını azaltmak veya engellemek amacıyla aldıkları önlemler nelerdir?
4. Ebeveynlerin görüşlerine göre, çocuklarının dijital oyun oynama bağımlılıklarını azaltmak veya engellemek adına aldıkları önlemler karşısında çocuklarının tepkileri nasıldır?

Yöntem

2. Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim deseni kullanılmıştır. Olgubilim, bireylerin belirli bir olguya dair deneyimlerini, algılarını ve bu deneyimlere yükledikleri anlamları derinlemesine incelemeyi amaçlar. Bu desen, genellikle hakkında yüzeysel bilgi sahibi olduğumuz ancak daha detaylı bir kavrayışa ihtiyaç duyduğumuz olgulara odaklanır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Diğer bir ifadeyle, olgu bilim, bireylerin olguya ilişkin yaşantılarına, algılarına ve olguya yükledikleri anlamla ilgilenmektedir. Burada bireyin olguya ilişkin geçmişteki deneyimleri, olgunun birey için ne anlam ifade ettiği, olgu halen devam ediyorsa bireyde nasıl izler bıraktığı ortaya konmaya çalışılır (Günbayı ve Sorm, 2018). Bu çalışma ile, ebeveynlerin çocukların dijital oyun bağımlılığına ilişkin yaşantıları sorumluluk bağlamında incelenmeye çalışıldığı için olgu bilim desenine göre düzenlenmiştir.

3. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, Samsun ili Ladik ilçesindeki ilkokulların üçüncü ve dördüncü sınıflarında öğrenim gören öğrencilerin ebeveynlerinden gönüllü olarak araştırmaya katılan 10 veli oluşturmaktadır. İlkokul birinci ve ikinci sınıf öğrencilerinin ebeveynleri, bu yaş grubunda dijital oyun bağımlılığına yönelik problemden söz etmedikleri için çalışma grubuna alınmamıştır. Örneklem ise amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ile belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme, araştırmacının belirlediği kriterlere uyan katılımcıların seçildiği bir yöntemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu çalışmada ebeveynlerin çocuklarını "dijital oyun bağımlısı" olarak nitelendirmesi ölçüt olarak kabul edilmiştir. Ebeveynlere ilişkin demografik bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1

Ebeveynlere İlişkin Bilgiler

Sıra no	Kod İsim	Öğrenim Durumu	Çocuğunun Sınıfı	Ebeveyn Rolü
1	G1	Lisans	4	Anne

2	G2	İlkokul	4	Anne
3	G3	Ortaokul	4	Anne
4	G4	Ortaokul	4	Anne
5	G5	Ortaokul	4	Anne
6	G6	Lise	4	Baba
7	G7	Ortaokul	3	Anne
8	G8	Lise	3	Baba
9	G9	Lisans	3	Anne
10	G10	Lisans	3	Anne

4. Veri Toplama Araçları

Araştırmada, veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunu geliştirmek amacıyla ilgili literatür taranmış ve on aday soru oluşturulmuştur. Oluşturulan sorular sınıf eğitimi alanında iki, ölçme ve değerlendirme alanında bir ve Türkçe öğretimi alanında bir olmak üzere üç uzmanın görüşüne sunulmuştur. Uzmanların önerileri doğrultusunda birbirlerini tekrarladığı söylenen üç soru atılmış, diğer sorularda da dil ve anlatım yönlerinden bazı düzeltmeler yapılmıştır. Görüşme formunun Samsun ili Ladik ilçesindeki ilkokullarda kullanılabilmesi için Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden 25.03.2022 tarihli araştırma izni ve Karadeniz Bölgesi'nde bulunan bir üniversiteden 25.02.2022 tarih ve 2022-151 sayılı bilimsel etik kurulu kararı alınmıştır.

Gerekli izinler alındıktan sonra formdaki sorular sözü edilen ilçedeki okullarda çocuğu bulunan gönüllü iki veliye yöneltilerek anlaşılabilirliği yönünden gözden geçirilmiştir. Soruların anlaşılabilirliğinin sağlanmasının ardından hedef gruba uygulanmasına karar verilmiştir. Bu amaçla, ilk aşamada 40 ebeveyn ile ön görüşmeler yapılarak çocuklarını dijital oyun bağımlısı olarak tanımlayan 10 ebeveyn çalışma grubuna alınmıştır. Bu velilere görüşmeye katılma konusunda istekli olup olmadıkları sorulmuş; tamamının katılma konusunda gönüllü olduklarını söylemeleri üzerine kendileriyle görüşme yapmaya karar verilmiştir. Dolayısıyla araştırmanın örneklemini bu 10 ebeveyn oluşturmuştur. Ebeveynlerden ilk görüşmede ev adresleri ve telefon numaraları alınmış, daha sonra tek tek aranarak görüşme için randevu saati oluşturulmuştur. Görüşmeler, araştırmacının çalışma

ortamında, katılımcıların uygun gördüğü tarih ve saatlerde gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler, 1-31 Mart 2023 tarihleri arasında tamamlanmıştır. Görüşme süreleri ortalama 35-45 dakika sürmüştür. Görüşme öncesinde, ebeveynlere bilgilerin gizliliğinin sağlanacağı konusunda güvence verilmiş ve görüşmelerde ses kaydı alınmıştır. Yanıtların tekrarlanmaya başladığı ve veri doygunluğa ulaşıldığı noktada görüşmeler sonlandırılmıştır. Katılımcıların kimliklerini gizlemek amacıyla, görüşülen ebeveynlere G1'den G10'a kadar kodlar verilmiştir.

İnandırıcılık ve Aktarılabilirlik

İnandırıcılık ve aktarılabilirliğini sağlamak amacı ile veri toplama aracı geliştirme sürecinde uzmanların görüşlerine başvurulmuş ve uzman görüşleri doğrultusunda veri toplama aracının içeriği ve yapısı üzerinde gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Uzmanlar, özellikle soruların dilinin hedef kitleye uygun olup olmadığını, soruların çocukların dijital oyun bağımlılığı ile ilgili olası deneyimlerini ve ebeveynlerin bu konudaki algılarını yeterince kapsayıp kapsamadığını değerlendirmişlerdir. Ayrıca, görüşme formunun genel akışının mantıklı ve amaca hizmet eder nitelikte olup olmadığı konusunda da geri bildirimde bulunmuşlardır. Bu geri bildirimler ışığında, bazı sorularda anlam karışıklığına yol açabilecek ifadeler düzeltilmiş, çok boyutlu olan bazı sorular tek boyuta getirilmiş, bazı soruların sırası değiştirilmiş ve ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığı konusundaki farkındalıklarını ve başa çıkma stratejilerini daha iyi anlamaya yönelik sorularda düzenlemeye gidilmiştir. Ayrıca sosyal bilgiler konusunda uzman bir öğretim üyesi araştırmanın her aşamasında süreci takip etmiştir. İnandırıcılık açısından, araştırma süreci bir uzman tarafından incelenmiştir.

Anlaşılabilirliğin test edilmesi amacı ile veri toplamadan önce pilot uygulama yapılması gereklidir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu bağlamda, görüşme formunun anlaşılabilirliğini ve amaca hizmet edip etmediğini test etmek amacıyla, çalışma grubuna dahil olmayan iki ebeveyn ile pilot görüşmeler yapılmıştır. Pilot görüşmeler sonucunda bazı konuların yeterince derinlemesine sorgulanmadığı tespit edilmiş ve dijital oyunlar ile çocukların sorumluluklarını yerine getirebilmesi

arasındaki ilişkiyi anlayabilmek amacı ile iki adet sonda soru eklenmiştir. Pilot çalışmadan elde edilen veriler çalışmaya dahil edilmemiştir.

Ayrıntılı betimleme yöntemi ile çalışmanın aktarılabilirlik yönünden güçlü olması sağlanmaya çalışılmıştır. Araştırmanın bulguları, okuyucunun durumu ve bağlamın daha iyi anlaşılmasını sağlamak için ayrıntılı bir şekilde betimlenmiştir. Ebeveynlerin görüşlerinden doğrudan alıntılar yapılarak, bulgular zenginleştirilmiştir (Creswell, 2018). Araştırmanın tutarlılığını sağlamak için, veri toplama sürecinde elde edilen ham veriler ile sonuçlar arasındaki ilişki sürekli olarak kontrol edilmiştir. Bu, araştırmacı yorumlarının gerçek verilere dayandığını ve öznellikten uzak olduğunu göstermeye yardımcı olmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2018).

5. Verilerin Analizi

Araştırma verileri içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Bu bağlamda öncelikle ses kayıtları araştırmacı tarafından metne dönüştürülmüştür. Metinler üzerinde belirlenen kodlar renk kodlama yöntemiyle ayrıştırılmıştır. Kodlama süreci tamamlandıktan sonra, kodlar kategorilere ayrılmış ve tematik bir düzen oluşturulmuştur. Oluşturulan temalar aynı zamanda araştırma soruları şeklinde düzenlenmiştir. Bu düzen çerçevesinde, her kod için bir metin belgesi ve her kategori için bir klasör oluşturulmuştur. İlgili kodlara ait ebeveyn ifadeleri, metin belgelerine ve kategori klasörlerine yerleştirilmiştir. Bu yöntemle, çalışmada kullanılan nitel veri analizi sistematik bir yapıya kavuşturularak sonuçlara daha kolay ulaşılması sağlanmıştır. Kodlama sürecinde, kodlayıcılar arası güvenilirliği sağlamak amacı ile araştırmacı ve sosyal bilimler alanında uzman bir öğretim üyesi tarafından bağımsız kodlamalar yapılmış ve kodlamalar tamamlandıktan sonra, araştırmacı ve alan uzmanı bir araya gelerek kodlamaları karşılaştırmışlardır. Farklılıklar ve anlaşmazlıklar tartışılmış, kodlama rehberi üzerinde gerekli revizyonlar yapılmış ve uzlaşma sağlanmıştır. Katılımcı teyidi için veri analizinden sonra her bir katılımcıya, kendi görüşmesinin transkripti ve bu transkriptten elde edilen bulguların bir özeti gönderilerek, bulguların kendi deneyimlerini doğru yansıtıp yansıtmadığı

sorulmuştur. Katılımcıların tamamı, analiz sonuçlarının kendi deneyimlerini doğru yansıttığını belirtmiştir. Merriam'a (2013) göre katılımcıdan alınan teyit, araştırmacının, katılımcının ifade ettikleri ve eylemleriyle ne kastettiğini katılımcının bakış açısıyla anlamasına yardımcı olur.

Veri analizinde tümevarımsal bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu yaklaşımda, verilerin içinden çıkan temalar ve örüntüler doğrultusunda analiz yapılmıştır. Tümevarımsal analiz, özünde, ham verilerden yola çıkarak genellenebilir kavramlara ve bu kavramlar arasındaki ilişkilere ulaşmayı hedefler. Bu analiz sürecinin temelinde, benzer veri parçalarını, belirli temalar ve kavramlar etrafında dikkatlice gruplandırmak yatar. Nihai amaç, bu gruplandırılmış veriyi, okuyucunun rahatlıkla anlayabileceği ve anlamlandırabileceği bir şekilde yorumlayarak, araştırmanın sonuçlarını ortaya koymaktır (Braun ve Clarke, 2006). Bu bağlamda araştırma, çocukların sorumlulukları ve dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi ebeveyn bakış açısıyla irdeleyen dört ana tema üzerine kurulmuştur. İlk olarak, “Ebeveynlere Göre Çocuklarda Bulunması Gereken Sorumluluklar” teması, çocuğun kişisel bakım, aile içi görevler, sosyal ve doğal çevreye karşı sorumluluklar ve akademik yükümlülükler gibi farklı alanlardaki sorumluluklarını ebeveynlerin beklentileri doğrultusunda tanımlamaktadır. İkinci tema olan “Çocukların Dijital Oyun Oynama Bağımlılıklarının Sorumluluklarına Yansımaları”, dijital oyunların çocukların bu sorumlulukları yerine getirme davranışları üzerindeki potansiyel olumlu ve olumsuz etkilerini ebeveyn gözlemleri üzerinden değerlendirmektedir. Üçüncü olarak, “Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynama Bağımlılıklarını Azaltmak veya Engellemek Amacıyla Aldıkları Önlemler” teması, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun kullanımını yönetmek için başvurdukları çeşitli stratejileri ve bu stratejilerin etkinliğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Son olarak, “Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynama Bağımlılıklarını Azaltmak veya Ortadan Kaldırmak Amacıyla Aldıkları Önlemler Karşısında Çocukların Tepkileri” teması ise, ebeveyn müdahalelerine karşı çocukların gösterdiği tepkisel davranışları analiz etmektedir.

Bulgular

İlkokul üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının sorumluluk bilincine yansımaları konusunda ebeveynlere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formundaki sorulara verdikleri cevapların analizi sonucunda beş tema oluşturulmuş, araştırma soruları da bu temalara göre düzenlenmiştir. Her bir tema ile ilgili yapılan analizler ayrı ayrı tablolar halinde düzenlenerek sunulmuştur.

1. Ebeveynlerin Çocuklarda Sorumluluk Kavramına İlişkin Algıları

Ebeveynlerin çocuklarda sorumluluk kavramına ilişkin algıları temasına ilişkin bulgular Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 2

Ebeveynlerin Çocuklarda Sorumluluk Kavramına İlişkin Algıları

Tema	Kategori	Kodlar
Ebeveynlerin çocuklarda sorumluluk kavramına ilişkin algıları	Kendisine yönelik sorumlulukları	Banyo yapma
		Tırnak kesme
		Tuvalet alışkanlığı
		Diş fırçalama
		Saç bakımı
		Oda düzeni
		Okul çantası düzeni
		Uyku düzeni
		Yemek düzeni
		Zamanı verimli kullanma
		Özgüven
		Hayır diyebilme
		Zorluklara karşı dirençli olma
		Duygusal bağımsızlık
	Ailesine yönelik sorumlulukları	Aile bireylerine saygı
		Kardeşlerine bağlılık
		Aile bireylerine haber verme
	Sosyal çevresine yönelik sorumlulukları	Arkadaşlarına zarar vermeme
		Sağlam arkadaşlık kurma
		Kötü söz söylememe
		Paylaşımçı olma
	Doğal çevreye yönelik sorumlulukları	Hayvan sevgisi
		Bitki sevgisi
		Ekolojik dengeyi koruma
		Doğayı sevmeye ve koruma

Tema	Kategori	Kodlar
		Doğaya zarar verenleri uyarma
	Akademik sorumlulukları	Ödevlerini yapma Akademik başarı sağlama Kitap okuma Araştırma yapma Bilgilendirici videolar izleme Öğretmene saygı gösterme Sosyal etkinliklere katılma İçsel motivasyona sahip olma

Tablo 3'e bakıldığında ebeveynlerin çocuklarda sorumluluk kavramına ilişkin algıları temasına ilişkin bulgular, kendilerine yönelik, ailelerine yönelik, sosyal çevresine yönelik, doğal çevreye yönelik ve akademik sorumluluklar olmak üzere 5 kategoriye, kategoriler de kodlara ayrılarak incelenmiştir. Ebeveynler çocuklarının kendilerine yönelik sorumluluklarını banyo yapma, tırnak kesme, tuvalet alışkanlığı, diş fırçalama, saç bakımı, oda düzeni, uyku düzeni, okul çantası düzeni, yemek düzeni, zamanı verimli kullanma, hayır diyebilme, zorluklara karşı dirençli olma, duygusal bağımsızlık ve özgüven olarak düzenlenmiştir. Bunlardan G1 çocuğu için, ödevlerini düzenli bir şekilde tamamladığı ancak uyku saatleri ve yemek yeme alışkanlıklarının düzensiz olduğu belirtilmiştir. Diğer bir ebeveyn (G3, G3) ise çocuğunun dağınık olduğunu ve yatak toplama gibi kendine yönelik sorumluluklarını yerine getirmediğini ifade etmiştir. Özellikle G9'un çocuğunun kendisine yönelik olan sorumluluklarında duygusal bağımsızlığının olmadığını şu sözlerle ifade etmiştir:

“Çocuğum kendisini düşünmez, başkalarının duyguları ona göre daha önemlidir ve ona göre hareket eder. Ben ona hayır senin fikirlerin daha önemli ona göre hareket et derim. Ama yine o başkalarının duygularını ve fikirlerini önemser.”

G5 çocuğunun bazı kişisel bakımlarını özellikle tuvalet sonrası temizlik ihtiyacını hala yerine getirmediğini, tembelliğinden dolayı giyinmeyi, çantasını ayarlamayı, eşyalarını düzenlemeyi sevmediğini ifade etmiştir.

G7 ise çocuğunun kişisel bakım becerileri gibi kendisine yönelik olan sorumluluklarının birçoğunu yerine getirdiğini ifade ederken sorumluluk bilinci kazanımında ailenin çok önemli bir yer tuttuğunu vurgulamıştır. Ebeveynler çocuklarının ailelerine yönelik olması gereken sorumluluklarını aile bireylerine saygı, kardeşlerine bağlılık, aile bireylerine haber verme kavramları ile tanımlamışlardır. G8 çocuğunun kardeşine yönelik koruyucu davranmadığını, küçük kardeşini devamlı rahatsız ettiğini hatta bazen ona “*seni hastaneye götürüp iğne yaptıracağım*” diyerek onu korkutup ağlattığını; ayrıca ablasını da devamlı rahatsız ettiğini, ona karşı sen bilmiyorsun her şeyi ben biliyorum havasında olduğunu ifade etmiştir. G10 çocuğunun ailesine yönelik olan sorumluluklarını saygı konusunda tam olarak yerine getirmedeğini şu sözlerle ifade etmiştir:

“Bize karşı öfkeli. Bana gıcıkısın, seni sevmiyorum bile diyebiliyor. Onu cezalandırdığım zamanlarda bana bıktım, sevmiyorum seni diyor.”

G4 çocuğunun kendisine bazen saygılı bazen ise saygısız davrandığını şu sözlerle ifade etmiştir:

“Bize, ben sizin çocuğunuz olmasaydım keşke ölseydim! Niye ben buradayım? Beni yurda verin! Ben yurttan kalayım! Bu evden gideceğim! gibi sözler söylemeye başlıyor bize küsüyor.”

G5 çocuğu için en önemli sorumluluklardan birinin, bir yere gitmesi veya dışarı çıkması gerektiğinde ebeveynlerinden mutlaka izin alması olduğu ifade edilmiştir. G9 ise, aile bireyleri arasında sevgi ve saygı çerçevesinde bir ilişkinin sürdürülmesi gerektiğini, kardeşler arasında belirli bir seviyede kardeşlik ilişkisi yaşanmasının önemli olduğunu ve çocuğunun bu kurallara uyum sağladığını belirtmiştir.

Ebeveynler çocuklarının sosyal çevresine yönelik olması gereken sorumluluklarını, arkadaşlarına zarar vermeme, sağlam arkadaşlık kurma, kötü söz söylememe ve paylaşımcı olma kodları ile tanımlamışlardır. Bu konuda G5 kendi çocuğunun dahil gördüğü çocukların okulda ya da dışarıda çok küfürlü konuştuklarını, sokaklarda küfür ederek dolaştıklarını; bunun olmaması

gerektiğini, arkadaşları ile bir çocuğun küfürlü veya argo kelimler ile konuşmaması gerektiğini ifade etmiştir. Ayrıca bir çocuğun arkadaşlarının devamlı yanında olması gerektiğini ve bunu hissettirebilmesi gerektiğini vurgulamıştır.

G2 bu konuda çocuğunun sosyal çevresine yönelik olan sorumluluklarından bahsederken, *“Arkadaşına karşı saygılı olması gerekir. Hiçbir zaman kavga, dövüş olmaması gerekir. Paylaşımçı olmalı kesinlikle.”* ifadelerini kullanmıştır.

G6 çocuğunun sosyal çevresine yönelik sorumluluklarını yerine getirebilme durumundan bahsederken sevdiği arkadaşlarını çok tuttuğunu, evde yaptığı pastaları bile paylaşmak için okula götürdüğünü ama arasının iyi olmadığı arkadaşlarına hiçbir şey paylaşmak istemediğini ifade etmiştir. G3 çocuğunun çevresine yönelik hep kendi istediğinin gerçekleşmesi gerektiğini, arkadaşları arasında onun söylediklerinin dışına çıkılırsa arkadaşları ile kavga ettiğini ifade etmiştir. Ayrıca çocuğunun zor durumda kalanlara yardım ettiğini, bu konuda yardıma ihtiyacı olan bir çocuğa yardım kampanyası yapıldığı zaman kendi biriktirdiği paralardan yardımını yaptığını, bu gibi durumda çok paylaşımcı olduğunu ifade etmişti

Ebeveynler çocuklarının doğal çevreye yönelik sorumluluklarını, hayvan sevgisi, bitki sevgisi, ekolojik dengeyi koruma, doğayı sevmek ve koruma, doğaya zarar verenleri uyarma kodları ile tanımlamışlardır. G2 bu konuda çocuğunun çok duygusal olduğunu, hayvanlara dayanmadığını, dışarıda aç ya da yaralı bir hayvan görse hemen onun yardımına koştuğunu ve hayvanları sahiplendiğini ifade etmiştir. G3 çocuğunun köpekleri çok sevdiğini ve onlara bağımlı olduğunu, eski köpeği aklına geldiğinde devamlı ağladığını, eski köpeğini hiç unutmadığını, hayvanlara yönelik sorumluluklarını en iyi şekilde yerine getirdiğini ifade etmiştir. G4 çocuğunun doğal çevreye, hayvanlara ve bitkilere yönelik çok hassas olduğunu ifade ederken şu sözleri söylemiştir:

“Hayvanları çok seviyor, aynı şekilde ağaç dikmeyi de çok seviyor. Arabalar geçtiği zaman ya da kömür yaktığımız zaman fosil yakıtların dumanının çevreye çok zararlı olduğunu bana her zaman söylüyor. Dışarıda bir köpek görse hemen evden bir parça ekmek alır ve hemen ona verir.”

G7 ise çocuğunun doğal çevreye yönelik sorumluluklarını şu sözlerle ifade etmiştir:

“(...) Toprakla çok haşır neşir oluyor. Patates ekiyorlar, biçiyorlar. Ağaçlar var onları suluyor, meyveleri tophıyor, hiçbir şekilde zarar vermiyor. Evde fasulye deneyi yapıyorlar. Kendisi onu yaptı, onu yetiştirdi. Onun yetişmesini gördükçe aşırı heyecanlandı. Her gün düzenli olarak suyunu verdi. (...) Bitkilerin yetişmesinde büyümesinde sorumluluklarını yerine getiriyor.”

G10 çocuğunun doğal çevreye yönelik hassas olmadığını, onlara yönelik sorumluluklarını yerine getirmediğini, hayvanlara ve bitkilere zarar verdiğini, hayvanlara iğrenç diye hitap ettiğini ve onların kuyruklarına basıp kıllarını, tüylerini çektiğini ifade etmiştir.

Ebeveynler çocuklarının akademik sorumluluklarını, zamanında ödev yapma, akademik başarı, kitap okuma, araştırma yapma, bilgilendirici videolar izleme, öğretmene saygı, sosyal etkinliklere katılma, içsel motivasyona sahip olma kodları ile tanımlamışlardır. Ebeveynlerin bu konudaki görüşlerinden bazıları şu şekildedir:

G2 çocuğunun sadece okulda kitap okuduğunu, evde zorlamasına ve teşvik etmesine rağmen kitap okumadığını; ödev yaparken de kendisini dinlemediğini, ödevlerini tamamlayamadığını, devamlı olarak erteleme davranışı gösterdiğini ve bu konuda annesini suçladığını ifade etmiştir. G3 çocuğunun evde kitap okuma ve ders çalışma gibi akademik sorumluluklarını yerine getirdiğini, ödevlerini çok güzel yaptığını, ailesini hiç bunaltmadan başarılı bir şekilde sürdürdüğünü ifade etmiştir. G5 ise çocuğunun akademik açıdan bazı sorumluluklarını yerine getiremediğini bu durumun aslında kendi sorumlulukları içerisinde olduğunu şu sözlerle ifade etmiştir:

“Benim çocuğum akademik açıdan çok sorumlu değil maalesef. İsterdim ki dersleri iyi olsun. Maalesef çocuğumda o başarıyı yakalayamadık. (...) Çocuğum derslerde maalesef çok sorumsuz. Çocuğum okuduktan sonra bir şey olmayacağını iddia ediyor. Ben de tam tersini ona söylüyorum. Bizde de burada eksiklik var çocuklara sorumluluk yükleyemedik.”

G8, çocuğunun ödev sorumluluklarını yerine getirmediğini, ödevlerini zamanında yapmaktansa sürekli ertelediğini ve bu durumun kendilerinin çocuklarına fazla baskı yapmasına yol açtığını belirtmiştir. Ebeveynler, bu baskının çocuğun akademik sorumluluklardan iyice uzaklaşmasına neden olduğunu ifade etmiştir. G7 ise diğer ebeveynlere ek olarak, çocuğun yalnızca ödevlerini yerine getirmekle kalmayıp sosyal etkinliklere de yönelmesi gerektiğini vurgulamış; spor ve müzik gibi faaliyetlerin akademik başarıya olumlu katkı sağlayacağını düşündüklerini ve bu doğrultuda çocuklarını yönlendirdiklerini dile getirmiştir. G9, çocuğunun araştırmayı ve kendini geliştirmeyi sevdiğini; belgeseller izleyerek, dijital içeriklerden faydalanarak ve okuyarak araştırmalar yaptığını aktarmıştır. Ayrıca, çocuğun akademik sorumluluklarını başarıyla yerine getirdiğini belirtmiştir.

2. Ebeveynlerin Görüşlerine Göre Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Bağımlılıklarının Sorumluluklarına Yansımaları Durumu

Ebeveynlerin görüşlerine göre çocuklarının dijital oyun oynama bağımlılıklarının sorumluluklarına yansımaları temasına ilişkin bulgular Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 3

Çocukların Dijital Oyun Oynama Bağımlılıklarının Sorumluluklarına Yansımaları

Tema	Kategori	Alt Kategori	Kodlar
Çocukların dijital oyun oynama bağımlılıklarının sorumluluklarına yansımaları	Olumsuz yansımaları	Kendi sorumlulukları üzerine yansımaları	Tuvalet alışkanlığında bozulma Kendine fiziksel zarar verme Kişisel bakımını aksatma
		Aile içi sorumlulukları üzerine yansımaları	Aile içinde iletişim problemleri yaşama Aile içi ilişkilerde zayıflama Kardeşlere şiddet uygulama

Tema	Kategori	Alt Kategori	Kodlar
			Ebeveynlere saygısızlık yapma
		Çocukların sosyal çevresine ilişkin sorumlulukları üzerine yansımaları	Argo kelime kullanma ya da küfür etme Arkadaşlarıyla iletişim problemleri yaşama Dış dünya ile bağlantının kesilmesi Sosyal çevresine fiziksel şiddet uygulama
		Akademik sorumlulukları üzerine yansımaları	Derse odaklanma problemleri Kitap okuma alışkanlığında azalma Başarısızlık hissi duyma Verimsiz ders çalışma
	Olumlu yansımaları	Sosyal çevresinde prestij kazanma Kelime haznesinde artma Tasarım becerisinde gelişme Resim yeteneğinde gelişme Hayal gücünde artması Kardeşler arasındaki iletişimde artma	

Tablo 4'e bakıldığında çocukların dijital oyun oynama bağımlılıklarının sorumluluklarına yansımaları teması, önce olumsuz ve olumlu olmak üzere iki alt temaya sonra da alt tema ve kategorilere; kategorilerin de alt kategorilere ve kodlara ayrılarak düzenlendiği görülmektedir. Dijital oyun bağımlılıklarının çocukların sorumluluklarına olumsuz yansımaları alt teması, kendi sorumlulukları üzerine

yansımaları, aile içi sorumlulukları üzerine yansımaları, sosyal çevresine yönelik olan sorumlulukları üzerine yansımaları ve akademik sorumlulukları üzerine yansımaları olmak üzere dört kategoride incelenmiştir. Katılımcıların bu konudaki görüşleri şu şekildedir:

G1 çocuğunun savaş oyunları oynadığını, arkadaşlarına çevrim içi görüşmelerinde oyun oynarken karşılıklı olarak “seni öldüreceğim”, “vuracağım” gibi sözler söylediklerini, bunun da arkadaşları arasında şiddete sebebiyet verebileceğini ifade etmiştir. G2 ise aile içi iletişimini tamamen zayıflattığını şu sözlerle ifade etmiştir:

“Mesela sesleniyorsunuz cevap vermiyor, kendini oyuna kaptırıyor. Geçen akşam bir şeyler söylüyordu onu yapma bunu yapma falan diyordu bir şey söylüyor zannettim gittiğinde uyuya kalmış tamamen iletişim kopuyor.”

G5 pandemi ile birlikte çocuğunun dijital oyun oynama bağımlılıklarının arttığını, bu durumun akademik ve kendi ile ilgili sorumlulukları konusunda olumsuz etkilediğini düşünmektedir. Çocuğunun dijital oyunlara ara verip kıyafetlerini giymek istemediğini, yemek yeme alışkanlığını ertelediğini, tuvalete giderken bile oyun oynama amaçlı telefonu istediğini, aile içi oluşan beraber yemek yeme kültürünü engellediğini ifade etmektedir. G7, çocuğu ile eskiden birlikte kitap okuduklarını, ancak çocuğun dijital oyun oynama alışkanlığının artmasıyla kitap okuma alışkanlığının zayıfladığını belirtmiştir. Çocuğun, kitap okuduğunda dahi odaklanmada zorluk yaşadığını, okuduğunu anlamakta ve derslerinde problem yaşamaya başladığını ifade etmiştir. Ayrıca, dış dünya ile iletişiminin zayıfladığına dikkat çekmiş; çocuğun artık arkadaşlarıyla dışarıda vakit geçirmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ettiğini belirtmiştir. G10 ise çocuğunun dijital oyun oynarken çevrim içi konuşmalar aracılığıyla küfürler öğrendiğini ve bu küfürleri günlük yaşamında kullandığını ifade etmiştir. Çocuğun, kardeşiyle dijital oyun oynarken bazen kardeşine fiziksel şiddet uyguladığını, bunun aile içi ilişkileri zayıflattığını ve çocukla iletişim kurmada güçlük yaşadıklarını dile getirmiştir. Ayrıca, çocuğun oyun oynarken kendisine zarar verdiğini şu sözlerle ifade etmiştir:

“Oynadığı oyunlar biraz daha savaş içerikli oyunlar. Bu oyunlar çocuğun davranışlarına da yansıyor. Çok hırslı ve öfkeli. Kardeşlerine zarar veriyor. (...) Kaybetmeye asla tahammülü yok. Kaybettiğinde kanepelere vuruyor kendini yerlere atıyor. Kendine zarar veriyor.”

Dijital oyunların çocukların sorumluluklarına olumlu etkilediğini söyleyen ebeveynlerin görüşleri, sosyal çevresinde prestij kazanma, kelime haznesinin artması, tasarım becerisinin gelişmesi, resim yeteneğinin gelişmesi, hayal gücünün artması, kardeşler arası iletişimin güçlenmesi gibi alt kategorilerde incelenmiştir. Ebeveynlerin bu konuda görüşleri şu şekildedir: G2 çocuğunun eğitsel oyunlar oynadığını ve çocuğunun kelime haznesinin arttığını, şu ne demek diye sorduğunda hemen cevap verebildiğini ifade etmiştir. G4 çocuğunun dijital oyunlardan esinlenerek ve hayal gücünü kullanarak bazı ürünler ortaya koyduğunu, resim yeteneğini geliştirdiğini, kardeşleri arasında oyun içi paylaşım yaparak, iletişim ‘kurarak ve oynadığı oyunları kardeşine hikayeleştirip anlatarak kardeşler arasındaki ilişkinin güçlendiğini şu sözlerle ifade etmiştir:

“Çocuğum oyun oynarken kardeşleri oturup beraber oyunu izliyorlar. Bazen de beraber oturup oyun oynuyorlar. Sen mavi evi yap ben beyaz evi yapayım gibisinden oyun içi görev paylaşımı yapıyorlar. Bu şekilde ilişkileri geliyor. Bir de oyun oynadıktan sonra sandalyelerle yastıklarla oyunda gördükleri evleri gerçek hayatta yapmaya çalışıyorlar. Oyun hayatlarına yansıyor. (...) Bazen de oynadıkları oyunlardan izledikleri videolardan kardeşine hikayeler anlatıyor orada gördüklerini hikayeleştirerek anlatıyor. Bir yapı oyunu var. O oyununda da ev falan yapıyorlar. Yatak, halı, duvarlarda tablo, resim... Bunları hepsini kendisi yapıyor. Resim yeteneği de geliyor. Ben de çok şaşıyorum bunları yaptığında. O konuda çok yetenekli bir eli yatkın. Oyun çocuğumu bu konuda geliştiriyor.”

G1 çocuğunun oynadığı oyunlarla arkadaşları arasında prestij kazandığını şu sözlerle ifade etmiştir:

“(...) onlardan geri kalmamış oluyor. Bir güç göstergesi olarak kullanıyor onlar da şaşıyorlar. Aa bunu mu yaptın sen diye. Ne güzelmiş diyorlar. O açıdan

olumlu olarak düşünebiliriz. Arkadaşları açısından şaşkınlık yaratabiliyor yaptıkları.”

3. Ebeveynlerin Görüşlerine Göre Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Bağımlılıklarını Azaltmak veya Engellemek Amacıyla Aldıkları Önlemler

Ebeveynlerin görüşlerine göre çocuklarının dijital oyun oynama bağımlılıklarını azaltmak veya engellemek adına aldıkları önlemler temasına ilişkin bulgular Tablo 5’ te sunulmuştur.

Tablo 4

Ebeveynlerin, Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Bağımlılıklarını Azaltmak veya Engellemek Amacıyla Aldıkları Önlemler

Tema	Kodlar
Dijital oyun oynama bağımlılıklarını azaltmak veya engellemek amacıyla alınan önlemler	Sosyal aktivite yapma Yanında bulunma Süre kısıtlaması koyma Tamamen yasaklama Tehdit etme

Tablo 5’e bakıldığında ebeveynler çocuklarının dijital oyun oynama bağımlılıklarını azaltmak veya engellemek amacıyla aldıkları önlemler, sosyal aktivite yapma, yanında bulunma, süre kısıtlaması koyma, ev içi görev paylaşımı yapma, tamamen yasaklama, tehdit etme gibi kodlara ayrılarak incelendiği görülmektedir. Ebeveynlerin bu konudaki görüşleri şu şekildedir: G1 çocuğunun dijital oyun bağımlılıklarını önlemek amacı ile çocuğunu arkadaşları ile sokakta oyun oynamaya teşvik ettiğini, resim ve bilgisayar kursuna yazdığını ifade etmiştir. Sosyal aktivitelerin dijital oyun oynama bağımlılıklarına engel olmadığı zamanlarda ise telefon ve tabletteki oyunları sildiğini ve çocuğunun dijital oyun oynama durumunu tamamen yasaklama yoluna gittiğini ifade etmiştir. G5 çocuğunun dijital oyun bağımlılıklarını önlemek amacı ile ev içerisinde yaptığı etkinliklerin yeterli olmadığını bu yüzden süre kısıtlaması koyduğunu şu sözlerle ifade etmiştir:

“Evde genelde legolar var; parçalı oyunlar. Onlardan aldık. Parçaları çok küçük. Yapması da uzun sürüyor. Tabletten, telefondan uzak tutmak için onlarla oynaması için teşvik ediyorum. Bu durumlarda bile illaki telefondaki ve tabletteki dijital oyunlar akıllarında kalıyor. Onu bitirip de bir an önce dijital oyunlarla oynamak istiyor. Bu yüzden yasaklamalar kısıtlamalar koyuyorum. Bu yasağın sürekliliği olmasa da yasak koyuyorum. Bugün bu kadar oynayacaksın, bugün bu kadar ders yapacaksın gibi önlemlerim oluyor.”

G7 dijital oyun oynarken çevrim içi görüşmelerin ve oyunların vereceği zararı engellemek adına oyun oynadığı süre boyunca çocuğunun devamlı yanında olduğunu ifade etmiştir. G10 ise çocuğunun dijital oyun oynama alışkanlığını önlemek adına öğretmenini aramakla tehdit ettiğini, sadece bu yöntemi kullandığını şu sözlerle ifade etmiştir:

“Artık yeter ödevlerini başına geçiryorsun diyorum. Ama çok ileri giderse de öğretmenleri aramakla tehdit ediyorum. O faydalı oluyor. Başka yöntemim yok.”

4. Ebeveynlerin, Dijital Oyun Oynama Bağımlılıklarını Azaltmak veya ortadan kaldırmak amacıyla Aldıkları Önlemler Karşısında Çocukların Tepkileri

Ebeveynlerin, dijital oyun oynama bağımlılıklarını azaltmak veya ortadan kaldırmak amacıyla aldıkları önlemler karşısında çocukların tepkilerine ilişkin bulgular Tablo 6’da sunulmuştur.

Tablo 5

Dijital Oyun Bağımlılıklarına Karşı Alınan Önlemlere Yönelik Çocukların Tepkileri

Kategori	Kodlar
Dijital oyun oynama bağımlılıklarını azaltmak veya engellemek adına alınan önlemler karşısında çocukların tepkileri	Durumu kabullenme Agresiflik İsyan Yansıtma İsrar

Ebeveynlerin verdiği cevaplara göre dijital oyun oynama bağımlılıklarına yönelik alınan önlemler karşısında çocukların tepkileri kategorisi: durumu kabullenme, agresiflik, isyan, telafi etme, yansıtma olmak üzere kodlara ayrılarak incelenmiştir. Ebeveynlerin ifadelerine göre: G9 dijital oyunları engellediği ya da

yasak koyduğu zamanlarda çocuğunun bu durumu kabullendiğini ifade etmiştir. Bu konuda G9 şu ifadeleri söylemiştir:

“Çok abartılı diye düşünebilirsiniz ama yapmak zorundayım. Ona beş günde vermedik telefonu. Çocuğum bu, bu şekilde olacak. Böyle. Bitti. O da kabulleniyor bazı şeyleri. O anda bazı şeyleri yumuşatmaya çalışıyor ama kabulleniyor.”

G1 çocuğunun engellendiği durumlarda agresif ve isyankar tavırlar sergilediğini, oyun konusundaki eksikliğini başka alanlarda telafi ettiğini şu sözlerle ifade ediyor:

“En başta sinirli ve agresif davranıyor. Sonra alışıyor ve arkadaş ortamına yönelmeye başlıyor. Evde televizyon izlemeye başlıyor. Aslında daha iyi oynamadığı zamanlar. Oyun oynadığı zaman daha farklı oluyor. Bize bağılıyor. Senin yüzünden oynayamıyorum. Niye kaldırdın, niye sildin diyor. Ben arkadaşlarıma bu oyunu gösterecektim diyor. Tiktok, YouTube kullanmaya da başladı. Tiktok'a video çekip atıyor. Anne bak işte şu kadar izlendi diyor.”

G2 çocuğuna dijital oyun oynama konusunda yasak koyduğunda yansıtma davranışı sergilediğini, bu konuda çocuğunun “Kardeşim oynayınca ona yasak koymuyorsunuz. Kardeşim hep oynuyor. Ben oynayamıyorum” dediğini ifade etmiştir. G7 ise çocuğun dijital oyun oynamaması konusunda çeşitli engeller koyduklarını ve bu sürecin sonunda çocuğun, durumun farkına vararak yasağı kabul ettiğini ifade etmiştir. Ancak, çocuğunun dijital oyun oynama davranışının engellendiği zamanlarda “Anne, biraz daha oynasaydım. Lütfen!” gibi ifadelerle ısrarcı davrandığını da dile getirmiştir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada, dijital oyun bağımlılığının ilkökul üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencilerinin sorumluluk bilincine yansımaları incelenmiştir. Sonuçlar, dijital oyun bağımlılığının çocukların bireysel, ailevi, sosyal ve akademik sorumlulukları üzerinde belirgin yansımaları olduğunu ortaya koymaktadır. Diğer yandan, dijital

oyun bağımlılığının çocukların öz bakım becerileri üzerinde olumsuz etkileri olduğu anlaşılmaktadır. Ebeveyn görüşlerine göre, dijital oyunlara aşırı zaman ayıran çocukların banyo yapma, diş fırçalama ve tırnak kesme gibi temel kişisel bakım bağımlılıklarını ihmal ettikleri tespit edilmiştir. Ayrıca, yemek düzeni ve uyku saatleri gibi günlük rutinlerin de dijital oyunlar nedeniyle aksadığı anlaşılmaktadır. Bazı çocukların dijital oyunlara yoğun ilgisinin, tuvalet bağımlılıkları gibi temel hijyen ihtiyaçlarını dahi olumsuz etkilediği ve oyun oynamayı sürdürmek adına bu sorumluluklarını yerine getirmeyi erteledikleri gözlemlenmiştir. Bu durum, çocukların hem fiziksel sağlıklarını hem de öz bakım becerilerinin gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir. Griffiths ve Davies (2005) temel hijyen ihtiyaçlarının göz ardı edilmesinin yaygın bir sorun olduğu ve oyuncuların tüm olumsuzluklara rağmen oyun oynamayı sürdürdüklerini vurgulamışlardır. Ayrıca Soule, Shell ve Kleen (2003) bireylerin öz bakımında azalma, kişisel hijyen yetersizliği dolayısıyla bireylerin hastalıklara yakalanma riskinin çoğalması gibi problemlere dikkat çekmiştir. Görüldüğü gibi ilgili literatür bu araştırmanın sonuçlarını destekler niteliktedir.

Dijital oyun bağımlılığının aile içi sorumluluklar üzerinde olumsuz yansımaları olduğu saptanmıştır. Çocukların aile içi iletişimlerini zayıflatması, ebeveyn ve kardeşlerle etkileşimlerini azaltması, saygı ve bağlılık gibi temel aile değerlerini olumsuz etkilemesi dikkat çekicidir. Ayrıca, ebeveynlere yönelik saygısızlık ve kardeşlere yönelik şiddet gibi davranışlar da bu bağımlılığın olumsuz sonuçları arasındadır. Çakır'a (2013) göre, çocukların tüm gün bilgisayar başında zaman geçirmeleri, sosyal hayattan kopmalarına ve aileleriyle iletişim kuramamalarına neden olmakta, aileler tarafından sıklıkla dile getirilen bir sorun olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca, Köse (2013), bilgisayar oyunlarının kardeşler arasında anlaşmazlık yaşanmasına, hatta kardeşlerin istenmemesine neden olduğunu; çocukların bu oyunlar nedeniyle aile ve arkadaşlarıyla vakit geçiremeyip bireyselleştiğini ve bunun ergenlerin sosyalleşmesine olumsuz etkiler yaptığını ortaya koymuştur. Dolayısıyla söz konusu araştırmaların bu araştırmanın sonucunu

destekler nitelikte olduğu söylenebilir. Hem bu araştırma hem de ilgili literatür, dijital oyun bağımlılığının aile bağlarını ve sorumluluk bilincini zayıflatan bir etken olarak ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Ebeveynlerin ifadeleri, dijital oyun bağımlılığının çocukların sosyal çevreyle olan iletişimlerini zayıflatırken, sosyal izolasyona ve agresif davranışların artmasına neden olabildiğini göstermektedir.

Dijital oyun bağımlılığının çocukların sosyal çevresine karşı sorumluluklarını zayıflattığı ve sosyal gelişimlerini olumsuz yönde etkilediği tespit edilmiştir. Bu bulgular, Yavuzer'in (2015) bilgisayar oyunlarının çocukları arkadaşlarından soyutlayarak sosyal gelişimlerini engellediği ve yaratıcılıklarını sınırlandırdığı yönündeki değerlendirmesiyle paralellik göstermektedir. Benzer şekilde, Ulusal Medya ve Aile Enstitüsü'nün (NIMF) (2005) bilgisayar oyunlarının aile ve arkadaş ilişkilerinde iletişim problemleri yaratarak okul yaşantılarına olumsuz yansıdığına dair tespitleri de bu araştırmanın bulgularıyla örtüşmektedir. Bunun yanı sıra, Köse'nin (2013) dijital oyunların hem olumlu hem de olumsuz sosyal etkiler yaratabileceği yönündeki bulguları bu çalışmanın sonuçlarını destekler niteliktedir. Bu çalışmada olduğu gibi, Köse'nin (2013) çalışmasında da dijital oyunların bir yandan sosyal bağları güçlendirdiği vurgulanırken, diğer yandan çocukların sosyal çevrelerine karşı sorumluluklarını zayıflatarak aile ve okul ilişkilerinde sorunlara neden olabileceği ifade etmektedir. Dolayısıyla bu araştırmanın, çocukların dijital oyun bağımlılık durumlarının sosyal çevreye yansımaları bakımından literatürdeki çalışmalarla benzerlik gösterdiği söylenebilir.

Dijital oyun bağımlılığının çocukların akademik sorumlulukları üzerinde olumsuz yansımaları olduğu saptanmıştır. Ebeveynler, çocuklarının derslere odaklanmada güçlük çektiğini, ödevlerini zamanında yapamadığını, kitap okuma alışkanlıklarının azaldığını ve genel olarak akademik başarılarının düştüğünü belirtmiştir. Bu durum, dijital oyun bağımlılığının çocukların dikkat ve zaman yönetimini olumsuz etkileyerek öğrenme süreçlerini aksattığını göstermektedir. Bu bağlamda, dijital oyun bağımlılığının akademik sorumluluk bilincini zayıflatan bir faktör olduğu ve bu konuda ailelerin ve eğitimcilerin farkındalık geliştirmesi

gerektiği vurgulanmaktadır. Drummond ve Sauer (2014) tarafından yapılan bir araştırmada, 2009 Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı'na (PISA) katılan 22 ülkeden 192.000'den fazla öğrencinin verilerini analiz ederek, dijital oyunlara ayrılan zaman ile akademik başarı arasındaki ilişki incelenmiştir. Bulgular, dijital oyun oynamak için harcanan zamanın öğrencilerin fen, matematik ve okuma derslerindeki performansını önemli ölçüde etkilediği gözlemlenmiştir. Horzum (2011) ise bilgisayar oyunlarının öğrencilerde öğrenme güçlüğü yaşamalarına, akademik başarılarının düşmesine, ödevlerini yapmaları üzerinde olumsuz bir etki olduğunu belirtmiştir. Dolayısıyla ilgili literatürün bu araştırmanın sonuçlarını destekler nitelikte olduğu söylenebilir.

Dijital oyun bağımlılığının çocukların sorumlulukları üzerinde olumsuz yansımaları ile birlikte bazı olumlu katkılarının da bulunduğu görülmüştür. Bu oyunlar, özellikle çocukların hayal gücünü geliştirme, kelime hazinesini artırma ve tasarım becerilerini güçlendirme ve yaratıcı yeteneklerini destekleyici özellikler taşır. Ayrıca, dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkilerinden biri, onların sosyal çevrelerinde prestijli bir konum edinmelerine olanak tanınmasıdır. Yine, çocukların oyun içerisindeki başarıları, arkadaşları arasında dikkat çekmelerini sağlamakta ve bu başarılar sosyal statü kazanmalarına katkıda bulunmaktadır. Bu durum, dijital oyunların çocukların bireysel kimlik oluşturma ve sosyal çevrede kendilerini konumlandırma süreçlerine destek sunduğunu göstermektedir. Benzer şekilde, Sayar ve Benli'nin (2020) araştırmasında, ergenlerin dijital oyunları popülerlik kazanmak, arkadaşları arasında öne çıkmak ve oyunlardaki başarılarıyla kimlik oluşturmak gibi motivasyonlarla tercih ettikleri vurgulanmıştır.

Dijital oyunların çocuklarda yeni kelime öğrenimini desteklediği ve dil gelişimlerine katkı sağladığı tespit edilmiştir. Oyunların çocukların gelişimi üzerindeki etkileri, onların dil becerilerinin ve kelime hazinelerinin zenginleşmesine katkı sağlaması açısından önemlidir. Davaslıgil'in (1989) çalışması, oyun oynayan çocukların iletişim becerilerinin güçlendiğini ve kelime dağarcıklarının daha zengin olduğunu ortaya koymaktadır. Dijital oyunların, çocukların hayal gücünü ve dilsel

ifade becerilerini destekleyen bir araç olarak kullanılması, onların bireysel ve sosyal gelişimlerini olumlu yönde etkileyebilmektedir.

Dijital oyunların bilinçli olarak kullanılması durumunda, çocukların hayal gücünün gelişimine ve tasarım becerilerinin artmasına önemli katkılar sağlayabileceği vurgulanmıştır. Bu sonuç, Prensky'nin (2001) oyunların yaratıcılığı artırma ve sosyal gruplar oluşturma gibi etkileriyle paralellik göstermektedir. Vygotsky'nin oyun aracılığıyla gerçekleştirilemeyen isteklerin hayal gücü yoluyla tatmin edilmesine yönelik değerlendirmeleri (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001) de bu bulgularla örtüşmektedir. Dijital oyunların, çocukların yaratıcı düşünme, problem çözme ve iş birliği gibi becerilerinin gelişimine yönelik olumlu etkileri, Can ve Türkmen (2017) ile Çavuş, Ayhan ve Tuncer'in (2016) araştırmalarında da vurgulanmıştır. Bu bağlamda, dijital oyunlar, çocukların hem bireysel hem de sosyal gelişimlerini destekleyerek yaratıcı olma ve tasarım becerilerinin gelişmesi süreçlerinde etkili bir araç olma potansiyeli taşıdığı söylenebilir.

Dijital oyunların, çocukların hayal gücünü ve yaratıcı becerilerini artırdığı; ayrıca kardeşler arasındaki iletişim ve iş birliğini teşvik ederek ilişkileri güçlendirdiği saptanmıştır. Ancak, literatürde kardeş ilişkileri bağlamında dijital oyunlara yönelik çalışmaların sınırlı olduğu görülmüştür. Bu durumun nedeni, alandaki araştırmaların genellikle oyunların bireysel etkilerine veya ebeveyn-çocuk ilişkisine odaklanmasından kaynaklanabilir.

Ebeveynlerin, çocuklarının dijital oyun oynama bağımlılıklarını azaltmak veya engellemek amacıyla çeşitli stratejiler geliştirerek sorunu kontrol altına almaya çalıştıkları görülmüştür. Bu önlemlerden birisi çocuklar ile sosyal aktivite yapmaktır. Araştırmada çocuğların dijital oyun bağımlılıklarını önlemek amacıyla aileler tarafından arkadaşlarıyla sokakta oyun oynamaya teşvik edildiği, resim ve bilgisayar kurslarına yönlendirildiği ifade edilmiştir. Bu yaklaşım, Sağlık Bakanlığı'nın (2018) düzenlediği “Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı”nda önerilen, çocuk ve ailenin dijital oyunlar dışında oyunlar oynayarak daha nitelikli zaman geçirmesi gerektiği yönündeki önlemlerle paralellik göstermektedir. Raporda hem

bireysel hem de toplumsal düzeyde, bu tür alternatif aktivitelerin dijital oyun bağımlılığına karşı etkili bir çözüm olduğu vurgulanmaktadır.

Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama süreçlerine aktif katılım göstermelerinin önemli bir rehberlik yöntemi olduğu tespit edilmiştir. Katılımcılardan bazılarının dijital oyun oynarken çevrim içi görüşmelerin ve oyunların zararlarını engellemek amacıyla çocuğunun oyun oynadığı süre boyunca yanında bulunduğu ve bu şekilde kontrol sağladığı tespit edilmiştir. Literatürde, Livingstone ve arkadaşlarının (2015) çalışması da bu bulguları destekler niteliktedir. Araştırmaya göre, ebeveynlerin çocuklarının oyun deneyimlerini paylaşarak yanlarında bulunmaları, aktif rehberlik sağlamanın etkili bir yoldur. Bu iki bulgu birlikte değerlendirildiğinde, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama süreçlerine rehberlik etmelerinin, olumsuz etkileri azaltmada ve çocukların oyun deneyimlerini güvenli bir şekilde sürdürmelerinde kritik bir rol oynadığı söylenebilir.

Dijital oyunlarla geçirilen süreyi sınırlandırmak için velilerce çocuklara süre kısıtlamalarının konulduğu görülmüştür. Benzer şekilde, Biricik (2021), çocuğun dijital medyayı kullanımı, oynayacağı oyunların seçimi ve oyun süresi gibi konularda ebeveyn kontrolünün gerekliliğini vurgulamıştır. Bu durum, ebeveynlerin çocukların dijital medya tüketimi üzerindeki etkin rollerini işaret etmektedir. Gökçen'in (2023) bulguları ise süre kısıtlamalarının olumlu sosyal-duygusal etkileşimlere olanak tanıyabileceğini göstermektedir. Katılımcının, “bugün bu kadar oynayacaksın” şeklindeki sınır koyma girişimi, Gökçen'in süre kısıtlamalarının aile içi etkileşimleri artırabileceği yönündeki görüşüyle örtüşmektedir. Her iki durumda da dijital oyun oynama sürelerinin sınırlandırılmasının, çocukların bireysel ve sosyal gelişimleri üzerindeki olumlu etkileri öne çıkmaktadır. Bu bağlamda hem bireysel ifadeler hem de literatürden alınan bilgiler, süre kısıtlamalarının çocukların dijital oyun bağımlılıklarını kontrol altına almak ve alternatif etkinliklere yönlendirmek için etkili bir strateji olabileceğini göstermektedir.

Süre kısıtlamasını yanında dijital oyunlara alternatif ev içi aktivitelerin yetersiz kaldığı durumlarda ebeveynlerin çocuklarına dijital oyunlardan tamamen uzaklaştırma adına bu oyunları tamamen yasaklama gibi önlemler aldığı ortaya konmuştur. Bu bulgular, literatürdeki benzer çalışmalarla uyumluluk göstermektedir. Örneğin Biricik (2021), çocukları dijital oyun bağımlısı olan ailelerin, bu durum karşısında çaresizlik hissi yaşadıkları ve teknolojiyi tamamen yasaklama gibi önlemlere başvurdıkları belirtilmiştir. Ancak, literatür aynı zamanda dijital oyunları tamamen yasaklama stratejisinin yerine, çocukların dijital oyun oynama bağımlılıklarının kontrol edilmesi ve yönlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu (2018), bu görüşü desteklemekte ve yasaklama odaklı çözümler yerine çocukların ilgi alanlarına yönelik başka faaliyetlere yönlendirilmesini önermektedir. Ayrıca Bayram-Topdal (2008), çocuklara bilgisayar oyunlarını tamamen yasaklamak yerine, zararlı oyunlara yaş sınırı getirilmesi, sorunlara çocukla birlikte çözüm arayarak yaklaşılması ve bilgisayar ile internetin yalnızca oyun amaçlı araçlar olmadığının açıklanması gibi yöntemler tercih edilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Dolayısıyla bu araştırmanın sonuçlarının literatürle uyumlu olduğu, ancak bazı ebeveynlerin dijital oyunları tamamen yasaklama yoluna gitmesinin, literatürde önerilen kontrol ve yönlendirme stratejilerinden farklı bir eğilim gösterdiği görülmektedir. Bu durum, ebeveynlerin dijital oyunlarla baş etme konusunda daha fazla rehberliğe ihtiyaç duyduğunu ve bu konuda eğitim ve farkındalık çalışmalarının yaygınlaştırılması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Bazı ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama bağımlılıklarını kontrol altına almak amacıyla tehdit unsurunu kullanarak disiplin sağlamaya çalıştıkları ve etkili sonuç aldıkları vurgulanmıştır. Ancak, ebeveynlerin bu stratejiyi uygularken genellikle alternatif yöntemlere başvurmadağı anlaşılmaktadır. Bu yöntem, Yiğit 'in (2017) çocukların teknolojik cihazları programlı ve kontrollü bir şekilde kullanmalarının daha sürdürülebilir bir çözüm olacağı yönündeki görüşüyle örtüşmemektedir. Günümüzde teknolojik cihazlara erişimin kolay olması,

yasaklama veya tehdit gibi yöntemlerin uzun vadede yetersiz kalabileceğini göstermektedir.

Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama bağımlılıklarını azaltmak veya engellemek adına aldıkları önlemler karşısında çocukların farklı tepkiler sergilediği sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların tepkileri arasında durumu kabullenme, agresiflik, isyan, telafi etme, yansıtma ve ısrar gibi davranışlar öne çıkmıştır. Örneğin, bazı çocuklar, dijital oyunlara getirilen sınırlamaları kabullenirken, diğerleri bu sınırlamalara karşı agresif ve isyankar tavırlar sergilemiş, hatta bu durumu farklı şekillerde telafi etmeye çalışmıştır. Çocukların bu tepkilerini anlamak, ebeveynlerin daha etkili stratejiler geliştirmesi ve çocuklarına rehberlik etmesi için önemlidir. Yine bu araştırmada ebeveynlerin dijital oyun oynama bağımlılıklarını engellemek adına aldıkları önlemler karşısında, bazı çocukların durumu kabullenerek tepki verdikleri görülmüştür. Bununla birlikte, bazı çocukların belirli bir süre boyunca telefon ve tableten uzak tutulmasına yönelik yasakları kabul ettiği ortaya çıkmıştır. Bu sonuçlar, kabullenme tepkisinin, çocukların uyum sağlama kapasitesi ve ebeveynlerin kararlılığının bir yansıması olabilir.

Nitekim, bazı araştırmalar da dijital oyun bağımlılığının bireyleri agresif davranışlara ve şiddete yönelebileceğini (Çankaya ve Ergin, 2015), kaygı ve endişeye neden olabileceğini (Arslan, Kırık, Karaman, Çetinkaya, 2015; Schulte-Markwort, 2005) ve akademik, fiziksel, psikolojik, biyolojik ile sosyolojik açıdan olumsuz etkiler yaratabileceğini ortaya koymaktadır (Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007; Horzum, Güngören ve Kaymak Demir, 2017). Buna ek olarak, Mustafaoğlu ve Yasacı'nın (2018) çalışmasında, 7-15 yaş arasında çocuğu bulunan ebeveynlerin görüşlerine göre dijital oyunlar anksiyete ve agresif tutum gibi sorunlara neden olmaktadır. Bu sonuçlar, dijital oyunların çocukların davranışsal ve duygusal yaşamlarında önemli olumsuz etkiler yaratabileceğini ve bu alışkanlığın sınırlandırılmasının dikkatle ele alınması gerektiğini göstermektedir.

Dijital oyun oynama bağımlılıklarına yönelik alınan önlemler karşısında, bazı çocukların yansıtma davranışı sergilediği görülmüştür. Ebeveynlerin bazılarında

göre alınan yasaklar karşısında çocuğunun eşitsizlik algısına kapılarak, yasakların adil olmadığını düşündüğünü ve kardeşinin serbest bırakılmasına tepki gösterdiği anlaşılmaktadır. Bu durum, çocukların oyun oynama kısıtlamalarını yalnızca bireysel bir engel olarak değil, aile içi ilişkilerdeki dengeye dair bir sorun olarak algılayabildiklerini göstermektedir. Dolayısıyla, ebeveynlerin bu tür kısıtlamaları uygularken, çocukların adalet ve eşitlik duygularını dikkate alarak açık ve anlaşılır bir iletişim kurmaları büyük önem taşımaktadır.

Dijital oyun oynama bağımlılıklarına yönelik alınan önlemler karşısında, bazı çocukların durumu kabullenmekle birlikte, zaman zaman ısrarcı bir tutum sergilediği tespit edilmiştir. Ebeveynlerin bazılarına göre çocuklar getirilen engellerin farkına vararak yasağı kabul etmişlerdir. Ancak, bu süreçte çocuğun “Anne, biraz daha oynasaydım. Lütfen!” gibi ifadelerle ısrarcı davranışlar sergilediği belirtilmiştir. Bu durum, çocukların oyun oynama isteğinden tamamen vazgeçmesinin zor olabileceğini ve ebeveynlerin bu süreçte tutarlı bir duruş sergilerken çocuklarıyla empati kurarak iletişim kurmalarının önemini ortaya koymaktadır. Genel olarak, dijital oyun bağımlılığı, çocukların sorumluluk bilinci gelişimini olumsuz yönde etkileyen önemli bir faktör olarak değerlendirilmektedir. Bu durum, çocukların sağlıklı bir şekilde büyüüp gelişmesi ve topluma uyum sağlaması açısından dikkate alınması gereken bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır.

Araştırmanın sonuçlarına göre şu önerilerde bulunulabilir:

- Araştırma sonuçları, ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığıyla başa çıkma stratejilerini uygularken zorlandıklarını, çocukların farklı tepkileriyle karşılaştıklarını ve bu konuda rehberlik ihtiyacı duyduklarını ortaya koymuştur. Bu bağlamda ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılıklarını doğru bir şekilde yönetebilmeleri için rehberlik eden eğitim programları düzenlenmelidir. Bu programlar, çocukların dijital oyun oynama sürelerini sınırlandırma, uygun oyun seçiminde rehberlik etme ve

çocukların oyun dışındaki aktivitelere yönlendirilmesi konusunda stratejiler sunabilir.

- İlkokul üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının bireysel, ailevi, sosyal ve akademik sorumluluklar üzerinde belirgin olumsuz yansımaları olurken, kelime dağarcığı artışı ve tasarım becerileri gelişimi açısından olumlu yansımalarının olduğu da gözlemlenmiştir. Bu bağlamda ilkokul öğrencilerine yönelik dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığının olumsuz etkileri hakkında farkındalık çalışmaları yapılmalıdır. Bu çalışmalar, oyunların olumlu ve olumsuz etkilerini ele alarak çocukların sağlıklı oyun alışkanlıkları geliştirmesine katkı sağlayabilir.
- Dijital oyun bağımlılığının ilkokul üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencilerinde sosyal izolasyona, sosyal çevreyle bağın zayıflamasına ve fiziksel hareketsizliğe sebep olduğu gözlemlenmiştir. Bu sonuçlar dikkate alınarak çocukların dijital oyunlar dışında sosyal ve fiziksel aktivitelerle meşgul olmasını sağlayacak fırsatlar sunulmalıdır. Spor, sanat ve kültürel etkinlikler, çocukların sorumluluk bilincini geliştirmek için etkili yöntemler arasında yer alabilir.
- Dijital oyunların çocukların kelime dağarcığında, tasarım becerilerinde gelişme ve hayal güçlerinde artış sağladığı gözlemlenmiştir. Bu olumlu yansımalar dikkate alınarak eğitsel içeriklere sahip dijital oyunların kullanımı teşvik edilerek çocukların hem eğlenmesi hem de öğrenmesi sağlanabilir. Bu tür oyunlar, sorumluluk bilinci ve akademik gelişimi desteklemek amacıyla tasarlanabilir.
- Dijital oyun bağımlılığının sorumluluk bilinci üzerindeki etkilerini ele alan çalışmaların kapsamı genişletilmelidir. Farklı yaş gruplarına ve kültürel bağlamlara yönelik araştırmalar, sorunun daha iyi anlaşılmasına katkıda bulunabilir.

- Çalışmada dijital oyun bağımlılığının aile içi iletişimde zayıflama ve aile bağlarında hasar gibi olumsuz yansımaları olduğu gözlemlenmiştir. Ebeveynlerin bu durumla başa çıkmaları için çocuklarıyla birlikte kaliteli zaman geçirmelerini teşvik eden projeler geliştirilebilir. Ortak etkinlikler, dijital oyun bağımlılığını azaltırken aile içi ilişkilerin güçlenmesine de katkı sağlar.
- Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama süreleri ve içerikleri üzerinde süre kısıtlaması, yasaklama gibi kontrol yöntemlerini uygularken zorlandıkları gözlemlenmiştir. Bu bağlamda çocukların oynadığı oyunlar ve oyun süreleri üzerinde kontrol sağlayacak teknolojik araçların geliştirilmesi ve bu araçların ebeveynler tarafından etkin bir şekilde kullanılması sağlanmalıdır.
- Dijital oyun bağımlılığı ve sorumluluk bilinci arasındaki ilişkiyi daha derinlemesine anlamak için, nitel ve nicel verileri birleştiren karma yöntem araştırmaları tasarlanmalıdır.

Kaynakça

- Açıkgöz, S. (2024). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile Psikolojik ihtiyaçları ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Aral, N. Gürsoy, F., & Köksal, A. (2001). *Okul Öncesi Eğitimde Oyun*. Ya-Pa Yayınları.
- Arslan, A. (2021). *Ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu davranışı ve sosyal beceriler arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Arslan, A., ve Taş, İ. (2022). Ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu-davranışı ve sosyal beceriler. *Yaşadıkça Eğitim*, 36(3), 716–731. <https://doi.org/10.33308/26674874.2022363453>
- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M. ve Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34-58. <https://doi.org/10.17361/uhve.2015813153>
- Aydoğdu-Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Journal of Uludağ University Faculty of Education*, 20(2), 243-266.
- Başaran, İ. E. (1974). *Eğitim psikolojisi (3. Baskı)*. Yargıçoğlu.

- Bayram-Topdal, E. (2008). Oyun açlığının gidermenin yolu olarak İnternet. *Milli Eğitim National Education*, 37(180), 353-365.
- Biricik, Z. (2021). Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 8(2), 575-597. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.785287>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3, 77-101.
- Bryce, J., & Rutter, J. (2003). Gender Dynamics and the Social and Spatial Organization of Computer Gaming. *Leisure Studies*, 22, 1-15. <https://doi.org/10.1080/02614360306571>
- Burghardt, G. (2012). Defining and Recognizing Play. *The Oxford Handbook of the Development of Play*. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195393002.013.0002>
- Can, M.Z., & Türkmen, B. (2017). Bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitimine katkısının araştırılması: Anadili Türkçe olan 100 yükseköğretim öğrencisi üzerinde yapılan araştırma örneği. *Tarih Okulu Dergisi*, 10(31), 399-435. <http://dx.doi.org/10.14225/Joh1098>
- Creswell, J. W. (2018). *Nitel araştırma yöntemleri* (4. Baskı). Mesut Bütün (Çev.), Selçuk Beşir Demir). Siyasal Yayın Dağıtım.
- Coşkun, S. (2019). Aristoteles ve Kant'ta sorumluluk. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 28, 87-100
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150. <https://doi.org/10.17860/efd.89744>
- Çankaya, G. (2014). *Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Çankaya, G., ve Ergin, H. (2015). Çocukların oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1(2), 283-297.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Cevizci, A. (1997). *Felsefe sözlüğü* (Genişletilmiş 2. Baskı). Ekin Yayınları.
- Civelek, B. (2006). Çocuklara sorumluluk bilinci kazandırmak. *Çocuk Çocuk Aylık Anne Baba Eğitimci Dergisi*, 58, 20-22.
- Davaslıgil Ü. (1989) Yaratıcılık ve Oyun. *Eğitim ve Bilim*, 13(71).
- Dökmen, Ü. (2011). *Evrenler uyumlaşma sürecinde varolmak, gelişmek, uzlaşmak* (14. Baskı). Remzi Kitabevi.
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2014). Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *PloS one*, 9(4), e87943.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö. ve Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.
- Eskili, Y. (2023). *İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öğrenme ve çalışma sorumluluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi].
- Eskili, Y., ve İflazoğlu Saban, A. (2025). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öğrenme ve çalışma sorumluluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi.

- Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 61(61), 1-22. <https://doi.org/10.15285/maruaeabd.1436089>
- Fang, M. Tapalova, O., Zhiyenbayeva, N., & Kozlovskaya, S. (2021). Impact of digital game-based learning on the social competence and behavior of preschoolers. *Education and Information Technologies*, 27, 3065-3078. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10737-3>.
- Farchakh, Y., Haddad, C., Sacre, H., Obeid, S., Salameh, P., & Hallit, S. (2020). Video gaming addiction and its association with memory, attention and learning skills in Lebanese children. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 14(1), 1-11.
- Gökçen, A. (2023). *Çocukların ekran kullanım özellikleri, dijital oyun bağımlılık eğilimleri, sosyal yetkinlik ve davranış durumları ve ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. (2005). Videogame addiction: Does it exist? *Handbook of computer game studies*. MIT Pres, 359-368.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 290–292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>.
- Günbayı, I. & Sorm, S. (2018). Social paradigms in guiding social research design: The functional, interpretive, radical humanist and radical structural paradigms. *Online Submission*, 9(2), 57-76.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i1.4387>
- Horzum, M. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Horzum, M. B., Güngören, Ö. C. ve Kaymak-Demir, Z. (2017). *Teknolojinin olumsuz etkileri*. Vize yayınları.
- Horzum, M.B., Ayas, T., & Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Karadağ, E., & Kılıç, B. (2019). Öğretmen görüşlerine göre öğrencilerdeki teknoloji bağımlılığı. *Psikiyatri Güncel Yaklaşımlar*, 11, 101-117.
- Kaya, G. İ. (2018). Oyun ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi*, 2 (1),1.
- Kesici, A. (2020). The effect of conscientiousness and gender on digital game addiction in high school students. *Journal of Education and Future*, (18), 43-53. <https://doi.org/10.30786/jef.543339>.
- Köse, Z. (2013). *13-14 Yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması (Kütahya İli örneği)*. [Yüksek Lisans Tezi, Kocatepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., & Lagae, K. (2015). *How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style*. EU Kids Online, LSE.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber* (Çev. Ed.: Selahattin Turan). Nobel Akademik Yayıncılık.

- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2015). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4. Baskı.). San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Mumcu, T. (2024). Çocuklar için dijital medya içerikleri. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 34, 3, 1435-1446. <https://doi.org/10.18069/firatsbed.1481482>.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- NIMF (2005). Computerand video game addiction. *National Institute on Media and the Family*.
- Nunes, C. S. S. M., & Simescu, A. S. (2010). Ethics and corporate social responsibility – A strategic approach within the organization. *Studies and Scientific Researches Economics Edition*, 15.
- Onay, İ., & Çelik, Y. (2022). Sorumluluk değeri etkinliklerinin ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin sorumluluk kazanım düzeylerine etkisi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (44), 77-89. <https://doi.org/10.54614/AUJKKEF.2022.888282>.
- Perko, I., & Mendiwelso-Bendek, Z. (2018). Gaming for Introducing Social Challenges and Responsibility to Young People. *Naše gospodarstvo/Our economy*, 64, 34-48. <https://doi.org/10.2478/ngoe-2018-0021>.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Sağlık Bakanlığı, (2018). *Dijital oyun bağımlılığı çalıştay*, Sonuç Raporu.
- Sayar, K., & Benli, S. (2020). *Dijital çocuk*. Kapı Yayınları.
- Schulte-Markwort, M. (2005). Kinder und computer. In: *Wiener Klinische Wochenschrift*. 117(5-6), pp. 173- 175.
- Soule, L.C., Shell, L.W., & Kleen, B.A. (2003). Exploring internet addiction: demographic characteristics and stereotypes of heavy internet users. *Journal of Computer Information Systems*, 44, 64-73.
- Stenros, J. (2017). The Game definition game: A review. *Games and Culture*, 12(6), 499-520. <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>
- The Science Teacher (2007). Violent video games. *National Science Teachers Association*, 74 (1), 12-14.
- Türk Dil Kurumu [TDK] (1988). *Türkçe sözlük-1 A-J*. (8. baskı). Türk Tarih Kurumu Basım Evi.
- Yalçın, İrmak., & Ardıç (2018). Dijital oyunların çocuk ve ergenler üzerindeki etkileri: Literatür inceleme. *Gençlik Araştırmaları Dergisi* 6(16), 71-84.
- Yavuzer H. (2015). *Çocuk psikolojisi*, Remzi Kitabevi
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (11. Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Extended Abstract

Introduction

Today, digital games have become a widespread form of entertainment and socialisation among children and young people. This rise has led to growing interest and concern about the potential impact of digital games on children. The potential impact of digital game addiction on children's development has become a major topic of discussion among parents, educators and researchers (Griffiths & Davies, 2005). In this context, this study aims to

investigate the effects of digital game addiction on the sense of responsibility of third and fourth grade primary school students, focussing on the parental perspective. Play is a fundamental need for children, as essential as receiving love and care, shelter, and nourishment (Çankaya, 2014). Reflecting a child's mental development directly, play is also considered a fundamental right (Egemen, Yılmaz & Akil, 2004). Through play, children have the opportunity to experience and develop many critical skills, such as problem-solving, creativity, communication, and exploration. Therefore, play is not merely a form of entertainment but a multifaceted activity that supports physical, cognitive, and social development (Burghardt, 2012). Furthermore, children learn to manage their emotions, adapt to new situations, and cope with different experiences through play (Kaya, 2018).

Technological advancements have significantly transformed children's play today (Bryce & Rutter, 2003). Digital games have replaced traditional games, leading to radical changes in how children play (Stenros, 2017). This shift, which limits children's physical activity during play, has led them to play games solely from a seated or lying position (Arslan, 2021). This physical inactivity increases the risk of children who do not engage in sufficient physical play becoming part of a less healthy society in the future (Tamer, as cited in Çankaya, 2014). In this context, the effects of digital games, which have replaced traditional games, are a matter that parents and educators need to address carefully (Eskili, 2023).

Many parents are concerned that their children spend most of their day in front of the computer, disengage from their social environment, and struggle to communicate effectively with their families (Çakır, 2013). While play allows children to reconcile their inner world with the external world, in virtual games, this connection is directed towards different and countless virtual worlds (Başal, 2007). However, many of these virtual worlds pose serious threats to child development. The negative effects of virtual games include increased aggression in children, the normalization of violence, and addiction. Such games can hinder children's healthy growth by weakening their emotional and social bonds in real life. These impacts of digital games on children need to be addressed at both individual and societal levels (Aydoğdu-Karaaslan, 2015; Horzum, 2011).

According to Dökmen (2011), responsibility is the individual's awareness of their actions and the impact of these actions on others and the acceptance of the consequences arising from these impacts. From this perspective, responsibility training can be considered a process aimed at enabling children to realize the consequences of their behaviors and accept the effects arising from these behaviors. Responsibility encompasses essential characteristics such as an individual's sense of duty, motivation for success, ability to be organized, planning, and self-discipline (McCrae, as cited in Açıkgöz, 2024). This concept refers to the individual's capacity to control and regulate their behavior. Responsible individuals often exhibit a disciplined, organized, and goal-oriented approach (Edmonds, as cited in Açıkgöz, 2024).

Today, many parents and teachers increasingly express concerns about problems associated with digital game addiction, including neglecting homework and assigned tasks, not reading books, disrupted sleep patterns, and violent tendencies (Karadağ & Kılıç, 2019). A study conducted at Indiana University revealed that adolescent males experience decreased function in the areas of their brains associated with control and focus while playing violent digital games (The Science Teacher, 2007). As indicated in the research, situations such as children not doing their homework, neglecting to read books, delaying assigned tasks, and failing to fulfill school responsibilities clearly reveal the effects of this addiction on the sense

of responsibility. However, research on the effects of digital game addiction on children's sense of responsibility is limited.

The limited number of studies on the reflection of digital game addiction on responsibility awareness in primary school students shows that it is important to investigate the issue in terms of contributing to the field. This research is thought to raise awareness in terms of developing strategies to protect children against digital game addiction. By addressing the aforementioned problems and gaps, this study examines the reflections of digital game addiction on responsibility awareness from the perspective of parents. The study aims to examine how digital game addiction affects children's ability to fulfill their responsibilities, self-care habits, family communication, social relationships and academic achievement. It also aims to examine the strategies parents use to cope with their children's digital game addiction and the effectiveness of these strategies.

Method

In this study, a phenomenological design, one of the qualitative research methods, was used. Phenomenology aims to examine in depth the experiences and perceptions of individuals about a particular phenomenon and the meanings they attribute to these experiences. This design focuses on phenomena that we usually have superficial knowledge about but need a more detailed understanding (Yıldırım & Şimşek, 2018). In other words, phenomenology is interested in individuals' experiences, perceptions and the meaning they attribute to the phenomenon. Here, the past experiences of the individual regarding the phenomenon, what the phenomenon means to the individual, and if the phenomenon is still ongoing, how it leaves traces on the individual are tried to be revealed (Günbayı & Sorm, 2018). This study was organized according to the phenomenological design since it was attempted to examine the experiences of parents regarding children's digital game addiction. The study group consisted of the parents of third and fourth grade students studying in primary schools in Ladik district of Samsun province in Turkey.

In the first phase of the study, preliminary interviews were conducted with 40 parents and 10 parents who identified their children as “*digital game addicts*” were selected. Based on the pre-interview data, semi-structured interviews were conducted with 10 parents who identified their children as digital game addicts. In these interviews, detailed information was gathered about parents' perceptions of their children's digital gaming habits, its impact on their ability to fulfill their responsibilities, the effects of digital game addiction on their children, and the measures they take in this regard. The interviews were conducted at the places and times preferred by the parents so that they could comfortably share their thoughts and experiences.

Findings

The research findings indicate that digital game addiction has multifaceted and significant effects on children's sense of responsibility. The parents' statements reveal that digital game addiction negatively affects children's self-care, intrafamily communication, social relationships, and ability to fulfill academic responsibilities.

In this context, children addicted to digital games experience self-care problems such as neglecting their personal hygiene, having irregular eating habits, and experiencing sleep disturbances. Parents have stated that their children neglect basic personal care habits such as bathing, brushing their teeth, and cutting their nails, and they are concerned that this situation may negatively affect their health. It has also been stated that children's physical health may be at risk due to irregular eating habits and sleep disturbances.

Regarding family communication, digital game addiction negatively affects children's communication with their families and weakens the parent-child bond. Parents have stated that they struggle to communicate with their children, that their children do not participate in family conversations, and that they show no interest in family activities. This situation can lead to the weakening of family ties and children feeling disconnected from their families.

In terms of social relationships, children addicted to digital games are isolated from their social environment and spend less time with their friends. This can prevent children from developing their social skills and forming healthy relationships. Parents have stated that their children's relationships with their friends have weakened, their participation in social activities has decreased, and their interest in the outside world has diminished.

Lastly, when examining academic responsibilities, digital game addiction makes it difficult for children to focus on their lessons, complete their homework, and can cause their academic achievement to decline. It can also lead to reluctance to go to school and truancy problems. Parents have stated that their children's interest in studying has decreased, they do not do their homework, their school achievement has declined, and they do not want to go to school. Parents use various strategies to cope with their children's digital game addiction. These strategies aim to reduce children's addiction to digital games and develop their sense of responsibility. Parents try to encourage their children to participate in social activities instead of playing digital games to ensure they spend time with their friends and develop their social skills. Some parents set time limits on children's digital game playing time to control the amount of time spent on games and ensure they spend time on other activities. Some parents completely prohibit their children from playing digital games. Some parents stated that they stay with their children while they play digital games to control their children's digital game-playing habits. Finally, some parents use a threatening strategy, stating that they threaten their children with authorities such as teachers to control their children's digital game playing habits.

Discussion and Conclusion

The findings of this study clearly reveal the negative effects of digital game addiction on children's sense of responsibility and behavior. Children addicted to digital games experience problems such as neglecting self-care, weakening intrafamily communication, withdrawing from the social environment, and failing to fulfill academic responsibilities. This is an important risk factor that can negatively affect children's physical and mental health.

Parents use various strategies to cope with their children's digital game addiction. However, the effectiveness of these strategies and the children's responses may vary. Therefore, it is important that parents develop and implement strategies appropriate to their children's needs and characteristics. Parents should also communicate openly with their children about the risks and benefits of digital games and try to instill a balanced gaming habit.

This study provides essential information for understanding the effects of digital game addiction on children's sense of responsibility and behavior and developing preventive strategies in this regard. It is crucial that parents and educators cooperate to help children establish a healthy relationship with digital games and raise awareness on this issue. Further research on preventing and treating digital game addiction is also needed.