

T.C.
MUŞ ALPARSLAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK PROGRAMI

Hatice Kübra ALADAŞ

**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE
ŞİDDET EĞİLİMİ İLİŞKİSİNDE AİLE İLİŞKİLERİNİN ARACI ROLÜ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MUŞ-2025

T.C.
MUŞ ALPARSLAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK PROGRAMI

Hatice Kübra ALADAŞ

**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE
ŞİDDET EĞİLİMİ İLİŞKİSİNDE AİLE İLİŞKİLERİNİN ARACI ROLÜ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ JÜRİ ÜYELERİ

Tez Danışmanı : Doç. Dr. Yavuz KOŞAN

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Selim GÜNDOĞAN

Jüri Üyesi : Dr. Öğr Üyesi Semra KİYE

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	I
ÖZET.....	III
ABSTRACT	V
TEŞEKKÜR	VII
KISALTMALAR DİZİNİ	VIII
TABLolar DİZİNİ	IX
ŞEKİLLER DİZİNİ	X
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

1.1. DİJİTAL OYUN TANIM VE TEMEL KAVRAMLAR.....	8
1.1.1. Oyun	8
1.1.2. Dijital Oyun.....	9
1.1.3. Bağımlılık.....	13
1.1.4. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	15
1.2. ŞİDDET EĞİLİMİ TANIMI VE TEMEL KAVRAMLARI.....	18
1.3. AİLE İLİŞKİLERİ.....	22
1.4. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	26
1.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Şiddet Eğiliminin İlişkisi.....	26
1.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Aile İlişkilerinin İlişkisi.....	27
1.4.3. Aile İlişkilerinin Ve Şiddet Eğiliminin İlişkisi.....	28

İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

2.1. ARAŞTIRMANIN DESENİ.....	30
2.2. EVREN VE ÖRNEKLEM	31
2.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	31
2.4. VERİLERİN ANALİZİ	33

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

3.1. BULGULAR.....	36
3.1.1. Demografik Değişkenlere İlişkin Bulgular	36

3.1.2. Aracılık Analizine İlişkin Bulgular	39
3.2. TARTIŞMA.....	42
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	50
KAYNAKÇA	52
EKLER.....	86



ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ŞİDDET EĞİLİMİ İLİŞKİSİNDE AİLE İLİŞKİLERİNİN ARACI ROLÜ

Hatice Kübra ALADAŞ

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Yavuz KOŞAN

2025, 102 sayfa

Teknolojinin gelişmesi ile dijital oyunlar çocukların hayatında önemli bir yer tutmaktadır. Dijital oyunların içeriğinin şiddet içerikli olması, saldırganlığa teşvik etmesi ve dijital oyun bağımlılığının gelişmesi bu oyunların olumsuz özelliklerden bazılarıdır. Dijital oyunlardaki şiddet öğeleri şiddeti normalleştirip çocukların şiddet davranışında artışa neden olabilmektedir. Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı gelişmesinde ve şiddet davranışına eğilimin gelişmesinde aile ilişkilerinin önemli bir etkiye sahip olduğu söylenebilir. Literatürde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalar bulunsa da, aile ilişkilerinin bu süreçteki aracı rolü üzerine yapılan araştırmalar sınırlıdır. Bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve şiddet eğilim ilişkisinde aile ilişkilerinin aracı rolünü incelemektir. Bu amaç kapsamında araştırma modeli olarak ilişkisel çalışma modeli kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini belirlemek için uygun örneklem yöntemi kullanılmıştır. Örneklem grubu yaşları 10-14 (M=13, SD=1,12) arasında değişen toplam 631 (299 erkek, 322 kız) ortaokul öğrencisinden oluşmaktadır. Veri toplama aracı olarak sosyodemografik özellikleri için kişisel bilgi formu, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Şiddet Eğilimi Ölçeği ve Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeği kullanılmıştır. Verilen analizinde Pearson korelasyon analizi, Bağımsız T testi ve One-Way ANOVA testi kullanılmıştır. Aracılık analizinde Hayes tarafından geliştirilen Process Macro SPSS uzantısı kullanılmıştır. Analiz çalışmasında Preacher ve Hayes (2008) 'in önerdiği "bootstrap" yöntemi uygulanmıştır. Araştırmadaki Bootstrap örnekleme 5000 ve güven aralığı %95 olarak seçilmiştir. Araştırma sonuçlarında dijital oyun bağımlılığının şiddet eğilimi ve engelleyici aile ilişkileri ile pozitif yönlü; destekleyici aile ilişkileri ile negatif yönlü ilişkisi olduğu bulunmuştur. Şiddet eğiliminin ise engelleyici aile ilişkisi ile pozitif yönlü, engelleyici aile ilişkisi ile

negatif yönlü ilişkisi tespit edilmiştir. Araştırmanın amacına yönelik analiz sonucunda ise engelleyici aile ilişkilerinde aracılık rolü bulunurken destekleyici aile ilişkilerinin aracı rolü bulunamamıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Bağımlılık, Şiddet Eğilimi, Aile.



ABSTRACT

MASTER'S THESIS

THE MEDIATING ROLE OF FAMILY RELATIONSHIPS IN THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME ADDICTION AND VIOLENCE TENDENCY OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS

Hatice Kübra ALADAŞ

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Yavuz KOŞAN

2025, Page: 102

With the development of technology, digital games have taken an important place in children's lives. Some negative aspects of these games include violent content, encouragement of aggressive behavior, and the development of digital game addiction. The violent elements in digital games can normalize violence and lead to an increase in children's violent behaviors. It can be said that family relationships have a significant impact on the development of digital game addiction and the tendency towards violent behavior in children. Although there are studies in the literature examining the relationship between digital game addiction and the tendency towards violence, research focusing on the mediating role of family relationships in this process is limited. The aim of this study is to examine the mediating role of family relationships in the relationship between middle school students' digital game addiction and their tendency towards violence. For this purpose, the correlational study model was used as the research design. The sample was determined using a convenience sampling method. The sample consisted of 631 middle school students (299 boys, 322 girls) aged between 10 and 14 years ($M=13$, $SD=1.12$). Data collection tools included a personal information form for sociodemographic characteristics, the Digital Game Addiction Scale for Children, the Violence Tendency Scale, and the Family Relationship Scale for Children. Pearson correlation analysis, independent samples t-test, and one-way ANOVA were used for data analysis. For mediation analysis, the Process Macro SPSS extension developed by Hayes was utilized. In the analysis, the "bootstrap" method recommended by Preacher and Hayes (2008) was applied. The bootstrap sample size was set at 5000 and the confidence interval at 95%. The results revealed that digital game addiction was

positively related to the tendency towards violence and inhibitory (restrictive) family relationships, and negatively related to supportive family relationships. It was also found that the tendency towards violence was positively associated with inhibitory family relationships and negatively associated with supportive family relationships. Regarding the main objective of the study, inhibitory family relationships were found to have a mediating role, while supportive family relationships did not exhibit a mediating effect.

Key Words: Digital Game, Addiction, Violent Tendency, Family



TEŞEKKÜR

Bu çalışmayla ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğiliminin ilişkisinde aile ilişkilerinin aracı rolü çalışılmıştır.

Bu tezde kullanılan akademik dilin geliştirilmesi ve biçimsel tutarlılığın sağlanmasında yapay zeka destekli bir dil modeli olan Openal ChatGPT’den stilistik öneriler alınmıştır. Yapay zeka desteği yalnızca dilsel iyileştirme amaçlı kullanılmış, içerik üretimi veya akademik değerlendirme sürecinde kullanılmamıştır.

Tez çalışmam boyunca beni bilgisiyle, önerileriyle destekleyen ve seminerimle ilgili çalışmalarında sabırla sorularımı yanıtlayan saygıdeğer danışman hocam Doç. Dr. Yavuz KOŞAN’a çok teşekkür ederim.

Son olarak öğrenim hayatımın başından bu güne kadar sonsuz sabır ve anlayışla bana yardımcı olan, eğitimim için her türlü fedakârlıkları yapan, benim bu günlere gelmemde karşılığı ödenemeyecek emekleri olan sevgili aileme, araştırma boyunca zamanlarından çaldığım, en sıkıntılı zamanlarımda varlığı ile bana destek olan sevgili eşime teşekkürlerimi sunarım.

Muş-2025

Hatice Kübra ALADAŞ

KISALTMALAR DİZİNİ

BAK	:	Başbakanlık Aile Kurunu
ÇDOÖ	:	Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
ÇİAİÖ	:	Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeği
DAİÖ	:	Destekleyici Aile İlişkileri Ölçeği
DEHB	:	Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu
		Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth
DSM-V	:	Edition (Amerikan Psikiyatri Birliği. Mental bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Elkitabı, beşinci baskı)
DSÖ	:	Dünya Sağlık Örgütü
EAIÖ	:	Engelleyici Aile İlişkileri Ölçeği
GAM	:	Genel Saldırganlık Modeli
ŞEÖ	:	Şiddet Eğilim Ölçeği
TBM	:	Türkiye Bağımlılıkla Mücadele
TDK	:	Türk Dil Kurumu

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 2.1. Katılımcıların Demografik Özellikleri.....	31
Tablo 3.1. Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları	36
Tablo 3.2. One- Way Anova Testi Sonuçları.....	37
Tablo 3.3. Korelasyon Analiz Sonuçları.....	39
Tablo 3.4. Destekleyici Ve Engelleyici Aile İlişkileri Aracılık Analiz Sonuçları	40
Tablo 3.5 Aracılık Analizi Anlamlılık Sonuçları.....	41



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. Destekleyici Ve Engelleyici Aile İlişkileri Paralel Aracılık Ve Toplam Etki Modeli	30
Şekil 3.1. Paralel Aracılık Ve Toplam Etki Sonuçları	41



GİRİŞ

Problem Durum

Dijital oyunlar günümüzde sadece bir eğlence aracı değil özellikle ergenlik çağındaki çocukların sosyal, sezgisel ve zihinsel gelişimlerini etkileyen önemli bir çevresel faktördür (Granic, Lobel ve Engels, 2014). Teknolojik araçların yaygınlaşması, mobil cihazların taşınabilirliği ve internet erişiminin kolaylaşması, çocukların dijital oyunlara erişimini büyük ölçüde artırmıştır (Hazar vd., 2017). Bu durum, çocukların günlük yaşamlarında dijital oyunlara daha fazla zaman ayırmasına ve oyun alışkanlıklarının köklü biçimde değişmesine neden olmuştur (Kurt Topraklı ve Kavlak, 2025). Dijital oyun oynama süresi fazla olan çocuklarda davranış denetimi ve bilgiyi kullanma kapasitesi gibi zihinsel işlemlerde hızlı ve doğru faaliyet gösterdiği söylenebilir. Ancak oyunların bu etkilere kıyasla bu oyunları oynayan çocukların depresyon göstergelerinin ve dikkat eksikliği ve hiperaktivite (DEHB) belirtilerinin anlamlı seviyede farklı ve yüksek olduğu görülmüştür (Chaarani vd., 2022). Bu bulgular, dijital oyunların çocuklar üzerinde hem bilişsel kazanımlar hem de davranışsal riskler barındıran çift yönlü etkiler yaratabileceğini göstermektedir. Özellikle şiddet içerikli oyunlara uzun süre maruz kalan çocuklarda saldırgan davranış örüntülerinin geliştiği, oyuna karşı iradenin zayıfladığı ve sosyal sorumlulukların ihmal edildiği saptanmıştır (Aksel, 2018; Sacks vd., 2011). Bu süreçte, çocuğun oyunla kurduğu ilişkinin biçimlenmesinde aile yapısı ve ebeveyn tutumları temel belirleyici faktörlerden biri olarak öne çıkmaktadır (Karacaoğlu, 2019; Yıldırım, 2019).

Ortaokul dönemi, bireylerin ergenlik sürecine adım attığı; duygusal dalgalanmaların, kimlik arayışlarının ve sosyal onay ihtiyacının yoğunlaştığı gelişimsel bir evredir (Cuma, 2020). Bu dönemde çocuklar, çevrelerinden gelen yönlendirmelere daha açık hale gelirken; aynı zamanda arkadaş ilişkileri, ait olma duygusu ve başarı ihtiyacı davranışlarının temel belirleyicisi olmaktadır. Dijital oyunlar ise sundukları rekabet ortamı, başarı odaklı yapılar ve sosyal etkileşim imkânları ile ergenlerin bu psikososyal ihtiyaçlarını karşılayabilecek bir mecra sunmaktadır (Aydın ve Sarı, 2011). Ancak bu cazip yapı, bireyin oyunla kurduğu ilişkinin sağlıksızlaşmasına ve zamanla bağımlılık düzeyine ulaşmasına zemin hazırlayabilir. Dijital oyunları oynamaya kendi istekleriyle başlayan çocukların zamanla oyuna karşı iradelerini kaybettikleri ve

tutumlarında deęişiklikler yaşıandığı araştırmalarla ortaya konmuştur (Aksel, 2018). Özellikle gelişimsel olarak dürtü kontrolü ve öz denetim becerilerinin henüz tam olarak oturmadiğı bu yaşı grubunda, oyun içeriklerinin şiddet öğeleri barındırması durumunda riskli davranışların ortaya çıkma olasılığı daha da artmaktadır (Oh, 2003) . Nitekim şiddet içerikli oyunlarda adam öldürme, kavga etme, hırsızlık gibi unsurların sıklıkla yer aldığı ve bu tür içeriklerin çocukların davranışlarını olumsuz etkileyebildiğı ifade edilmektedir (Karaca, 2007). Dolayısıyla ortaokul dönemindeki çocukların dijital oyunlarla etkileşimlerinin çok yönlü olarak ele alınması bireysel ve toplumsal gelişim açısından oldukça kritik bir noktadır.

Dijital oyun bağımlılığı, bireyin oyun oynama davranışını kontrol edememesi, bu davranışı sürdürmek için artan bir istek duyması ve günlük yaşam aktivitelerini ihmal etmesi ile karakterize edilen davranışsal bir bağımlılık türüdür. DSM-5’te bu durum, “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu” başlığı altında tanımlanmakta ve özellikle çocuklar ve ergenlerde gelişimsel riskler oluşturduğu belirtilmektedir. Tanı ölçütlerine göre bireylerde gün içerisinde 8-10 saati bulan oyun oynama süresi, oyuna karşı tolerans geliştirme, oyunu bırakamama, oyun oynanamadığında huzursuzluk yaşama ve sorumlulukları ihmal etme gibi davranış örüntüleri gözlenmektedir (Köroğlu, 2013). Dijital oyunlara bağımlı hale gelen çocuklar, başlangıçta bu oyunlara kendi istekleriyle yönelseler de zamanla oyuna karşı iradelerini kaybetmekte ve tutumlarında belirgin deęişiklikler göstermektedir (Aksel, 2018). Bu durum, özellikle kontrolsüz ve uzun süreli oyun oynama alışkanlıklarında daha yaygın hale gelmekte ve çocukların sosyal, akademik ve duygusal işlevselliğini olumsuz yönde etkilemektedir (Rehbein vd., 2015). Dijital oyunlar çocuklara kademeli pekiştireçler sunarak, çocuklarda oyunun ileri seviyelerini görme merakı ve başarı duygusuyla bu oyunlara bağımlılığı pekiştirmektedir (King vd., 2010). Şiddet içerikli dijital oyunlar, oyuncuya sunulan sanal ortamlarda saldırgan davranışları ödüllendiren yapılarıyla, çocukların şiddete karşı duyarlılıklarını azaltma ve saldırgan eğilimleri artırma potansiyeli taşımaktadır (Sacks vd., 2011). Literatürde, şiddet temalı oyunlara uzun süre maruz kalmanın bireylerde saldırgan düşünce ve duyguların artmasına, empati düzeyinin azalmasına ve sosyal normlardan uzaklaşmaya neden olabileceğı belirtilmektedir (Budak, 2020). Bu tür oyunların, özellikle gelişimsel olarak duygu düzenleme becerileri henüz tam gelişmemiş olan çocuk ve ergenlerde, şiddeti bir sorun çözme yöntemi olarak modelleyebileceğı

vurgulanmaktadır. Karaca (2007), dijital oyunların büyük bir kısmının şiddet öğeleri içerdiğini ve bu öğelerin çocukların davranışsal yapıları üzerinde kalıcı etkiler bırakabileceğini belirtmektedir. Yine Yücel ve Şan (2018) ile Tonga (2024) tarafından yapılan araştırmalarda, şiddet içerikli oyunlara yoğun şekilde maruz kalan çocuklarda saldırganlık davranışlarının arttığı ve çevreye zarar verici tutumların daha sık görüldüğü saptanmıştır. Yürütülen çalışmalar dijital oyunların sadece eğlence amaçlı kullanılmadığını aynı zamanda saldırganlık gibi çeşitli davranışsal sorunlar ile azalan empati ve toplum yanlısı davranışlar için bir risk oluşturduğunu göstermektedir (Anderson vd., 2010)

Çocukların dijital oyunlara yönelme biçimlerinde ve oyunla kurdukları ilişkinin niteliğinde, aile dinamikleri belirleyici bir rol oynamaktadır (Çelik ve Çelik, 2023). Aile sistemleri kuramına göre, bireyin davranışları yalnızca kişisel tercihlerle değil; aynı zamanda içinde bulunduğu aile yapısının, iletişim biçimlerinin ve ilişkisel örüntülerin bir yansımasıdır (Braithwaite ve Suter, 2022; Erkan ve Afşin, 2023). Bu bağlamda, aile içi destekleyici ilişkiler, açık iletişim ve sağlıklı sınır koyma becerileri, çocukların dijital oyunlara karşı daha kontrollü bir tutum geliştirmesini sağlayabilirken; ilgisizlik, aşırı baskı, çatışmalı ortamlar ve otoriter ya da ihmalkâr ebeveyn tutumları, bağımlılık riskini ve şiddet eğilimini artırabilmektedir (Aksel, 2018; Karacaoğlu, 2019). Yıldırım (2019) tarafından yapılan çalışmada, sağlıklı aile ilişkilerinin dijital oyun bağımlılığı riskini artırdığı vurgulanmıştır. Benzer şekilde, Nergiz ve Nergiz (2021), aile içi çatışmalar, cezalandırıcı yaklaşımlar ve yetersiz ilgi gibi etkenlerin hem bağımlılığı tetiklediğini hem de çocuklarda olumsuz davranış değişikliklerine yol açtığını belirtmiştir. Bu sonuçlardan yola çıkarak aile ilişkilerinin dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasındaki ilişkide aracı bir değişken olarak da ele alınmasının, bağımsız bir değişken olarak incelemesine kıyasla bu süreci çok daha kapsamlı biçimde anlamaya olanak tanır.

Dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi, özellikle çocuk ve ergenler üzerinde çeşitli psikolojik ve davranışsal sonuçlar doğurabilen iki önemli olgudur (Aksel, 2018; Sacks vd., 2011). Bu alanlara ilişkin yapılan araştırmalar çoğunlukla bu değişkenleri birbirinden bağımsız biçimde ele almakta; dijital oyun bağımlılığının bireysel ya da ailevi faktörlerle ilişkisini ya da şiddet içerikli oyunların saldırganlıkla bağlantısını ayrı ayrı incelemektedir (Karacaoğlu, 2019; Ögel, 2017; Yıldırım, 2019). Son dönemde

yapılan arařtırmalar ise ebeveyn tutumlarının çocukların dijital oyun bağımlılığı geliřtirmesinde ve řiddet eğilimi oluřturmasında belirleyici bir etkisi olduėunu gőstermektedir. Örneėin, Gonzalez-Bueso ve diėerleri (2024), yapmıř oldukları çalıřmada ergenlerde gőrőlen problemli internet kullanımının sadece kiřinin kendisini deėil ebeveynlerini de etkilediėini ayrıca aile iřlevlerinin bu problemli internet kullanımının bařlamasına ve devam etmesine sebep olabileceėini belirtmiřtir. Benzer řekilde, ilgili literatőr taramasında ebeveyn denetiminin çocuklarda medya řiddetine maruz kalmanın sonucu gőrőlen saldırganca davranıřların azalmasında anlamlı düzeyde etkili olduėu bulunmuřtur. Bu bulgular, aile iliřkilerinin dijital oyun bağımlılığı ve řiddet eğilimi ile ayrı ayrı iliřkisinin arařtırılmasının yerine bu iliřkide aracı bir deėiřken olarak ele alınmasının gerekliliėini ortaya koymaktadır. Fakat Tőrkiye’de bu üç yapının birlikte ele alındıėı, özellikle ortaokul düzeyinde yőrütőlmőř sistematik ve model temelli arařtırma sayısı oldukça sınırlıdır (Nergiz ve Nergiz, 2021). Bu bağlamda, dijital oyun bağımlılığı ile řiddet eğilimi arasındaki iliřkide aile iliřkilerinin aracı rolünü inceleyen bu arařtırma ile literatőr de ki teorik bilgiye katkı sunmak hedeflenmiřtir. Bu arařtırmanın katkısı, dijital oyun bağımlılığı ile řiddet eğilimi arasındaki iliřkide aile iliřkilerinin aracı rolünün incelenmesidir. Bu çalıřma ile iki deėiřken arasındaki sadece doėrudan iliřki deėil, bu iliřkinin hangi řartlarda daha gőçlü ve daha zayıf olduėu da ortaya konulacaktır. Arařtırma sonucunda elde edilecek bulgular; ebeveynlere, őėretmenlere, okul psikolojik danıřmanlarına ve politika yapıcılara yőnelik rehberlik sunarak, dijital oyun kullanımına yőnelik daha bilinçli yaklařımların geliřtirilmesine katkı saėlayabilir.

Arařtırmanın Amacı

Bu arařtırmada, ortaokul őėrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile řiddet eğilimi arasındaki iliřkinin yőnő ve düzeyi belirlenmeye çalıřılacaktır. Aynı zamanda, bu iliřkide aile iliřkilerinin aracı bir deėiřken olarak rol oynayıp oynamadıėı da istatistiksel analizler yoluyla test edilmesi amaçlanmıřtır. Bu kapsamda, dijital oyun bağımlılığı düzeyi yőksek olan őėrencilerin řiddet eğilim düzeylerinde anlamlı bir artıř olup olmadıėı ve bu deėiřimin aile içindeki olumlu ya da olumsuz iliřkilerden ne ölçőde etkilendiėi ortaya koymak amaçlanmaktadır. Elde edilecek bulgular doėrultusunda, riskli dijital oyun kullanımının ortaokul őėrencilerindeki olası davranıřsal sonuçları anlařılacak ve aile iliřkilerinin bu süreçteki etkisi açıklanacaktır.

1. Ortaokul öğrencilerinin cinsiyetlerine göre şiddet eğilim, dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkileri seviyeleri anlamlı biçimde farklılık göstermekte midir?
2. Ortaokul öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre şiddet eğilim, dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkileri seviyeleri anlamlı biçimde farklılık göstermekte midir?
3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi, şiddet eğilim düzeylerini anlamlı şekilde yordamakta mıdır?
4. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi, aile ilişkilerini anlamlı şekilde yordamakta mıdır?
5. Ortaokul öğrencilerinin aile ilişkileri, şiddet eğilim düzeylerini anlamlı şekilde yordamakta mıdır?
6. Aile ilişkileri, dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasındaki ilişkide aracılık rolü oynamakta mıdır?

Araştırmanın Önemi

Son yıllarda çocukların yaşamlarında önemli bir yere sahip olan dijital oyunlar, çocukların yaşamlarında hem eğlence hem de sosyalleşme işlevi görmektedirler. Dolayısıyla oyunlar çocukların bilişsel, duygusal, davranışsal ve sosyal gelişim alanlarında önemli bir faktöre dönüşmüştür (Granic vd., 2014). . Ortaokul dönemindeki öğrenciler kimlik inşası, sosyal olarak kabul görme ve başarı duygusu edinme gibi kritik gelişimsel görevleri yerine getirmek durumundadırlar (Erikson, 1968). Bu dönemde dijital oyunlarla kurulan ilişkiler, bireyin tutum ve davranışlarında kalıcı etkilere yol açabilmektedir (Hull vd., 2015). Literatür incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet ilişkisinin çokça çalışıldığı görülmektedir. Ancak bu ikili arasında aile ilişkilerinin aracılık etkileri sınırlı bir biçimde araştırmalara dâhil edilmiştir. Bu doğrultuda mevcut araştırma ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, şiddet eğilimi ve aile arasındaki ilişkiler olmak üzere üç farklı değişkeni bir arada sunan yeni bir model ortaya koyarak literatür de ki boşluğu doldurmaya katkı sunmakta ve aynı zamanda aracılık etkilerini test ederek araştırma literatürüne katkı sunmaktadır. Ek olarak araştırma sonucunda ulaşılabilecek sonuçlar okul psikolojik danışmanları, öğretmenler ve ebeveynler açısından önemli uygulamalara kaynaklık edebilir. Bu araştırmanın sonuçları çocukların internet tabanlı riskli içeriklere karşı korunması, aile

temelli müdahale uygulamalarının geliştirilmesi ve eğitim politikalarının dijital okuryazarlık boyutunda güncellemesine katkı sunabilir.

Araştırmanın Varsayımları

Bu araştırma aşağıdaki temel varsayımlar üzerine inşa edilmiştir:

- Araştırma kapsamında ulaşılan örneklem, ortaokul öğrencilerinden oluşan hedef evreni temsil etmektedir.
- Katılımcı öğrencilerin veri toplama araçlarına verdikleri yanıtların doğru, içten ve samimi olduğu kabul edilmektedir.
- Kullanılan ölçme araçlarının (dijital oyun bağımlılığı ölçeği, şiddet eğilimi ölçeği ve aile ilişkileri ölçeği) araştırma grubunda yeterli düzeyde geçerlik ve güvenirlik sağladığı varsayılmaktadır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma aşağıdaki sınırlar çerçevesinde yürütülmüştür:

- Araştırma, 2024–2025 eğitim-öğretim yılında Ankara il merkezinde eğitim-öğretim gören ve araştırmaya katılım sağlayan 5., 6., 7. ve 8. sınıf öğrencileriyle sınırlıdır.
- Elde edilen bulgular, yalnızca çalışmada yer alan örneklem grubu için geçerlidir; farklı yaş grupları ve coğrafi bölgeler açısından genellenebilirliği sınırlıdır.
- Dijital oyun bağımlılığı, şiddet eğilimi ve aile ilişkileri yalnızca öğrencilerin öz bildirimlerine dayanarak ve sınırlı sayıda ölçek kapsamında ölçülüp tanımlanmıştır.

Tanımlar

Dijital Oyun: Teknolojik cihazlar ile programlanarak oluşturulan sanal dünyada kişinin bireysel veya çok oyunculu olarak yapay zekaya karşı oynadığı oyunlardır olarak tanımlanır (Bozkurt, 2014; Çetin,2013).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Kişinin oyun başında geçirdiği zamanı sınırlandıramaması, günlük yaşam sorumluluklarını ihmal etmesi ve oyun oynama arzusunu kontrol edememesi olarak adlandırılmaktadır (Aktaş ve Bostancı-Daştan, 2021).

Şiddet Eğilimi: Şiddet eğilimi şiddet davranışlarına yönelik tutum, duygu ve davranışların bütünüdür (Kurt, 2024). Kişiler şiddet olaylarının haklılığına inandıklarında doğrudan şiddet davranışı göstermeseler de şiddete başvurma ihtimallerinin yüksek olduğu söylenebilir (Haskan 2009).

Aile İlişkileri: Aile çocuğun ilk sosyalleştiği yerdir. Bu açıdan aile ile kurulan ilişkinin yapısı kişinin özgüven kazanmasında, kimlik oluşturmada ve başkaları ile olan ilişkilerinde belirleyici faktördür. Aile içi ilişkiler ve ebeveynlerin çocuğa karşı tutumları çocukların yaşamlarında kritik bir öneme sahiptir (Karacaoğlu, 2019).



BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

1.1. DİJİTAL OYUN TANIM VE TEMEL KAVRAMLAR

1.1.1. Oyun

Oyun kavramı, ilk uygarlıklardan günümüze dek insanların eğlenmek ve doyuma ulaşmak için kendi gelişim dönemine uygun gerçekleştirdiği bir faaliyet türüdür (Biricik ve Atik, 2021). Kişilerin yaşına, kültürüne ve bulunduğu mekana göre oyunların oynanma biçimi, oyunun kuralları ve özellikleri değişebilse de insanların varolduğu her yerde oyun yer almaktadır (Aslan vd., 2015). Oyun kavramı kişileri mutlu eden, bir amaca yönelik olmayan ve kendiliğinden ortaya çıkan bir faaliyet olarak tanımlanmaktadır. Oyunlar şu özelliklerden oluşmaktadır:

- Kendiliğinden oluşur
- Duyusal organlarda, nöron, kaslarda ve bilişsel düzeyde oluşur
- Tecrübeler tekrarlanır
- Zaman ve ortamı kendi sınırlar
- Düzenli gelişim seviyeleri gösterir (Akın, 2008).

Piaget' e göre oyun uyum sürecidir ve çocuğun bilişsel yapısından ve kaynaklanır ve açıklanır. Vygotsky ise oyunun çocuktan daha fazlasını ifade ettiğini oyunu oluşturan unsurların çocuğun kültürel yapıları kavrayışını oyun aracılığıyla ortaya koyuşunu ifade ettiğini belirtmektedir (Bağlı, 2004). Türk Dil Kurumu (TDK) tarafından yayımlanan sözlükte ise oyunun birden fazla anlamı bulunmakla birlikte bunlardan ilki 'Yetenek ve zeka geliştirici, kurallara sahip, hoş vakit geçirmeyi sağlayın eğlence' şeklinde tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2024). Oyunun tek bir tanımı olmaması ile birlikte genel bir tanımıyla oyun, bir amacı olan veya olmayan, belirli kural dahilinde oynanan veya kuralsız oynanan kişinin gönüllü ve eğlenerek katıldığı tüm gelişim yönlerinin temeli olan etkin öğrenme sürecidir (MEGEP 2009 s.5).

Oyun kişinin tüm gelişim döneminde gerçekleştirdiği bir faaliyet olmakla birlikte çocukluk döneminin en önemli süreçlerinden biridir. Oyun oynamak çocukların sosyal, bilişsel, duygusal, fiziksel ve dil gelişimine katkı sağlar. Bu dönemde çocuklar kendileri

oyun kurup tek başlarına oyun oynayabilmektedir (Teber, 2015). Çocuklar oyun sayesinde duygularını ifade etmeyi, ilgi alanlarını keşfetmeyi, yeni ilişkiler kurmayı ve kendilerini ifade etmeyi öğrenmektedirler (Öğretir, 2008). Çocuklar oyun oynarken eğlenmenin yanı sıra yaratıcılıklarını ve öğrenme süreçlerini de geliştirir (Adıgüzel, 2010). Oyun oynayan çocuklar duygusal gelişim ile birlikte oyun içindeki rollerin getirdiği sorumluluklar ile kişilik gelişimlerini sürdürür (Akto ve Akto, 2020; Thompson, 1990). Çocuklarda oyunlar gelişim dönemleri ile birlikte değişime uğramaktadır düşünce yapısındaki somuttan soyuta, basitten karmaşığa doğru değişim oyunlara da yansımaktadır (Koçyiğit vd., 2007).

Çocukluk döneminde ki öneminin yanında oyun ergenlik sürecinde de değişen oyun şekilleri ile birlikte önemini korumaktadır. Çocukluk döneminde oynanan gerçek ve fantezi oyunlar giderek yerini arkadaşlarla sohbet ve kurallı oyunlara bırakır (Larson, 2001; Lillard vd., 2013). Çocukların büyümesi ile birlikte arkadaşlık ilişkilerini geliştiren, sokakta oynanan, yaratıcılık isteyen oyunlar yerini sanal arkadaşlıkların oluşturulduğu, sosyalleşmeyi engelleyen ve kendine özgü kuralları olan dijital oyunlara bırakmaktadır (Biricik ve Atik, 2021). Çocukların oyunları zaman içinde şartların ve ortamın değişmesi ile birlikte değişime uğramıştır. Parklarda ve sokaklarda arkadaşlarla oynanan oyunlar yerini daha çok kapalı alanlarda bilgisayarlardan oynanan sanal oyunlara yerini bırakmıştır (Horzum, 2011). Teknolojik gelişmelerin artmasıyla birlikte gerçek oyun alanları daralırken yerini sanal oyun alanlarına bırakmıştır. Kişiler oyun ihtiyaçlarını artık sanal dünyada aramaya başlamıştır ve bilgisayar, tablet ve telefon gibi aletlerden oynanan dijital oyunlar kişilerin hayatında daha çok yer almaya başlamıştır (Karabulut, 2019).

1.1.2. Dijital Oyun

Bilgi çağı olan günümüzde teknolojik aletler olan bilgisayarların işletim sisteminin gelişmesi, hafıza kapasitesinin ve görsel kalitesinin artması ile beraber gerçeğe benzer görüntülerin oluşabilmesinin bir sonucu olarak oyunlar sanal dünyaya taşınmış ve bu durum dijital oyun olarak adlandırılmıştır (Çetin, 2013). Dijital oyun kavramı teknolojik aletler ile programlanan, çevrimdışı ya da çevrimiçi olarak telefon, tablet, oyun konsolu ve bilgisayar gibi çeşitli teknolojik aletlerle oynanan oyunlar olarak adlandırılmaktadır (Pala ve Erdem, 2011). Bir diğer tanım ise kişilerin yapay

zekaya ya da birbirlerine karşı iletişimde bulunmasına fırsat sağlayan yazılım teknolojileri dijital oyunlar olarak adlandırılmaktadır (Sayın, 2016). Kısaca dijital oyun bir ya da daha fazla kişinin online ağ üzerinden beraber kullanabildiği eğlenmek ve aktivite yapmak için kullandığı bilgisayar tabanlı yazılım sistemidir (Dijital Oyunlar Raporu, 2020).

Teknolojinin gelişmesiyle beraber dijital aletler ve internet tüm alanlarda olduğu gibi dijital oyun kapsamında da oyun çağındaki çocuklar ve gençler arasında sıklıkla kullanılır hale gelmiştir (Aydoğdu, 2018). Dijital oyun oynayan kişi sayısı dünya genelinde bakıldığında üç milyar civarındadır ayrıca oyun oynayan kişilerin %60'ı canlı oyun yayını yapan hesapları takip etmektedir (WEPC, 2024). Dijital oyunlar günümüzde ergenler ve çocuklar için bir iletişim ve eğlence aracı haline gelmektedir (Herodotou vd., 2012). Geçmiş dönemlerde daha çok atari salonlarında oynanan dijital oyunlar teknolojinin gelişmesi ile birlikte mobil cihazlar ile hayatımızın her yerinde deneyimlenebilir hale gelmiştir (Samur, 2022). Bilgisayar oyunları olarak da bilinen dijital oyun kavramı konsol oyunları, PC oyunları ve mobil oyunlar gibi çeşitli türleri barındırdığından günümüzde yaygınlaşmıştır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008).

Bilgisayar oyunları, telefon- tablet oyunları, internet sitesi oyunları ve elektronik oyuncaklardaki oyunların hepsi dijital oyun kapsamında olduğu için dijital oyunların sınırlandırılması oldukça güçtür. Sınırlandırılması ve tanımlanması güç olan dijital oyunlar geleneksel ve gerçek oyun türlerinin karşısında yer almaktadır (Mustola vd., 2016). Dijital oyunların sınıflandırılması konusunda güçlükler yaşanmaktadır bu güçlüklerin nedenleri arasında oyun içeriği, oynanma şekli ve hedef türüne göre farklılıklar göstermesi gelmektedir. Dijital oyunları oyunun özelliklerine yönelik yapılan bir sınıflandırmaya göre oyunlar; 3 boyutlu, aksiyon, eğitim, platform ve kitlesel çevrimiçi olarak farklı başlıklar altında ayrılabilir. Bu ifadeye göre 3 boyutlu başlığı oyunun görsel efektlerini; eğitim başlığı oyunun içeriği ve amacını; aksiyon oyunun içeriğini; kitlesel çevrimiçi başlığı oynayan oyuncu sayısını ve oyunun oynayışını; platform başlığı ise oyun mekanizmaları ve oyun dünyasını ifade etmektedir (Demirbaş, 2015). Başka bir sınıflandırmaya göre dijital oyunlar çevrimiçi (bilgisayar ve telefon oyunları), çevrimdışı (oyun konsolu ve bilgisayar oyunları) ve sosyal ağlar üzerinden oynanan oyunlar şeklinde sınıflandırılmaktadır (Kuşay ve Akbayır, 2015). Dijital oyunların aksiyon, macera, simülasyon, spor, strateji ve ağ gibi çeşitli türleri

vardır. Bu oyunlar tek veya çok oyuncuyla oynanabilirler. Bazı oyunların iletişimsel ve etkileşimli boyutları da vardır (Gürcan vd., 2008). Bir başka sınıflandırmaya göre dijital oyunlar macera-aksiyon, strateji ve spor olarak oyun dergilerindeki oyuncuların ifadelerine ve oyun tanıtımlarına göre gruplandırılabilir (Fencott vd., 2012).

Dijital oyunda oyunun sonucunu oyunu tasarlayan kişilerden daha çok oyunu oynayan kişinin yapmış olduğu hareketler belirlemektedir (Mul, 2008). Oynanan dijital oyunun çeşidi fark etmeksizin oynayan kişinin sosyal ihtiyacının giderilmesine yönelik seçildiği söylenebilir. Örnek verilecek olursa oyun oynamak ders çalışmaktan kaçış yolu olabileceği gibi, sosyal çevre içinde kabul görmek amacıyla da yararlanılan bir yol olabilir (Kuşay ve Akbayır, 2015). Owen (2016) video oyunlarını bilgisayarda gerçekleşen sporlar olarak tanımlar. Dijital oyun hakkında bir grup araştırmacı yaptıkları çalışmalarda dijital oyunların geleneksel oyunlar gibi çocuğun gelişimine ve öğrenme sürecine katkı sağladığını savunurken bu duruma zıt olarak dijital oyunların geleneksel oyunların sağlayacağı yararları ortadan kaldırdığını savunan araştırmalar da bulunmaktadır (Bergen vd., 2016; Edwards, 2014; Ernest vd., 2014; Stephen ve Plowman, 2014).

Dijital oyunlar kişilere gerçek hayatta yapamadıkları faaliyetleri yapabilecekleri ve birçok hayali ögeyi gerçekleştirebileceği bir sanal dünya sunmaktadır. Bu sanal dünya oyun oynayan kişilerin heyecanını ve merak duygusunu etkileyerek oyunun kişi için haz kaynağı olmasını sağlamaktadır (Sağlam ve Topsümer, 2019). Dijital oyunların oyunculara sağladığı etkileşim ortamı, kişilere yeni bir sosyalleşme ortamı oluşturmaktadır. Oyuncuların oyun içinde oluşturdukları karakterler kişilerin kendilerini istedikleri gibi tanıtımlarına fırsat sağlamaktadır (İlgaz Büyükbaykal ve Abay Cansabuncu, 2020). Dijital oyunlar oyunculara sanal dünyada yeni bir hayat oluşturma imkanı sağlamaktadır. Bu duruma örnek olarak ABD’de Asperger sendromlu ve Otizimli kişiler için bir bakım merkezi Second Life adlı oyunda kullanıcılara ada satın alınarak gerçek hayatta yapamadıkları faaliyetleri sanal dünyada yapma fırsatı sağlamıştır (Eldeniz ve Sırma, 2011: 209). Dijital teknolojiler, insanların birlikte aktiviteler düzenlemesine, ortak bir hedef için çabalamasına, birbirleriyle iletişim kurmasına ve aralarındaki mesafe ne olursa olsun stresi azaltmasına da olanak tanımaktadır (Hakala vd., 2017). Çevrimiçi oynanan dijital oyunlar, kullanıcılara diğer kullanıcılarla işbirliği ve rekabet içinde iletişim halinde olunması, zamanı geçirmek ve

boş zamanın doldurulması ve eğlence veya bilgi ihtiyacının karşılanması bakımından birçok fırsat sunmaktadır. Bu bakımdan dijital oyunların içerik ve yapıları sosyalleşme gibi motivasyonel etkenler içermektedir (Tran ve Strutton, 2013).

Oyunlar, kişinin rahatlamış, konsantre olmasını sağlayarak güvenli bir ortam yaratması ve motivasyonunu ve öz yeterliliğini artırması açısından eğitimde ve birçok alanda kullanılmaktadır (Garris vd., 2002). Oyun oynamanın aşırı olmasa da birçok faydası olduğu ileri sürülmüştür. Kişinin rahatlamasına yardımcı olur, kişiye kendini geliştirme duygusu verir ve ayrıca kişinin sosyal ihtiyaçlarını karşılamasını sağlar. Ayrıca, kişinin göz-el koordinasyonunu, görsel ve uzamsal becerilerini, problem çözme ve çoklu görev becerilerini geliştirmeye yardımcı olur. Ayrıca, kişinin ebeveynleri tarafından en çok önemsenen işbirliği becerilerini ve empatik davranışlarını geliştirmesini sağlar (Gürcan vd., 2008; Irmak ve Erdoğan, 2016; Prot vd., 2014). Yapılan bir başka araştırmada da dijital oyunlara sınırlı erişimin olağan olduğu ve oyunların katarsis yaşama ve sakinleşme gibi olumlu etkileri olduğu bildirilmiştir. Ayrıca, dijital oyunlarda söylenilen talimatları takip etme ve motor becerilerinde gelişme gibi yetenekleri desteklediği bildirilmiştir. Ayrıca, çocukların problem çözme, muhakeme, analitik ve karar verme becerilerini destekledikleri ve strateji ve tahmin yeteneklerini destekledikleri belirtilmiştir (Kim ve Smith, 2015). Bunların yanı sıra oyunların ilgi çekici görsellere sahip olması ve eğlence sunması çocukları gerçek dünyadan kopararak oyun başında saatler geçirmelerine neden olmaktadır (Karaduman ve Acıyan, 2020). Ekran başında oyun oynamak hareketsiz kalınan süreyi artırdığından obezite, yüksek tansiyon ve insülin direnci gibi kardiyovasküler hastalık risk faktörlerinde de artış yaşanabilmektedir (Lissak, 2018).

Dijital oyunlara katılımın artmasıyla sanal dünyada çokça vakit geçiren ergenlerin gerçek arkadaşlıklarını yeni kurdukları çevrimiçi ilişkilerle değiştirmeye başlayabilecekleri düşünülmektedir (Caplan vd., 2009). Geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar alması etkili sosyal becerilerin azalmasına ve bu becerilerin sürdürülmesinin azalmasına sebep olabilmektedir (Kowert ve Oldmeadow, 2013). Ayrıca çok sayıda dijital oyunun yapısı, eğlence adı altında öldürmeyi, şiddeti ve hırsızlığı normalleştirerek toplumsal değerler ve ahlaki yapı ile bağdaşmayan davranışların uygulanmasına yöneliktir (Jeong vd., 2016). Oynanan oyunun türü, oynanma süresi ve içeriği gibi değişkenler oyunun fayda veya zararını

etkileyebilmektedir. İerięi gl oyunlar ocukların zihinsel geliřimine, sosyal etkileřimine ve ğrenme becerisine katkı saęlayarak ocukların eęlenceli deneyimler saęlamasına katkı saęlayabilir. Bunun yanında ierięi kt oyunlar ise saldırganlıęa, řiddet eęilimine ve dřmanlıęa sebep olup kiřinin zamanını bilinsiz kullanmasına sebep olabilmektedir (Lieberman vd., 2009). Pratiwi (2018), yapmıř olduęu alıřmasında evrimii oyunların ocukların gz saęlıęını bozabileceęi, oyunu kaybeden ocuęun kolayca sinirlenebileceęi ve oyun oynamadıkları zamanlarda dahi oyunu dřndklerini ve bu durumun ocukları sosyal uyumsuzluęa srkledięini ifade etmiřtir.

Dijital oyun oynayan ocuęun ebeveynleri tarafından kontrol etmesinin nemli olduęu dřnlmektedir (Rosen vd., 2008). nk dijital oyunlar kiřiyi baęımlı hale getirebilmekte, sosyal evre - aile iliřkilerini bozabilmekte ve akademik bařarısını olumsuz etkileyebilmektedir (Erboy ve Akar-Vural, 2010). Dijital oyunlarından etkilenen ergelerin, sosyal katılımını artırmak ve saęlıklı geliřim sreci geirmesini saęlamak iin dijital oyunlara baęımlılık riskinin azaltılması nemlidir (Kořan ve Ulař, 2023). Bu nedenle ebeveynler ocuklarının video oyunları oynayarak ne kadar zaman harcadıkları ile birlikte hangi oyunları oynadıklarını da izlenmelidir. Dijital oyunlarının ierięinin ebeveynler tarafından denetlenmesi řiddet ieren ve yetiřkin ierikli oyunların ocuęun kltrel ortamını kirletmesi, beyin geliřimini engellemesi ve ocuęun saldırgan davranıřlarının engellenmesi bakımından neme sahiptir (zttnc Doęan, 2006). Ayrıca, ařırı video oyunu oynamak, řiddete karřı duygusal tepkide azalma olarak tanımlanabilecek duyarsızlařmaya yol aabilir (Carnagey vd., 2007).

1.1.3. Baęımlılık

Baęımlılık, baęımlılık durumu olarak bilinen belirli bir maddeye, nesneye veya aktiviteye baęımlı olmak olarak tanımlanabilir. Bařka bir deyiřle, baęımlılık, beyindeki dl, motivasyon ve hafıza ile ilgili devrelerde iřlev bozukluęu ile karakterize edilen, biyolojik, sosyal ve psikolojik zarara yol aan ve bireylerin dl veya rahatlama amacıyla patolojik olarak baęımlılık davranıřlarına girmesine neden olan bir rahatsızlık olarak tanımlanabilir (Ayhan ve Kselvren, 2019). Baęımlılık kavramı kiřinin bir nesneye, maddeye veya davranıřa karřı hissettięi arzunun giderek artmasıyla birlikte nesne veya davranıřa ulařamama anında meydana gelen yoksunluk duygusunu ifade

etmektedir (Tizar, 2024). Bireyin kullandığı madde veya gerçekleştirdiği davranış sonucunda kontrolünü kaybetmesi durumunu Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Programı (TBM) bağımlılık olarak adlandırmaktadır. Bu tanımın bağımlılığı tam olarak açıklayamadığı düşünülmektedir. Kavramın açıklanırken kişide değişim gerçekleştirme halinin, devamlı olması durumunun, yoksunluk ve tolerans geliştirme hali gibi önemli noktalarının vurgulanması gerektiği ifade edilmektedir (Bektaş, 2018, s.148). Tıp sözlüğünde ise bu kavram bir maddeye veya uyuşturucuya psikolojik ve fizyolojik olarak uyum sağlama, bağlanma şeklinde olarak tanımlanmaktadır (NIDA, 2023; Statt, 1998). Görüldüğü üzere bağımlılığın farklı tanımlarındaki ortak nokta, bağımlılığın kendini bir "ilişki türü" olarak göstermesidir. Çünkü bağımlılık kavramı genellikle belirli bir madde veya olayla ilişki kurulduktan sonra oluşan özel bir durum olarak kabul edilir ve birbiriyle ilişkili davranışların bir sonucu olarak görülür (Young, 2004).

Teknolojinin gelişmesi ve günlük yaşamdaki gelişmeler farklı bağımlılık kavramlarının çıkmasına sebep olmuştur. Geçmiş dönemlerde bağımlılık kavramı daha çok alkol ve uyuşturucu ile kullanılırken günümüzde yapılan araştırmalar kumar, alışveriş oyun ve internet kullanımının da bağımlılığına sebep olduğunu ortaya çıkarmaktadır (Tarhan ve Nurmedov, 2011). İnternet bağımlılığı, internet'in aşırı kullanımından kaynaklanan bir tür bağımlılıktır (Chi vd., 2019). İnternet bağımlılığı kişinin kendisini internetle meşgul etmesi, internette geçirilen zamanın azaltılmaya çalışılması ve internetten kendini alıkoyamama, internet ile meşgul olmadığı zamanlar sınırlı olma, interneti problemlerinden kaçış olarak kullanma, internet kullanımı nedeniyle günlük işlerinden geride kalma şeklinde adlandırılmaktadır (Colman, 2015).

Türkiye'de internet, gün içerisinde birkaç kez kullanılmakta olup, genel kullanım oranı yaklaşık %69'dur. İnternet bağımlılığı olan bireylerin haftalık ekran süresi ise 40 ila 80 saate kadar ulaşabilmektedir. Bu kişiler ekran başından ayrılamadıkları için günlük işlerini aksatarak evden çıkmayan, okulu terk eden ve terapiye gidemeyen kişiler haline gelmektedir (Alyanak, 2016). İnternet bağımlılığı genellikle sorunlu internet kullanım davranışı olarak tanımlanır ve bireyin aşırı internet kullanımına atıfta bulunur, bunun sonucunda nörolojik hasar, psikolojik sıkıntı ve günlük yaşamda sosyalleşme azalır (Servidio vd., 2021). İnternet bağımlılığına sebep olan faaliyetlerden biri de bilgisayar ve tabletlerden oynanan dijital oyunlardır. İnternet bağımlılığı olan kişilerin en çok dijital oyun oynamak için interneti tercih ettikleri görülmektedir (Günüç, 2009;

Koral ve Alptekin, 2025). Ayrıca, bir kişinin internete mi yoksa internetteki belirli içeriklere mi (örneğin oyunlar, sosyal medya, kumar, pornografi) bağımlı olduğu tartışılmaktadır (Tang vd., 2024).

1.1.4. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı kavramı kişinin duygusal ve sosyal hayatında olumsuz etkiler oluşturan ve kişinin bu etkilere rağmen kontrol eksikliği yaşadığı durum olarak adlandırılmaktadır (Young, 2009). Dijital oyun bağımlılığı dürtü kontrol bozukluğu spektrumunda yer alan ve davranışsal bir bağımlılık olarak kabul edilmekte ve kişinin günlük yaşamı, sosyal yaşamı ve bireysel kariyeri üzerindeki olumsuz etkilerine ve sosyal-duygusal sorunlara yol açma potansiyeline rağmen aşırı oyun oynama nedeniyle yaşanan kontrol kaybı durumu olarak tanımlanabilmektedir (Craighead vd., 2015; Wittek vd., 2016). DSM-5 TR'ye göre, dijital oyun bağımlılığı bir kişinin hayatında önemli bir kesintiye veya sıkıntıya neden olabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığının semptomları arasında: Oyunla meşgul olma, yoksunluk belirtileri (üzüntü, kaygı, sinirlilik, vb.) oyun elinden alındığında veya mümkün olmadığında oyun oynama ihtiyacı hissetme, oyun oynamayı azaltamama, oyun oynamayı bırakmaya çalışma ancak başaramama, daha önce oyun nedeniyle zevk alınan aktivitelere katılmaya olan ilginin kaybı, sorunları fark etmesine rağmen oynamaya devam etme, aile üyelerini veya başkalarını oyun oynamaya harcanan zaman miktarı konusunda aldatma, suçluluk veya umutsuzluk gibi olumsuz ruh hallerini hafifletmek için oyun oynama, risk alma ve oyun nedeniyle işini veya ilişkisini tehlikeye atma veya kaybetme yer almaktadır (Bozkurt vd.,2016).

Griffiths (2009), dijital oyun bağımlılığı için yedi kriter belirlemiş olup bunların dört veya daha fazlasına evet yanıtı verenlerin sağlıksız video oyunu kullanımı olarak ifade edilebileceği belirtilmiştir. Maddeler ise şu şekildedir:

- Her gün dijital oyun oynuyor musunuz?
- Oynanan oyunlar uzun süreli midir? (3-4 saat üzeri)
- Heyecan için oyun oynar mısınız?
- Oyun oynamadığında sinirli ve kaygılı olur musun?
- Oyun oynamak için spor gibi etkinliklerden vazgeçer misin?

- Okul ödevleri yerine oyun oynamayı mı tercih edersin?
- Oyun oynama süreni azaltmaya çalıştın ama başarılı olamadın mı?

Bir başka tanıma göre dijital oyunu bağımlılığı sosyal ve/veya sezgisel sorunlara yol açan aşırı ve zorlayıcı bilgisayar veya video oyunu kullanımı olarak adlandırılmakta ve bu problemlere rağmen oyuncu bu abartılı kullanımı kontrol edememektedir (Lemmens vd., 2009). Dijital oyun bağımlılığının gençler arasında yaygınlığı ve popülaritesi her gün giderek artmaktadır. Bu yaygınlığa rağmen ebeveynler ve gençler tarafından bu bağımlılık türü ciddiye alınmamakta ve göz ardı edilmektedir. Ebeveynlerin erken yaşlarda çocuklarına aldıkları telefon ve tabletlerden oynanan oyunlar farkında olmadan çocukları bu bağımlılığa sürükleyebilmektedir. Oyunların içeriği, görsel efektlerinin zenginliği ve karakterleri kişiyi gündelik hayattan koparma gücüne sahip olup dijital oyunlar oyuncu kitlesini giderek artırmaktadır (Akkaş, 2020).

Dijital oyunlar hakkında varılan fikir birliğinden biri, çevrimiçi oyunların ana çekici özelliğinin hedef ve başarı sistemi olduğudur. Oyun oynandıkça, karakter deneyim puanları kazanarak, bir seviyeden diğerine seviye atlayarak, değerli eşyalar ve silahlar toplayarak ve daha zengin ve daha güçlü hale gelerek ilerler. Bu sosyal ortamda, mükemmel oyuncular 'başkalarının takdirini ve dikkatini' alır ve güç ve statü kazanır (Ng ve Wiemer-Hastings, 2005; Song vd., 2004). Oyundan ve oyun ortamından kazanılan bu kazanımların oyuncunun sürekli akış durumunu sürdürmesine yardımcı olan sürekli uyaranlar sağladığı söylenebilir. Oyuncu bu kazanımlardan birini elde ettiğinde, oyundaki akış ve süreklilik o kadar yüksek olur ve bu da oyun oynamaya olan bağımlılığa yol açabilmektedir (Wan ve Chiou, 2006b).

Oyun bağımlılığının sebepleri arasında depresyon, agresyon ve yalnızlık gibi sorunların bulunduğu kişilerin sosyal açıdan aidiyet sorunlarını çözmek için dijital oyunlar oynadığını ve sanal dünyaya dahil olduğunu göstermektedir (Jeong vd., 2017). Literatür taramaları video oyunlarının kişinin hayatındaki diğer eksiklikleri ve altta yatan sorunları (örneğin ilişkiler, arkadaş eksikliği, fiziksel görünüm, engellilik, başa çıkma vb.) gidermek için kullanıldığını gösterebilmektedir (Griffiths, 2009; King vd., 2009). Yapılan çalışmalar da dürtüselliğin, düşük sosyal yeterliliğin, yalnızlığın ve düşük öz saygının oyun bağımlılığını öngördüğünü ileri sürmektedir (Lemmens vd., 2011). Yalnızlıktan muzdarip bireyler gerçek dünyada karşılanamayan ihtiyaçlarını

karşılamanın bir yolu olarak insanlarla yüz yüze temas kurmaktan ziyade sanal bir ortamda bilgisayar oyunları oynamayı tercih edebilirler (Liu ve Peng, 2009).

Oyun bağımlılığı bulunan kişilerle çalışan uzmanlarla ve oyun bağımlılığı olan kişilerle yapılan bir araştırmada da bağımlılığı bulunan kişilerin ortak yönleri arasında depresyon, anksiyete, içe dönük kişilik özelliği ve sosyal fobi gibi psikolojik sorunların benzerlik gösterdiği bulunmuştur (Kneer vd., 2014). Özetle, psikososyal olarak sıkıntılı kişiler, sosyal yeterliliklerine ilişkin olumsuz algıları nedeniyle dijital oyunlara ve diğer çevrimiçi sosyal etkileşimlere yönelik bir tercihe sahiptirler ve bu da aşırı ve zorlayıcı dijital oyun katılımına ve dijital oyun bağımlılığına yol açabilmektedir (Jeong vd., 2017). Yapılan çalışmalarda göz önüne alındığında bağımlılığın gelişmesinde kullanılan bilgisayar ya da tabletin sebep değil, oyunu oynayan kişinin davranışlarından kaynaklandığı görülmekte olup bu bağlamda aile ilişkisinde güven problemi yaşayan çocukların ve ergenlerin bu oyunları kaçış olarak gördükleri ve bağımlılık geliştirdikleri görülmektedir (Uzunoğlu, 2021). Ailelerin çocuklarına karşı olan tutumları, çocukları ile ilişkileri ve onlarla faaliyetlere katılmak yerine dijital oyunlara sevgi de bu bağımlılığın oluşmasına sebep olabilmektedir (Keya vd., 2020).

Verimli zaman geçirme farkındalığına sahip ailelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi negatif yönlüdür (Akçakese ve Demirel, 2024). Video oyunlarının popülerliği ve yaygınlığı gençlerin yaşamları yönünden endişe yaratmaktadır. Bu tür endişeler arasında gençlerin sosyal becerileri geliştiremeyecekleri ve video oyunu oynamanın bağımlılık yaratan bir davranış türü olduğu, oyuncuların oyunlara aşırı miktarda para harcamalarına, aktif sporlara daha az katılmalarına ve okul çalışmalarını görmezden gelmelerine neden olduğu korkuları yer almaktadır. Diğer endişeler arasında, video oyunlarında yaygın olan şiddet temalarının genelleştirilmiş saldırgan davranışı teşvik edebileceği ve video oyun salonlarının sosyal ortamının uyuşturucu kullanımını, ahlaklılığı ve diğer sorunları teşvik ettiği yer almaktadır (Kalisova ve Buday; 2025).

Oyunların aşırı kullanımını araştıran bir başka çalışmada da yine oyunların aşırı kullanımının akademik performansı düşürdüğünü, kişinin kaygı seviyesini artırdığı, kişilerarası ilişkileri bozduğu, gerçek dünyadan uzaklaştırdığı ve gençlik suçlarına sürüklediği gibi bir dizi olumsuz sonuca yol açtığı görülmektedir (Wan ve Chiou,

2006a). Brunborg ve diğerkleri (2013), dijital oyun bağımlılığı olan ve problemli kullanımı olan gençlerin, problemli olmayan oyunculara kıyasla düşük, sinirli veya kötü bir ruh hali içinde, gergin, yorgun ve bitkin hissetme ve korkma riskinin daha yüksek olduğunu bildirmiştir. Dijital oyun oynama üzerine yapılan çalışmada sorunlu oyuncuların daha yüksek kaygı ve depresyon seviyelerine sahip olduğunu ve sorunlu olmayan oyunculara kıyasla daha düşük yaşam memnuniyetine sahip olduğunu bulmuştur (Mentzoni vd., 2011).

Johnston (2021), oyun bağımlılığının; parmaklarda, bileklerde, omurgada ve duruşta fiziksel bozukluklar; bilişsel dikkat eksikliği ve saldırgan davranışlar; sosyal-sosyal açıdan bakıldığında ırkçılık, cinsiyetçilik, ayrımcı söylem, şiddetin normalleştirilmesi ve antisosyallik gibi davranış bozukluklarına neden olabileceğini ifade etmiştir. Bağımlılık geliştiren kullanıcılar öz kontrollerini giderek kaybetmekte, sorumluluklarını ihmal etmekte ve neredeyse yemek yemek için dahi olsa oyunu bırakamamaktadırlar. Bu kullanıcılar oyunları kesildiğinde ve başından kalkmak zorunda kaldıklarında saldırgan davranışlar sergilemekte ve sinirli bir ruh haline kapılmaktadırlar (Brack vd., 2013). Yapılan araştırmalar kişinin sağlık sorunları gibi problemlerin yanında dijital oyun bağımlılığının kişinin ailesi, eşi ve arkadaşları ile de geçirdiği zamanda azalmalara sebep olduğunu göstermiştir (Müller vd., 2014). Dijital oyun bağımlılığının olumsuz sonuçları arasında ergenlerde şiddet ve saldırganlığı artırması da bulunmaktadır. Yapılan çalışmalar oyun bağımlılığı bulunan birçok ergenin oynadıkları oyunlardaki şiddet yanlısı karakterler gibi şiddete meyilli olduğunu göstermektedir (Konijn vd., 2007).

1.2. ŞİDDET EĞİLİMİ TANIMI VE TEMEL KAVRAMLARI

Şiddet, bir başka kişiye dolaylı ya da doğrudan zarar verme, incitmeye yönelik davranma, kişinin hakkını gasp edecek davranışlar ortaya koyma olarak tanımlanmaktadır (Avcı, 2010a; Erten ve Ardalı, 1996). Nair (2018), şiddet kavramını bireyin öfke gibi kızgınlık içeren duygularından hareketle başka birisine, kendisine veya çevresine güç uygulayarak psikolojik ve fiziksel manada zarar vermesi olarak adlandırmaktadır. Dünya Sağlık Örgütüne (DSÖ) göre ise ‘bir başka kişiye gözdağı verilmesi ve fiziksel güç uygulaması sonucunda kişi de meydana gelen ölüm, fiziksel zedelenme ve psikolojik hasara yol açma olasılığının olması’ (Dünya Sağlık Örgütü

[DSÖ], 2002). Bu bağlamda bir davranışın şiddet sınıfına girebilmesi için kişi veya kişilerin başka kişi veya kişilere güç uygulama veya uygulama niyetinde olması gerektiği söylenebilir. Bu sebeple şiddet kavramı istenilmeden yapılan davranışlar sonucunda oluşan yaralanmalardan ayrı tutulabilir. Ayrıca şiddet konusunda yapılan tanımlamalar fiziksel güç kullanımının yanında fiili güç ve tehdit kullanımını da kapsamaktadır (Rutherford vd., 2007). Şiddet kavramı çok çeşitli, katmanlıdır ve saldırganlığı da kapsamaktadır. Saldırganlık ise endişe, korku, düşmanlık, heyecan ve öfke gibi duyguları barındırır. Şiddet ve saldırganlık, tarih boyunca kişilerin benimsediği davranış şeklidir (Gözütok, 2008). Şiddet kavramı çoğunlukla fiziksel güç şeklinde algılansa da şiddetin uygulandığı kişiler, uygulayan kişiler, şiddete neden olan etmenler ve kaynaklar gibi çeşitli yönlerden incelendiğinde farklı sınıflandırılabilir (Atik, 2019). Şiddet kavramının 4 türü bulunmaktadır. Bunlar ise şu şekildedir:

- Fiziksel şiddet (saldırı, tokat atma, yaralama, dövme vb.)
- Cinsel şiddet (tecavüz, taciz, cinsel birlikteliğe zorlama, laf atma vb.)
- Duygusal şiddet (lakap takma, küfür, dalga geçme, ortamda utandırmak vb.)
- Ekonomik şiddet (haraç alma vb.)

sıralanmaktadır (TBMM Araştırma Komisyon Raporu, 2007). Sonuç olarak, şiddet çok boyutlu bir yapıdır ve şiddetin oluşmasında birden çok etmen rol oynamaktadır. Bireysel, çevresel; biyolojik, psikolojik ve sosyal etmenlerin etkileşimi ile şiddet kavramı daha detaylı açıklanabilir (Michalski, 2024). Şiddetin toplumsal açıdan kabul edilmesi, problemlerin çözümü olarak görülmesi, şiddet eğiliminde olan kişinin ebeveynlerinin düşük eğitim seviyesinde olması, toplumsal cinsiyet rolleri ve maruz kaldıkları dijital araçlar gibi kavramlar şiddetin açıklanmasında yer almaktadır (Kızmaz, 2006). Şiddete ilişkin tanımlamaların ortak yanları, elde bulunan gücün kötüye kullanımı ve şiddete maruz kalan kimsenin uğratılması dikkat çeken noktalardır. Şiddet eğilimi ise, kişilerin şiddete yönelik duygu, akıl yürütme ve hareketlerinden meydana gelmektedir. Bu durum kişilerin şiddet gösterdiği davranışlarla sınırlı kalmaz aynı zamanda şiddet uygulamak kadar şiddeti kullanımını desteklemek ve haklı görmekte şiddet eğilimi manasına gelebilmektedir (Haskan Avcı ve Yıldırım, 2014).

Şiddet kavramı psikolojik, duygusal, cinsel, ekonomik, fiziksel ve sosyal boyutlar gibi çeşitli alanlarda kişilere yöneltilen zarar verici davranışlar, şiddet eğilimi ise şiddete yönelik olumlu fikirler ve tutumlar olarak tanımlanabilir (Yakut, 2012). Yapılan çalışmalarda şiddet kullanımının haklılığını savunan düşüncelere sahip olma ile fiziksel ve sözel yıkıcı davranışlar arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir (Duque vd., 2003). Bu bulgudan hareketle şiddete yönelik oluşturulan olumlu düşüncelerin şiddet eğilimini desteklediği ve artırdığı söylenebilir (Balkıs vd., 2005).

Kişinin gelişim evreleri göz önüne alındığında ergenlik döneminin bilişsel, biyolojik ve duygusal değişikliklerden dolayı şiddet eğilimine en yatkın dönem olduğu düşünülmektedir (İskender ve Taş, 2018). Bu dönemde kişiler kuralların kendilerini sınırlayan engeller olduğunu düşünmekte ve kural dışı davranışlarda bulunarak dikkat çekme ve benliklerini ispatlama çabasındadırlar (Gül ve Güneş, 2009). Ergenlik dönemindeki kişi hayatın anlamını bulmak, çevresi tarafından kabul edilmek ve dikkatleri üzerine çekmek için şiddet davranışına başvurabilmektedir. Kişiler bu gelişim döneminde yaşadıkları bilişsel ve fiziksel değişimlerle başa çıkma becerilerine tam olarak sahip olmadıkları için karşılımlarına çıkan problemlerde doğruluğuna bakmaksızın karşısındaki kişi veya kişilere fiziksel ve sözel şiddet uygulayabilmektedir (Genç, 2016).

Ergenlik döneminin kritik görevi kimlik karmaşasıdır, bu dönemde kişi kendisinin kim olduğunu sorgular ve kendisini çıkmaz bir süreçte hisseder. Bu karmaşa duygusu ergeni şiddet uygulamaya sevk eder ve uygulanan şiddet karşısındaki kişiye zarar verebilecek boyutlarda olabilir. Bu kimlik karmaşasından kurtulmak ve bir gruba aidiyet sağlamak için ergenler çetelere katılıp hırsızlık yapma, yaralama gibi problemli davranışlarda bulunabilir. Bu davranışların yanlış olduğu bilinse de ergenler davranışları gerçekleştirirken rahatladığını hissedebilir (Lopez ve Emmer, 2002). Günümüzde çocuk ve ergenler arasında şiddet olaylarının artış gösterdiği ve bu durumun önemli bir sosyal problem olduğu görülmektedir (Erçetin, 2006).

Şiddet eyleminin ortaya çıkış sebebinin tek bir nedeni olmadığı ve toplumun tüm kesimlerini etkilediği söylenebilir (Angkaw, 2006). Şiddet eylemine başvuran kişilerin yapmış olduğu davranışların sebepleri arasında çeşitli etkenler olabilmektedir. Şiddet davranışının ortaya çıkmasında bu eyleme başvuran kişilerin özellikleri ve ya

çevresindeki risk faktörleri bu davranışların oluşmasına etki edebilmektedir. Kişinin çevresindeki bu risk faktörleri problemin başlangıcını, süresini ve yoğunluğunu etkilemektedir (Page ve İnce, 2008). Şiddetin gençlerde ortaya çıkış nedenleri arasında aile, okul, arkadaş çevresi ve medya etkin rol oynamaktadır. Şiddet davranışına neden olan bir sebep de kişinin sahip olduğu arkadaş ortamıdır. Kişi sahip olduğu gruba karşı uyum gösterir ve gruba benzer davranışlar sergiler. Kişinin katılım sağladığı grubunun büyüklüğü ve gruba kendini beğendirme duygusu gibi durumlar etkili olabilmektedir (Kağıtçıbaşı, 2010).

Kişinin dijital platformlarda yer alan ve gösterilen şiddete maruz kalmasının toplum genelindeki şiddete önemli ölçüde katkıda bulunmaktadır (Madriaza ve Hassan, 2025). İlk olarak, medya şiddetinin uzun süre izlenmesi izleyicileri gerçek dünyadaki şiddete karşı duygusal olarak duyarsızlaştırabilir. Sonuç olarak, bireyler başkalarına yönelik saldırganlığa karşı duyarsız tavırlar geliştirebilir ve şiddet meydana geldiğinde bir kurban adına harekete geçme olasılığı düşebilir (Donnerstein vd., 1994; Karaman ve Ayhan, 2021). Çocukların ve ergenlerin oynadıkları dijital oyunların içeriğinde şiddet ve saldırganlık unsurları sıklıkla bulunmaktadır ve bu durum şiddetin normalleşmesine katkı sağlar (Erkek, 2016). Çocukların ve ergenlerin şiddet içeren bu dijital oyunların tüketicileri olmaları hayatlarında şiddete yönelik eylemlerin problemlerinin bir çözümü olarak görmesine zemin hazırlar (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Dijital platformlardaki şiddetin gençleri şiddete başvurmaya teşvik ettiği, bireyleri şiddete karşı duyarsızlaştırdığı söylenebilir (Grulovic, 2024). Dijital oyunları oynayan kullanıcılar oyunlar karşısında birer nesne görevi görebilmektedir ve oyunlar toplumun yapısını değiştirebilmektedir. Oyunlar birer kurgudan ibaret olmasına rağmen kişileri gerçeklikten koparıp şiddeti ve gettoluğu normalleştirebilmektedir (Kızılkaya, 2010).

Ebeveynlerin boşanmış olması, aile yapısında yaşanan değişimler, ailenin çocuklarına karşı ilgisiz olması, aile içinde şiddete maruz kalma veya tanık olma gibi sebepler ergenlerde şiddetin normalleşmesinde ve şiddet davranışının görülmesinde rol oynayan faktörlerdendir (Sherer ve Sherer, 2014). Aile içindeki tutumlar çocukların özyeterliliklerinin oluşmasında etkin rol oynamaktadır. Bu nedenle aile içinde şiddeti destekleyen inanç ve davranışlar çocukların saldırganlığa yönelik özyeterlilik algılarının gelişmesine sebep olmakta ve çocukların şiddete yönelik olumlu inanış geliştirmesine ve bu tutumu iletişim dili olarak benimseyip amaçlarına ulaşmadan kullanılan bir

davranış haline getirmesinde rol oynayabilmektedir. Şiddetin kabul gördüğü ailelerde yetişen çocukların aile yaşantılarında problem çözme, iletişim kurma ve sosyal roller konusunda problem yaşadıkları görülmektedir (Avcı ve Güçray, 2010). Çocukların ebeveynlerinden kendilerine yönelik gördükleri davranışlar çocukların kişiliğini etkileyebilmektedir. Yetiştikleri aile ortamında kötü eylem ve ilgi eksikliği gören çocuklarda şiddet eğilimi daha fazla olabilmektedir (Karslı, 2016). Tolan vd. (1997), yapmış olduğu çalışmaya göre aile içi ilişkilerin şiddet ve suç davranışını yordadığı görülmüştür. Çocuklarda şiddet davranışının ve eğiliminin gelişmesinde aile ilişkilerinin önemli bir etkiye sahip olduğu söylenebilir. Ergenlerin ebeveynleri ile kurdukları iletişimin sağlıklı olmasının yaşamları boyunca tanık oldukları şiddet davranışının olumsuz etkilerini azalttığı söylenebilir (Finkelhor vd., 2009).

1.3. AİLE İLİŞKİLERİ

Aile kavramı Türk Dil Kurumu (TDK) tarafından yayınlanan sözlükte “Evlilik ve soy bağına dayanan, eşler, çocuklar, kardeşler arasındaki ilişkilerin meydana getirdiği toplum içindeki en küçük yapı” olarak adlandırılmıştır (TDK, 2024). Aile, genel anlamıyla evlilik yoluyla kurulan ve bireyler arasında soy bağı temelinde gelişen akrabalık ilişkilerinden oluşan toplumsal bir yapıdır (Könezoglu, 2006). Bir başka tanımda ise aile kişinin hayata bakış açısını oluşturan, birbirlerini etkileyen, aile içindeki bireylerle ortak kültür oluşturan ve paylaşan bir topluluk olarak adlandırılmaktadır (Hedges, 1997). Aile kişinin sosyal, psikolojik ve biyolojik gelişiminin başladığı ilk yerdir. Ailenin kişinin iyi oluşuna destek olması bu durumun yaşam boyu devam etmesini sağlar. Çünkü kişinin duygusal, biyolojik ve sosyal gelişiminin tam olması sağlıklı bir hayat süreci için temel şarttır (Mavili vd., 2014).

Ailenin kişinin yaşamında boyunca bakım verme, koruma, neslinin devamı, ekonomik ve sosyal destek olma, sosyalleşme gibi çok fazla işlevi vardır. Bu görevleri sağlıklı şekilde karşılayan aileler kişinin gelişimine olumlu katkı sağlar (Arslan vd., 2019). Ailelerin sahip olduğu ve üyelere sağladığı işlevler arasında bağlılık, uyum sağlama, zorluklar karşısında esnek olma, çevresel değişimlere uyum sağlama bulunmaktadır (Zabriskie ve Freeman, 2004). Sağlıklı bir aile sistemi, tüm üyelerin tam gelişimine izin veren ve yine de işlevsel bir bütün olarak kalan bir sistemdir. Ailenin üyelerine sağladığı güvenli ev hayatı çocukların kendilerini yalnız hissetmemelerine,

çevresi ile iletişim kurmaktan çekinmemesine, duygusal yakınlık kurmasına, ebeveynleri ile ilişkilerinde doyum sağlamasına, yaşamında karşılaştığı problemlerin üstesinden gelmesine katkı sağlamaktadır (Joronen ve Astedt Kurki, 2005; Rask vd., 2003).

Aile içinde olumlu iletişim, güven duygusu sağlıklı ilişki kurulmasında önemlidir. Ayrıca aile içinde uygulanan kuralların tutarlı olması, ebeveynlerin çocukların yaşadıkları problemlerle ilgili olması, onları dinlemeye açık olması yine sağlam aile ilişkileri için gerekli koşullardandır. Ebeveynlerin çocukların sosyal çevresi ile tanışması ve çocuklarını arkadaş edinmeleri için teşvik etmeleri de çocukların sağlıklı gelişimi için önemli adımlardır (Alyanak, 2016). Ayrıca araştırmalar ailenin ergenlerin bireyselleşmesinde ve kimlik oluşumunda yeni rolleri ve değerleri keşfetmek için kilit bir rol oynadığını göstermiştir. Ergenlerin çoğu, özerklik duygularını oluştururken aynı zamanda aileleriyle olan yakınlık ve bağlantıyı sürdürmek istemektedir (Özdemir, 2012; Sroufe, 1992).

Sağlıklı olan bu sistemlerin yanında ailenin çocuğun beslenme, koruma, bakım, eğitim ve sağlık gibi temel ihtiyaçlarını karşılamaması durumu çocuk ihmali olarak tanımlanır (Straus, 2006). Ebeveynlerin çocuklarına ilgi ve sevgi vermemesi, çocuğun davranışlarına kayıtsız kalması ve problemli davranışlarını umursamaması, çocuğun kimlerle arkadaşlık kurduğunu bilmemesi, aile yaşantısının kuralsız ve sınırların olmaması, çocuğun zarar görmesini veya zarar vermesini umursamaması, çocuğu dijital ortamlardaki zararlı içeriklerden korunmaması, çocuğun denetimden uzak bir şekilde dijital erişime sahip olması ve bu ortamlarda oyun oynamasına izin verilmesi gibi durumlar ebeveynlerin çocuklarını ihmal ettikleri ve sağlıksız bir aile ilişkileri olduğunu gösterebilmektedir. Gözetim ihmali, ebeveynlerin çocukları zararlı durumlardan veya insanlardan korumadaki başarısızlığıdır. Bu, aile bağlarını tehlikeye atar ve ihmal edilen gençler arasında madde kötüye kullanımını artırabilir (Coohey, 2003; Ruiz-Casaresa vd., 2015; Zhai vd., 2013).

Ebeveynleriyle kötü bir ilişkisi olan ergenler, ebeveynlerine karşı olmak için onların onaylamadığı ve şiddet içeren dijital oyunlara harcadıkları zamanı artırma eğilimindedir (Kwon vd., 2011). Sağlıksız ev ortamlarında yetişen ve çocukluk travması yaşayan gençler interneti aşırı kullanmaya başlayarak yaşadıkları duyguları hafifletmeye

çalışırlar ve bu durumun sonunda bağımlılık geliştirebilirler. Nörolojik sistem açısından bakıldığında, çocukluk çağı travması gibi ailede yaşanan stres etkenleri ergenlerin stres tepki sistemini etkileyip bozabilir, stres tepki işleyişini değiştirebilir ve ergenlerin dijital bağımlılığa olan yatkınlığını artırabilir (Danese ve McEwen, 2012; Forster vd., 2021). Ebeveynleri otoriter, çelişkili, destekleyici olmayan ve aile içinde sevgi eksikliği hisseden ergenler kendilerini güvende hissetmek, sevgi görmek ve duygusal eksikliklerini tamamlamak için kendilerini dijital oyunların hayal dünyasına atabilirler (Park, 2001). Bu duruma kıyasla ebeveynleri ile aralarında olumlu ilişki bulunan ergenlerin dijital oyunlara bağımlılık geliştirmesinde bu olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisinin önleyici bir rolü olduğu düşünülmektedir (Yang ve Tung 2007). Ebeveynlerin oyun bağımlılığını önlemek için çocuklarının hangi video oyunlarını tercih ettiklerini bilmelerinin öncelikli olduğu söylenebilir. Oynanan oyunların içeriğinin sakıncalı olduğu durumlarda çocuklarla bu konuda tartışmayı kolaylaştırmalı ve bazı kurallar koyulmalıdır. Bu oyunların yerine ebeveynler çocukların uygun ve eğlenceli oyunlar seçmelerine yardımcı olabilir. Ayrıca oyunların içeriği hakkında konuşmanın çocukların hayal ürünü ile gerçeklik arasındaki farkı anlamalarına katkı sağladığı söylenebilir. Ebeveynlerin çocuklar oyun oynarken izlemeli ve takıntılı oyun oynamaya karşı dikkatli olmalıdır. Dijital oyunların sahip olduğu riskler hakkında bilgi sahibi olmanın olası etkileri azaltacağı düşünülmektedir. Son olarak, ebeveynler çocukların dijital oyun oynamak yerine boş zamanlarında yapabilecekleri başka birçok aktiviteye sahip olmalarını sağlayabilir (Griffiths, 2003).

Ebeveynlerin çocuklarına karşı sergilediği tutumlar, ergenin çevresi ile iletişim şeklini ve bu iletişimde şiddet eğilimi gösterip göstermeyeceğini belirleyici bir etkidir. Ergenlerin şiddet davranışı göstermesinde yetiştiği ailenin göstermiş olduğu tutum ve anne-babanın birbirlerine karşı davranışları gibi birçok etkenin nedeni olduğu söylenebilir (Kulakçı-Altıntaş ve Ayaz-Alkaya, 2019). Ebeveynlerin çocuklarını gözlemedeki veya denetlemesindeki eksikliği, ailelerin çocukların sosyal ortamlarından haberdar olmaması, ebeveynlerin kurallarının olmaması, aile içinde iletişim problemleri olması, çocukların ebeveynleri tarafından ihmal ve istismar edilmesi, parçalanmış ebeveynlere sahip olma gibi ailesel faktörler çocuklarda şiddet davranışının ortaya çıkmasına sebep olabilen etmenler olarak ifade edilir (Buka ve Earls, 1993; Christakis ve Hale, 2025). Yapılan bir başka çalışmada da aile içinde şiddet içeren davranışların

olması, anne-babanın problemlili bir ilişkisinin olması, çocuk- ebeveyn arasında duygusal yakınlığın eksik olması gibi sebeplerin ergenlerin şiddete eğilim göstermesinde etkili olduğu ifade edilir.

Ebeveynlerinden yeterli sevgi ve ilgi görmeyen çocuklar ebeveynlerinin dikkatini çekebilmek ve sevgi görebilmek için şiddet içeren davranışlarda bulunabilmektedir (Gudžinskienė ve Burvytė, 2017). Ebeveynlerin çocuklarına yönelik beklentilerindeki tutarsızlık, çocukları doğru yönlendirmedeki eksiklik, ebeveynlerin birbiri ile çelişen kararlar vermesi de çocukların şiddet eğilim davranışı göstermesine sebep olabilmektedir. Ayrıca aile içinde sağlıklı iletişime olan erkek çocuklarının şiddete başvurma riskinin sağlıklı aile iletişimine sahip çocuklara kıyasla daha yüksek olduğu görülmektedir (Ögel vd., 2006). Ergenlerin hayatta zorluk yaşadığı durumları anlatabileceği, problemlerini paylaşabileceği, kendini yalnız hissetmesini engelleyen kişilerin ve hayatında rol modelinin olmasının şiddeti eğilimini önlemede önemli bir etken olduğu söylenebilir (Heitmeyer ve Anhut, 2008). Ebeveynlerin çocukları ile iletişim kurarken anlayışlı ve empatik tavır takınmalarının, çocuklarına yönelik fedakar tutumlarının ve onları eğitmeye öğretmeye yönelik davranışlarının çocukların şiddet davranışı göstermesini azaltıcı etkilere sahip olabileceği düşünülmektedir (Genç vd., 2017).

Yapılan araştırmalar, ergenlerinin arkadaşlarını, aktivitelerini ve vakit geçirdikleri ortamların kontrolünü sağlayan ebeveyn davranışlarının toplumdaki potansiyel şiddeti azaltma yönünde fayda sağladığı görülmüştür (Fletcher vd., 2004). Ebeveynlerin çocuklarının davranışlarını kontrol etmesinin ergenlerin olumlu bir sosyalleşme süreci geçirmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Örneğin, ebeveynler çocuklarının çevrimiçi sosyal ağını izleyebilir ve cep telefonlarına takip programı içeren yazılım araçları kullanabilir bu sayede ebeveynlerin çocuklarının hangi ortamlarda ve uygulamalarda ne kadar vakit geçirdiğini takip edebilir (Horowitz vd., 2005). Ergenlik dönemindeki aile ilişkilerinin ve aileye bağlılık duygusunun sağlam olmasının ergenin bu gelişim dönemi içinde yaşayacağı kimlik oluşturma ve bağımsızlaşma sürecini pozitif yönde etkileyeceği söylenebilir (King vd., 2018).

1.4. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Günümüzde dijital oyun bağımlılığına ilgi ile birlikte oyun bağımlılığına etki eden etmenlerde araştırılmaya başlanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ile birlikte oyunların aile ilişkilerine ve şiddet davranışına nasıl etki ettiği de araştırılmaya başlanmıştır (İnal ve Kiraz, 2008). Bu bağlamda bu araştırmanın değişkenleriyle ilişkili araştırma sonuçlarına aşağıda yer verilmiştir.

1.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Şiddet Eğiliminin İlişkisi

Özbakırcı ve Tarlacı (2023) tarafından lise öğrencileri ile yürütülen çalışmada, şiddet içerikli dijital oyun oynama sıklığı ile şiddet ve risk alma davranışları arasındaki ilişkiyi tespit etmek amaçlanmıştır. Yapılan çalışma sonucunda okulunda disiplin cezası olan, şiddet içeren dijital oyunlar oynayan ve baba eğitim seviyesi lise düzeyinin altında olan öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerinin daha yüksek olduğu bulunmuştur. Ayrıca erkek öğrencilerin bu tür oyunlara daha fazla eğilim gösterdiği ve bu durumun şiddet davranışlarını öngördüğü belirtilmiştir.

Bağcı Çetin (2023)'ın dijital oyun bağımlılığı seviyesinin oyun davranışını yordama gücünü belirlemek için yapılan çalışmada 5-6 yaş grubu 255 çocuktan veri toplanmıştır. Yapılan çalışma sonucunda dijital oyun bağımlılığı toplamı, oyun oynarken hayattan kopma ve devamlı oynama ile pozitif yönlü ve anlamlı düzeyde ilişki bulunmuştur. Yine çalışma sonucunda itiş kakışlı oyun ile çatışma ve dijital oyun bağımlılığı ile pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Balıkçı (2018) 'nın çocuklarda çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışların ilişkisini belirlemek için yapılan çalışmada 10-19 yaş aralığında 625 çocuktan veri toplanmıştır. Yapılan çalışma sonucunda saldırganlık ve çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olduğu ayrıca ortaokul düzeyindeki öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılıklarının lise düzeyindeki öğrencilerden daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

Jeong vd. (2016), yapmış oldukları çalışmada psikolojik değişkenlerin saldırganlık üzerindeki etkilerini, psikososyal faktörlerin oyun bağımlılığı üzerindeki etkilerini ve saldırganlığın psikolojik değişkenler ile oyun bağımlılığı arasındaki aracı rolünü 789 katılımcıdan veri toplanarak araştırılmıştır. Yapılan araştırma sonucunda saldırganlığın depresyon ve yalnızlıktan etkilediği ayrıca saldırganlığın değişkenler

arasında oyun bağımlılığı üzerinde önemli belirleyici olduğu tespit edilmiştir. Çalışmada saldırganlığın oyun bağımlılığı ve depresyon arasında aracı rolü üstlendiği de bulunmuştur.

Aydoğdu Karaaslan (2015), ortaöğretim düzeyindeki 100 öğrenci ve onların ebeveynleri ile yapmış olduğu çalışmada ergenlerin ve ebeveynlerinin dijital oyunlardaki yer alan şiddete yönelik farkındalıklarını öğrenmeyi amaçlamıştır. Yapılan araştırma sonucunda ebeveynlerin yaklaşık %60'ının ergenlerin dijital ortamda oyun oynamasına müsaade ettiğini, ebeveynlerin %50'sinin şiddet içerikli oyunların oynandığından haberdar olduğunu, ebeveynlerin %35'inin şiddet içerikli oyunlar oynanmasına karışmadığı tespit edilmiştir. Yapılan araştırmanın sonucuna göre ebeveynlerin çoğunun şiddet içerikli oyunları onaylamadığı tespit edilmiştir.

1.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Aile İlişkilerinin İlişkisi

Ruken Kartal (2024) yapmış olduğu çalışmada, çocuklarda dijital oyun bağımlılığı, aile ilişkileri ve psikolojik iyi oluş arasındaki ilişkiyi tespit etmek amacıyla 6. ve 7. sınıf öğrencisi olan 681 öğrenciden veri toplamıştır. Yapılan araştırma sonucunda dijital oyun bağımlılığının destekleyici aile ilişkileri ile negatif yönlü; engelleyici aile ilişkileri ile pozitif yönlü bir ilişkisi olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca aile ilişkilerinin dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik iyi oluş arasında aracı rol uyguladığı tespit edilmiştir.

Emiroğlu İlvan ve Ceylan (2023) yapmış oldukları çalışmada, 4-6 yaş anaokulu dönemindeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimi ve anneler tarafından algılanan çocukları ile ilişkisi, çocuk ve aileyle ilgili faktörleri araştırmayı amaçlamıştır. Yapılan araştırma sonucunda olumsuz bir anne-çocuk ilişkisinin, çocukların dijital oyun kullanımının ve annelerin dijital cihaz kullanımının çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimini tahmin ettiğini göstermiştir.

Tuncay vd. (2023), lise düzeyinde öğrenim gören 114 öğrenci ile yapmış olduğu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve aile içi iletişim arasındaki ilişki araştırılmıştır. Araştırma sonunda dijital oyun bağımlılık düzeyi yüksek olan öğrencilerin aile içi iletişiminin sınırlı olduğu ayrıca ebeveynlerin akademik başarıları iyi olan öğrencilerin dijital oyun oynama durumunu tolere edebildikleri görülmüştür. Yapılan araştırma sonucunda aile iletişiminin arttıkça dijital oyun bağımlılığının azaldığı görülmüştür.

Zhu vd. (2021), Hong Kong'daki 2863 çocuk ve ergen ile yapmış oldukları çalışmada gençler arasında yalnızlık ve oyun bağımlılığı davranışları arasındaki ilişkiyi ailevi faktörlerin, psikolojik problemlerin ve cinsiyet farklılıklarının nasıl etkilediğini araştırmayı amaçlamıştır. Yapılan araştırma sonucunda düşük sosyoekonomik durumun, ebeveyn desteği ve denetimin eksikliğinin özellikle ilkokul öğrencileri arasında oyun bağımlılığı davranış riskini artırdığı bulunmuştur.

Yiğit ve Günüş (2020) yapmış oldukları çalışmada, ortaokul düzeyinde öğrenim gören çocukların aile profilleri ve dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi belirleyebilmek için 225 çocuktan veri toplamıştır. Yapılan çalışma sonucunda dijital oyun bağımlısı olan çocukların ailelerinden yeterli ilgi göremedikleri, aile içi iletişimin zayıf olduğu ve çocukların anne-babalarından şiddet gördükleri görülmüştür.

Yiğit (2017) ortaokul düzeyindeki öğrenciler ve ebeveynleri ile yapmış olduğu çalışmada dijital oyun bağımlılığında ailesel değişkenlerin ilişkisini incelemiştir. Yapılan araştırmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı yüksek olan öğrencilerin; ailelerinden çocuklarının daha az ilgi gördükleri, ebeveynler ile çocuklar arasında sağlıklı iletişim olduğu, ebeveynlerin çocuklarına şiddet uygulayabildiği ve ebeveynlerin teknolojinin olumsuz yönlerinden korunmak için nasıl yol izleneceğini bilmedikleri tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı yüksek olmayan öğrencilerin ise; özellikle anne ile sağlıklı iletişim kurulduğu, oyun oynama kurallarının belirli olduğu, aile içinde huzurun yer aldığı ve daha çok geniş aileler olduğu tespit edilmiştir.

1.4.3. Aile İlişkilerinin Ve Şiddet Eğiliminin İlişkisi

Pelit (2023), 408 lise öğrencisi ile yapmış olduğu çalışmada ergenlerde şiddet eğilimi, aile ilişkisinden görülen duygusal istismar, ergenlerde görülen riskli davranışlar ve dijital oyun oynama arasındaki ilişki incelenmiştir. Yapılan çalışma sonucunda ise riskli davranış gösterme, şiddet eğilimine sahip olma, ailede görülen duygusal istismar ve dijital oyun oynama arasında anlamlı düzeyde ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Ajisuksmo (2021), ergenlerin ebeveynleri ile olan ilişkilerinin riskli davranışlar (sigara içme, alkol tüketme, madde kullanma, kavga etme, suç işleme ve cinsellik) ilişkisini araştırdığı çalışmasında yaşları 12 ile 18 yaş aralığında olan 401 ebeveyn ve 414 ergenden veri toplamıştır. Yapılan çalışma sonucunda ergenlerin yaşı arttıkça riskli davranışları gösterme ihtimalinin arttığı ayrıca erkeklerin kızlara kıyasla daha çok riskli

davranışlarda bulunduğu tespit edilmiştir. Çalışma ayrıca ebeveynler ile kurulan ilişkinin sağlam olmamasının ergenleri riskli davranış göstermeye iten sebep olarak sayılmıştır. Ergenlerin riskli davranışlardan kaçınmasındaki nedenler arasında ise daha çok anne-babadan korkma ve yaratıcıdan korkma olarak belirtilmiştir.

Topçu Bilir ve Sop (2020), 48-66 aylık çocuklar ve annelerinden oluşan 170 kişiden aile ilişkileri ve çocuklardaki problemli davranış seviyeleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla veri toplanmıştır. Yapılan araştırma sonucunda çocukların problemli davranışları ve aile ilişkileri arasında anlamlı bir düzeyde ilişki olduğu bulunmuştur. Yine bulunan bir başka sonuca göre anne ile çocuğun çatışma seviyesi arttıkça çocuklarda meydana gelen problemli davranışların arttığı tespit edilmiştir.

Davli Temel (2018), 11. sınıf öğrencisi 368 öğrenci ile yapmış olduğu çalışmada ergenlerin algıladıkları sosyal destek seviyeleri ve şiddete eğilim seviyeleri arasında ilişkiyi tespit etmiştir. Yapılan çalışmanın sonucunda ergenlerin %50'sinin şiddet eğilim seviyesinin yüksek olduğu ve erkeklerin şiddet eğilim seviyelerinin kız öğrencilerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ergenlerden ebeveynleri ve öğretmenleri ile sağlıklı ilişkisi olan ve ailelerinden baskı gören öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ergenlerin algıladıkları sosyal destek arttıkça şiddet eğilimlerinin azaldığı tespit edilmiştir.

Omidi vd. (2014), 5500 ergenden veri toplayarak yaptıkları çalışmada çevresel faktörler ile ergenlerde görülen şiddet davranışı arasındaki ilişkiyi değerlendirmeyi amaçlamıştır. Yapılan çalışmanın sonucunda da ailede sevgi ve şefkatin ve sağlıklı eğlencenin (örneğin komedi ve dram filmleri izlemek) ergenlerde şiddet davranışlarını azalttığı bulunmuş olup buna karşılık, ailede saldırgan davranışlar, suç, polis ve aksiyon filmleri izlemenin ergenlerde şiddet davranışlarını artırdığı tespit edilmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

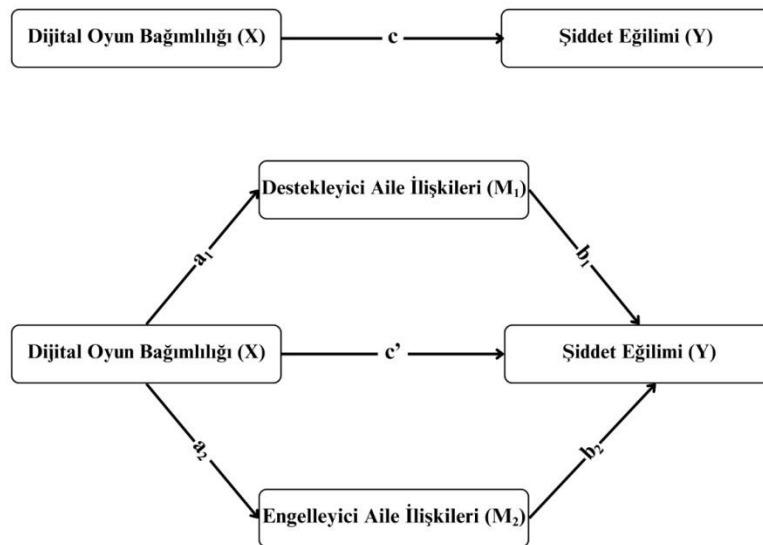
YÖNTEM

Bu bölümde çalışmanın desenine, kullanılan veri toplama araçlarına, çalışma grubuna, verilerin analizine ve kullanılan istatistiksel yöntemlere değinilmiştir.

2.1. ARAŞTIRMANIN DESENİ

Bu araştırmada Ankara’da bulunan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisinde aile ilişkilerinin aracı rolü incelenmiştir. Bu çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden olan ilişkisel model kullanılmıştır. İlişkisel model değişkenler arasında değişimin varlığını ölçer ayrıca değişim mevcut ise değişimin seviyesini belirleyen araştırma modelidir (Karasar, 2008). İlişkisel modelde değişkenler arasında neden-sonuç ilişkisi kurulamasa da değişkenlerin birbirlerini yordama seviyeleri hakkında bilgi verilebilir (Gürbüz ve Şahin, 2014). Bu araştırmanın modelinde aracı değişken olan aile ilişkileri ve dijital oyun bağımlılığı değişkeni yordayıcı; şiddet eğilimi değişkeni ise yordanan değişkendir. Aracılık ilişkisi için kurulan modelde yordayan değişken (X), yordanan değişken (Y) ve aracı değişken (M) olarak belirtilmiştir. Aile ilişkilerinin alt boyutlarının ise aracılık etkileri ayrı olarak test edilmiştir. Aracılık etkisi için kurulan modeller şekil 2.1.’de gösterilmiştir.

Şekil 2.1. Destekleyici Ve Engelleyici Aile İlişkileri Paralel Aracılık Ve Toplam Etki Modeli



2.2. EVREN VE ÖRNEKLEM

Araştırmanın evreni 2024-2025 eğitim-öğretim yılında Ankara il merkezine bağlı bir ortaokulda öğrenim gören ortaokul öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklem grubu ortaokul kademesinde eğitim gören 5.,6.,7. ve 8.sınıf öğrencilerinden uygun örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Örneklem grubu yaşları 10-14 (M=13, SD=1,12) arasında değişen toplam 631 (299 erkek,322 kız) ortaokul öğrencisinden oluşmaktadır. Bu çalışmada 631 kişilik örneklem kullanılmıştır. Krejcie ve Morgan (1970)'ın örneklem belirleme tablosuna göre, 10.000 kişilik bir evren için 370 kişi yeterliyken, bu çalışmada ulaşılan kişi sayısı bu değerin oldukça üzerindedir. Ayrıca, %95 güven düzeyi ve %80 güç değerlerine göre yapılan güç analizlerinde 300–400 arası örneklem yeterli kabul edilmektedir bu bağlamda örneklem büyüklüğünün, istatistiksel analizler açısından yeterli ve güvenilir olduğu düşünülmektedir. Çalışma grubuna ilişkin demografik veriler Tablo 2.1.'de sunulmaktadır.

Tablo 2.1. Katılımcıların Demografik Özellikleri

Değişken	Kategori	n	Yüzde
Cinsiyet	Erkek	299	%48
	Kız	322	%52
Sınıf	5. sınıf	157	%25
	6. sınıf	104	%17
	7. sınıf	194	%31
	8. sınıf	166	%27
Aile Birliği	Birlikte	549	%88
	Ayrı	72	%12

2.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Araştırmanın verilerini toplamak amacıyla araştırmacı tarafından oluşturulan Kişisel Bilgi Formu, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Şiddet Eğilimi ölçeği ve Çocuklar İçin Aile İlişkiler Ölçeği kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu: Katılımcıların cinsiyet, sınıf ve ailenin birliği hakkında bilgi sahibi olmak amacıyla araştırmacı tarafından oluşturulan kişisel bilgi formu verilmiştir (bkz. Ek-1).

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇDOÖ): Şahin vd. (2019) geliştirmiş olduğu ölçek 6 maddedir ve tek boyutludur. Ölçeğin Cronbach alfa güvenirlik değeri .78 ve yapısal güvenirlik katsayısı .89 olarak hesaplanmıştır. Buna göre ölçeğin sonuçlarının güvenilirliği karşıladığı ve amacına hizmet ettiği söylenebilir. Ölçeğin değerlendirilmesinde 5’li likert tipi değerlendirme formu kullanılmıştır. Ölçekten alınan puanlar arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyi artmaktadır. Bu araştırma kapsamında ölçeğin yapı geçerliliği **doğrulayıcı faktör analizi (DFA)** ile test edilmiş ve sonuçlar, tek faktörlü yapının veriyle anlamlı düzeyde örtüştüğünü göstermiştir. Tüm maddelerin faktör yükleri .533 ile 1.079 arasında değişmiş ve yüklerin tamamı istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p < .001$). Bu durum, maddelerin ölçmekte olduğu yapıyı yeterli düzeyde temsil ettiğini göstermektedir. Bu çalışmada ise iç tutarlılık katsayısı Cronbach’s $\alpha = .83$ olarak belirlenmiştir.

Şiddet Eğilimi Ölçeği (ŞEÖ): Çalışmada kullanılan ölçek (T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu 1998: 46), Millî Eğitim Bakanlığı tarafından 1995 yılında yürütülmüş olan “Orta Öğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerin Saldırganlık ve Şiddet Eğilimleri” isimli çalışmada Göka, Bayat ve Türkçapar (1995) tarafından geliştirilmiştir. T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu, 7-14 yaş aralığındaki çocuklarda şiddet eğilim düzeyini belirlemek amacıyla “Aile İçinde ve Toplumsal Alanda Şiddet” isimli çalışmada kullanılmak üzere ölçeğin temel özellikleri değiştirilmeyle yeniden desenlenmiş ve kapsam geçerliliği sağlanmıştır. Çalışmada çocukların şiddet eğilimini tespit etmek amacıyla oluşturulan ölçek 20 maddeden oluşmaktadır ve tek boyutludur. Ölçeğin değerlendirmesinde 4’lü likert tipi değerlendirme kullanılmaktadır ve 20-80 aralığında puan alınmaktadır. Şiddet Eğilim Ölçeğinden alınan puan arttıkça çocukların şiddet eğilimi yükselmekte, azaldıkça düşmektedir. Bu araştırma kapsamında yapılan **doğrulayıcı faktör analizi (DFA)** sonuçları, ölçeğin tek faktörlü yapısını genel olarak doğrulamıştır. Faktör yükleri .261 ile .690 arasında değişmiş; tüm maddeler faktöre anlamlı düzeyde yüklenmiştir ($p < .001$). En düşük faktör yükü s20 (.261), en yüksek yük s11 (.690) olarak bulunmuştur. Bu sonuçlar, ölçeğin yapı geçerliliğinin genel olarak yeterli olduğunu göstermektedir. Bu çalışmada ise iç tutarlılık katsayısı Cronbach’s $\alpha = .85$ olarak belirlenmiştir.

Çocuklar İçin Aile İlişkiler Ölçeği (ÇİAİÖ): Demirtaş Zorbaz ve Korkut Owen (2013) tarafından çocukların aile ilişkilerini nasıl kavradıklarını öğrenmek amacıyla geliştirilmiş olan ölçek 20 madde ve 2 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin değerlendirmesinde 3'lü likert tipi değerlendirme kullanılmaktadır ve ölçekten toplam puan alınamamaktadır. Ölçeğin alt boyutları ise engelleyici aile ilişkileri ve destekleyici aile ilişkileri olarak adlandırılmıştır. Ölçeğin 10 maddelik alt boyutu olan engelleyici aile ilişkilerinden alınan yüksek puanlar katılımcıların ailelerini engelleyici olarak gördüklerini gösterirken, destekleyici aile ilişkileri alt boyutundan elde edilen yüksek puanlar ise katılımcıların ailelerini geliştirici ve destekleyici olarak gördüklerini göstermektedir. Bu araştırma kapsamında ölçeğin yapı geçerliliği **doğrulayıcı faktör analizi (DFA)** ile test edilmiştir. DFA sonuçlarına göre, destekleyici aile ilişkileri alt boyutunun veriye anlamlı düzeyde uyum sağladığı görülmüştür ($\chi^2(35) = 67.524, p < .001$). Tüm maddelerin faktör yükleri .213 ile .483 arasında değişmekte olup, bu yüklerin tamamı istatistiksel olarak anlamlıdır ($p < .001$). Engelleyici aile ilişkileri alt boyutunun veriye anlamlı düzeyde uyum sağladığı görülmüştür ($\chi^2(35) = 131.176, p < .001$). Ölçeğin engelleyici aile ilişkileri alt boyutunda yer alan tüm maddelerin faktör yükleri .303 ile .428 arasında değişmekte olup, tamamı istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p < .001$). Bu durum, ölçeğin yapısal geçerliliğini desteklemektedir. Çocuklar İçin Aile İlişkiler Ölçeği Cronbach alfa katsayısı engelleyici alt boyutu için .82 ve .84; destekleyici alt boyutu için .76 ve .78 olarak hesaplanmıştır. Bu çalışmada ise iç tutarlılık katsayısı Cronbach alfa değeri destekleyici alt boyutu için .87; engelleyici alt boyutu için .81 olarak belirlenmiştir.

2.4. VERİLERİN ANALİZİ

Araştırmanın analizinde SPSS 25 paket programı ve Process Macro 4.2 eklentisi kullanılmıştır. Araştırmanın analizlerine geçmeden önce veri seti eksik veri olup olmadığının tespiti için taranmıştır ve eksik veriye rastlanılmamıştır. Araştırma verilerinin normallik dağılımları ve varyansların homojenliği test edilmiştir. Bu doğrultuda normallik dağılımları için basıklık ve çarpıklık değerleri göz önünde bulundurulmuştur. Bu doğrultuda değişkenlere ait basıklık çarpıklık değerlerinin -.801 ile .950 arasında olduğu belirlenmiştir. Bu sonuç verilerin normal dağılıma uygun olduklarını göstermektedir. Ayrıca varyansların homojenliği test etmek için Levene testi kullanılmıştır. Levene testi sonucunda değişkenlere ait ortalama puanlar arasında

anlamli bir farklılık olmadığı ($p > 0.05$) belirlenmiş ve varyansların homojenliğinin sağlandığı görülmüştür. Daha sonraki aşamada bağımlı değişkenlerin bağımsız değişkenlerin kategorilerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla hipotez testleri kullanılmıştır. Bu bağlamda bağımsız değişkenin kategori sayısı iki olduğunda ve bağımlı değişkene ait puanlar bu kategorilerde normal dağılım gösterdiğinde İlişkisiz Örneklemeler için T testine göre analizler gerçekleştirilmiştir (Büyüköztürk, 2012). Bağımsız değişkenin kategori sayısı üç ve üzerinde olup puanlar normal dağılım gösterdiğinde ve varyansların homojenliği sağlandığında ANOVA testine göre analizler gerçekleştirilmiştir (Kalaycı, 2016). Dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilim puanları arasındaki ilişkinin olup olmadığı ve ilişki var ise düzeyini belirlemek için Pearson Korelasyon katsayısı kullanılmıştır.

Yapılan araştırmada dijital oyun bağımlılığı bağımsız değişkeni; şiddet eğilimi ise bağımlı değişkeni oluşturmaktadır. Çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisinde aile ilişkileri aracı rolü belirlenmesi için aracılık analizi uygulanmıştır.

Araştırmada aracılık etkisinin test edilmesine geçilmeden önce, kurulan regresyon modellerinin temel varsayımları incelenmiştir. Yapılan Shapiro-Wilk testi sonucunda regresyon artıklarının normal dağıldığı tespit edilmiştir ($W=0.996$, $p>.05$). Bu bulgu, normallik varsayımının sağlandığını göstermektedir. Ayrıca, Durbin-Watson testi sonucu $DW=1.76$ olarak bulunmuş ve bu değer kabul edilebilir sınır olan 1.5 ile 2.5 arasında yer aldığından, artıklar arasında otokorelasyon bulunmadığı anlaşılmıştır.

Ayrıca çoklu doğrusal bağlantı varsayımı Varyans Enflasyon Faktörü (VIF) değerleriyle test edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı (X) değişkeni için $VIF=1.11$, aile ilişkileri (M) değişkenleri için ise yine $VIF=1.11$ olarak hesaplanmıştır. Bu değerler 5 sınırının oldukça altında olduğundan, değişkenler arasında çoklu doğrusal bağlantı sorunu bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen tüm bu bulgular, regresyon analizlerinin büyük ölçüde temel varsayımları sağladığını ve aracılık analizine geçilmesinde istatistiksel açıdan bir engel bulunmadığını göstermektedir.

Aracılık analizinde Hayes tarafından geliştirilen Process Macro SPSS uzantısı kullanılmıştır. Çalışmada Model 4 kullanılmıştır. Mevcut çalışmada Hayes, Model 4'ün kullanılmasının sebebi aile ilişkileri ölçeğinin, destekleyici ve engelleyici alt boyutlarını aracı değişken olarak araştırmaya dahil etmektir. Analiz çalışmasında Preacher ve

Hayes (2008) 'in önerdiği “bootstrap” yöntemi uygulanmıştır. Araştırmadaki Bootstrap örnekleme 5000 ve güven aralığı %95 olarak seçilmiştir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

3.1. BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın verilerinin analizinden ulaşılan bulgulara açıklamaları ile beraber yer verilmiştir.

3.1.1. Demografik Değişkenlere İlişkin Bulgular

Tablo 3.1. Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Cinsiyete Göre Şiddet Eğilim Puanları						
	Değişken	$\bar{x}$	SS	Df	t	p
ŞEÖ	Erkek	42.65	11.33	619	2.026	.04
	Kız	40.82	11.23			
Cinsiyete Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Puanları						
ÇDOÖ	Erkek	16.25	5.49	619	4.746	.00
	Kız	14.17	5.38			
Cinsiyete Göre Destekleyici Aile İlişkileri Alt Boyut Puanları						
DAİÖ	Erkek	24.53	4.20	619	-1.089	.27
	Kız	24.91	4.48			
Cinsiyete Göre Engelleyici Aile İlişkileri Alt Boyut Puanları						
EAİÖ	Erkek	15.85	4.07	619	1.366	.17
	Kız	15.40	4.05			

Öğrencilerin Şiddet Eğilimi Ölçeği'nden aldıkları puanların cinsiyete göre farklılaşma gösterip göstermediğine ilişkin yapılan Bağımsız Örneklem T testi sonuçları Tablo 3.1.'de verilmiştir. Tablo 3.1. incelendiğinde öğrencilerin şiddet eğilimi puanlarının cinsiyete göre istatistiksel olarak erkeklerin lehine olacak biçimde anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=2.026$; $p<0.05$).

Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları puanların cinsiyete göre farklılaşma gösterip göstermediğine ilişkin yapılan Bağımsız Örneklem T testi sonucuna ilişkin bulgular Tablo 3.1.'de verilmiştir. Tablo 3.1.'de yer alan Bağımsız Örneklem T testi sonuçları incelendiğinde öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı

puanlarının cinsiyete göre istatistiksel olarak erkeklerim lehine olacak biçimde anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=4.746$; $p<0.05$). Başka bir ifadeyle erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları kadın öğrencilere göre daha yüksektir.

Tablo 3.1.'de yer alan Bağımsız Örneklem T testi sonuçları incelendiğinde öğrencilerin destekleyici aile ilişkileri puanlarının cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir ($t=-1.089$; $p>0.05$). Öğrencilerin Engelleyici Aile İlişkileri Alt Boyutundan aldıkları puanların cinsiyete göre farklılaşma gösterip göstermediğine ilişkin yapılan Bağımsız Örneklem T testi sonucuna ilişkin bulgular Tablo 3.1.'de verilmiştir. Tablo 3.1.'de yer alan Bağımsız Örneklem T testi sonuçları incelendiğinde öğrencilerin engelleyici aile ilişkileri puanlarının cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir ($t=1.366$; $p >0.05$).

Tablo 3. 2. One- Way Anova Testi Sonuçları

Sınıf Düzeylerine Göre Şiddet Eğilim Sonuçları							
		Kareler Toplamı	df	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
ŞEÖ	Gruplar arası	3226.48	3	1075.49			
	Gruplar içi	76100.1	617	123.33	8.720	.00	5.<6,7,8.
	Toplam	79326.6	620				
Sınıf Düzeylerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Sonuçları							
ÇDOÖ	Gruplar arası	379.285	3	126.428			5.<6..
	Gruplar içi	18610.5	617	30.163	4.198	.00	5.<7.
	Toplam	18989.8	620				
Sınıf Düzeylerine Göre Destekleyici Aile İlişkileri Sonuçları							
		Kareler Toplamı	df	Kareler Ortalaması	F	P	Anlamlı Fark
DAİÖ	Gruplar arası	132.577	3	44.192			
	Gruplar içi	11631.0	617	18.851	2.344	.072	
	Toplam	11763.6	620				
Sınıf Düzeylerine Göre Engelleyici Aile İlişkileri Sonuçları							
EAİÖ	Gruplar arası	189.217	3	63.072			5.<6..
	Gruplar içi	10074.8	617	13.329	3.863	.00	5.<7.
	Toplam	10264.07	620				

Öğrencilerin Şiddet Eğilimi Ölçeği'nden aldıkları puanların sınıf düzeyi değişkenine göre farklılaşma gösterip göstermediğine ilişkin yapılan One-Way Anova testi sonucuna Tablo 3.2.'de yer verilmiştir. Tablo 3.2.' de yer alan One-Way Anova testi sonuçlarına göre öğrencilerin şiddet eğilim puanları sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermektedir ($F=8.720$; $p<0.05$). Farkın kaynağını belirlemek amacıyla yapılan post hoc testi sonucunda, bu farkın 5. sınıflar ile diğer tüm sınıflar arasında olduğu görülmektedir. Ortalamalar dikkate alındığında 6, 7. ve 8. sınıf şiddet eğilim puanlarının 5. sınıflardan daha yüksek olduğu söylenebilmektedir. Başka bir ifade ile sınıf düzeyi arttıkça şiddet eğilim puanları artmaktadır.

Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden aldıkları puanların sınıf düzeyi değişkenine göre farklılaşma gösterip göstermediğine ilişkin yapılan One-Way Anova testi sonucuna Tablo 3.2.'de yer verilmiştir. Tablo 3.2.'de yer alan One-Way Anova sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı puanları öğrenim gördükleri sınıf değişkenine göre anlamlı farklılık göstermektedir ($F=4.198$; $p<0.05$). Farkın kaynağını belirlemek amacıyla yapılan post hoc testi sonucunda, bu farkın 5. ile 6. sınıflar ve 5. ile 7.sınıflar arasında olduğu görülmektedir. Ortalamalar dikkate alındığında 6. ve 7. sınıf öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının 5. sınıflardan daha yüksek olduğu söylenebilir. Post hoc testi sonucuna göre diğer sınıfların dijital oyun bağımlılığı puanlarının farklılaşmadığı yani benzer olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

Öğrencilerin Destekleyici Aile İlişkileri Alt Boyutundan aldıkları puanların sınıf düzeyine göre farklılaşma gösterip göstermediğine ilişkin yapılan One-Way Anova testi sonucuna Tablo 3.2.'de yer verilmiştir. Tablo 3.2.' de yer alan One-Way Anova testi sonuçlarına göre öğrencilerin destekleyici aile ilişkileri alt boyut puanları sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı farklılık olmadığını göstermektedir ($F=2.344$; $p>0.05$).

Öğrencilerin Engelleyici Aile İlişkileri Alt Boyutundan aldıkları puanların sınıf düzeyi değişkenine göre farklılaşma gösterip göstermediğine ilişkin yapılan One-Way Anova testi sonucuna Tablo 3.2.'de yer verilmiştir. Tablo 3.2.'de yer alan One-Way Anova testi sonuçlarına göre öğrencilerin destekleyici aile ilişkileri alt boyut puanları sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı farklılık göstermektedir ($F=3.863$; $p<0.05$). Farkın kaynağını belirlemek amacıyla yapılan post hoc testi sonucunda, bu farkın 5. ile 6. sınıflar ve 5. ile 7.sınıflar arasında olduğu görülmektedir. Ortalamalar dikkate

alındığında 6. ve 7. sınıf öğrencilerin engelleyici aile ilişkileri alt boyutu puanlarının 5. sınıflardan daha yüksek olduğu söylenebilir. Post hoc testi sonucuna göre diğer sınıfların puanlarının farklılaşmadığı yani benzer olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

3.1.2. Aracılık Analizine İlişkin Bulgular

Tablo 3. 3. Korelasyon Analiz Sonuçları

Değişkenler	1.	2.	3.	4.
1.ÇDOÖ				
2.ŞEO	.554**			
3.DAİÖ	-.314**	.365**		
4.EAİÖ	.414**	.522**		

****p<.001**

ÇDOÖ= Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

ŞEO= Şiddet Eğilim Ölçeği

DAİÖ= Destekleyici Aile İlişkileri Alt Boyutu

EAİÖ= Engelleyici Aile İlişkileri Alt Boyutu

Tablo 3.3.'te yer alan Pearson Korelasyon testi sonuçları incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi puanları arasında orta düzeyde ve pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=.554$, $p<0.05$). Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığı arttıkça şiddet eğiliminin de arttığı söylenebilmektedir.

Tablo 3.3.'te yer alan sonuçlar incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve destekleyici aile ilişkileri alt boyutu puanları arasında düşük düzeyde ve negatif yönde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=-.314$, $p<0.05$). Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığı arttıkça destekleyici aile ilişkilerinin de azaldığı söylenebilmektedir.

Tablo 3.3.'te yer alan sonuçlar incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve engelleyici aile ilişkileri alt boyutu puanları arasında orta düzeyde ve pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=.414$, $p<0.05$). Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığı arttıkça engelleyici aile ilişkilerinin de arttığı söylenebilmektedir.

Tablo 3.3.'te yer alan Pearson Korelasyon testi sonuçları incelendiğinde şiddet eğilimi ve destekleyici aile ilişkileri puanları arasında düşük düzeyde ve negatif yönde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=-.365$, $p<0.05$). Sonuç olarak şiddet eğilimi arttıkça destekleyici aile ilişkilerinin azaldığı söylenebilmektedir.

Tablo 3.3.'te yer alan Pearson Korelasyon testi sonuçları incelendiğinde şiddet eğilimi ve engelleyici aile ilişkileri puanları arasında orta düzeyde ve pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur ($r=.522$, $p<0.05$). Sonuç olarak şiddet eğilimi arttıkça engelleyici aile ilişkilerinin arttığı söylenebilmektedir.

Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkide destekleyici ve engelleyici aile ilişkilerinin aracı rolü aracı rolü incelenmiştir. Kurulan modelde dijital oyun bağımlılığı bağımsız değişken, şiddet eğilimi bağımlı değişken, destekleyici ve engelleyici aile ilişkileri ise aracı değişkenler olarak tanımlanmıştır.

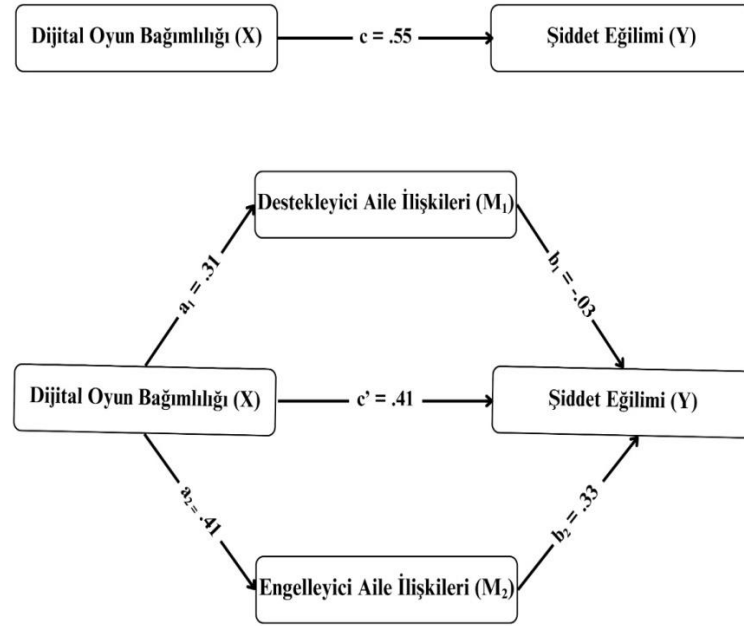
Analizler SPSS eklentisi PROCESS v.4.2 eklentisi ile yapılmıştır. Hayes model 4 %95 güven aralığı ve 5000 bootstrap örneği ile test edilmiştir. Modele göre %95 güven aralığı değeri sıfır (0) değerini içermiyorsa etkinin anlamlı düzeyde olduğuna ulaşılır. Analiz sonuçları Tablo 3.4. gösterilmiştir.

Tablo 3. 4. Destekleyici Ve Engelleyici Aile İlişkileri Aracılık Analiz Sonuçları

Yollar	B	β	SE	t	p	%95 Alt Limit	%95 Üst Limit
DOB→ŞE[toplamlar etki (c)]	1.13	.55	.068	16.55	.000	.997	1.27
DOB→DAİ (a ₁) yolu)	-.25	- .31	.030	-8.23	.000	-.306	-.188
DOB→EAİ (a ₂) yolu)	.30	.41	.027	11.31	.000	.251	.357
DAİ→ŞE (b ₁) yolu)	-.08	- .03	.102	-.86	.391	-.286	-.112
EAİ→ŞE (b ₂) yolu)	.93	.33	.114	8.17	.000	.704	1.15
DOB→ŞE [doğrudan etki (c')]	.83	.41	.070	11.89	.000	.691	.965
Toplam dolaylı etki	.303		.0442			.221	.396

Tablo 3. 5 Aracılık Analizi Anlamlılık Sonuçları

Yollar	B	β	%95 Alt Limit	%95 Üst Limit	p
Toplam etki (c)	1.13	.55	.997	1.27	.000
Doğrudan etki (c')	.828	.41	.691	.965	.000
Dolaylı Etki (Toplam)	.303	.41	.221	.396	
Dolaylı Etki (DAİ)	.022	.01	-.033	.074	
Dolaylı Etki (EAI)	.282	.14	.193	.386	

Şekil 3. 1. Paralel Aracılık Ve Toplam Etki Sonuçları

Tablo 3.4. ve Şekil 3.1. İncelendiğinde, aracı değişkenin bulunmadığı modelde dijital oyun bağımlılığının şiddet eğilimi üzerindeki toplam etkisinin (c') anlamlı düzeyde ve pozitif yönde olduğu görülmüştür ($\beta = .41$ %95CI [.691 _ .965], $t=11.89$, $p<.001$).

Dijital oyun bağımlılığı ve destekleyici aile ilişkiler boyutu arasında (a_1) anlamlı düzeyde ve negatif yönlü bir ilişki olduğu görülmüştür ($\beta = -.31$ %95CI [-.306 _ -.188], $t=-8,23$ $p<.001$). Ayrıca yapılan analizde destekleyici aile ilişkilerindeki değişimin %10 'unu dijital oyun bağımlılığından açıklanmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı ve

engelleyici aile ilişkiler boyutu arasında (a_2) anlamlı düzeyde ve pozitif yönlü bir ilişki olduğu görülmüştür ($\beta = .41$ %95CI [.251 _ .357], $t=11.31$, $p<.001$). Ayrıca yapılan analizde engelleyici aile ilişkilerindeki değişimin %17 'sini dijital oyun bağımlılığından açıklanmaktadır.

Tablo 3.4. incelendiğinde destekleyici aile ilişkileri ve şiddet eğilimi (b_1) arasındaki ilişkinin anlamlı olmadığı bulunmuştur ($p=.391$; $p>.001$). Şiddet eğilimi ve engelleyici aile ilişkileri (b_2) arasında anlamlı düzeyde ve pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur ($\beta = .33$ %95CI [.704 _ 1.15], $t=8.17$, $p<.001$).

Tablo 3.5. incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisinde aile ilişkilerinin aracı rolünün belirlenmesi için yapılan analizler sonucunda destekleyici aile ilişkilerinin aracı rolünün anlamlı düzeyde olmadığı ($\beta = .01$ %95CI [-.033 _ .074], $p>.001$) bulunmuştur. Yapılan analiz sonucunda engelleyici aile ilişkilerinin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisinde aracı rolü üstlendiği bulunmuştur ($\beta = .14$ %95CI [.193 _ .386], $p<.001$).

Dijital oyun bağımlılığı, aile ilişkilerinin şiddet eğilimi üzerindeki değişiminin yaklaşık %41'ini ($R^2 = .4108$) açıklamaktadır. Bu bağlamda çocukların dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkilerinin şiddet eğilimi üzerinde yordayıcı rolü olduğu bulunmuştur ($\beta = .41$ %95CI [.221,_.396], $p<.001$). Analizlerde Hayes (2018) tarafından geliştirilen Process makro kullanılmış olup bootstrap tekniği kullanılmıştır. Bootstrap tekniğinde güven aralığının sıfır (0) değerini içermemesi anlamlılık anlamına gelmektedir. Tablo sonucu incelendiğinde engelleyici aile ilişkilerinin ($\beta = .14$ %95CI [.193 _ .386], $p<.001$) ve toplam dolaylı etkinin ($\beta = .41$ %95CI [.221_.396], $p<.001$) anlamlı olduğu görülmüştür.

3.2. TARTIŞMA

Araştırmanın amacı ortaokul düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun oynama bağımlılıkları ve şiddet eğilimleri arasındaki ilişkide aile ilişkilerinin aracı rolünün incelenmesidir. Araştırma sonucunda mevcut çalışmada aile ilişkilerinin aracı rolü araştırılmış ve engelleyici aile ilişkilerinin dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkide aracı rolü oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışma sonucunda dijital oyun bağımlılığı, şiddet eğilimi ve aile ilişkileri arasında anlamlı düzeyde ilişki olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları arttıkça

engelleyici aile ilişkileri puanlarının arttığı, destekleyici aile ilişkileri puanlarının azaldığı bulunmuştur. Şiddet eğilim düzeyleri arttıkça destekleyici aile ilişkileri düzeylerinin azaldığı, engelleyici aile ilişkileri düzeylerinin arttığı bulunmuştur. Elde edilen sonuçlara yönelik ilgili literatür taranmış ve çalışma sonucunda elde edilen bulgular bu bölümde tartışılmıştır.

Bu araştırmanın sonuçları erkek öğrencilerin şiddet eğilimlerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğunu göstermiştir. İlgili literatür taramasında araştırma bulguları ile tutarlılık gösteren araştırmalar bulunmaktadır (Avcı, 2010b; Balkıs vd., 2005; Durmuş ve Gürkan, 2005; Kılıçarslan ve Parmaksız, 2020). Erkeklerin kızlardan daha yüksek düzeyde şiddet eğilimine sahip olmaları yetiştirilme tarzlarından kaynaklanıyor olabilir. Çünkü kızlar daha uyumlu yetiştirilmekte ve şiddete daha az başvurmaktadırlar. Toplumda erkek çocuk cesur, aktif, atak yetiştirilirken kız çocuk ürkek, utangaç büyütülür (Marangoz, 2004). Bunun bir sonucu olarak erkekler fiziksel saldırganlığa daha fazla başvurmaktadır (Yavuzer, 2013). Özellikle ergenlik dönemindeki erkek çocuklarına verilen önem ve tavizlerin kız çocuklarına kıyasla daha fazla olmasının da şiddet eğilimlerini daha yüksek olmasına neden olmaktadır (Özgür vd., 2011). Bu doğrultuda erkek ve kız öğrenciler arasındaki şiddet eğilimi farkının kültürel faktörlerden etkilendiği ifade edilebilir.

Ulaşılan diğer bir bulguya göre erkek öğrencilerin dijital oyun oynama bağımlılığı seviyelerinin kız öğrencilerden daha yüksek olduğudur. Elde edilen bu bulgu literatürdeki çeşitli çalışmalarla uyumluyken (Bayraktar, 2001; Gentile, 2009; Kaya, 2013; Keser ve Esgi, 2012; Tazawa ve Okada, 2002) bazı çalışmalarla da uyumsuzdur (Demirtaş vd., 2014). Bu farklılığın bir nedeni olarak dijital oyunların daha çok erkeklere yönelik üretilip onları hedef kitle alması gösterilmektedir (Balıkcı, 2018; Horzum, 2011). Bu durum erkek çocukların dijital oyun oynama bağımlılıklarının aynı dönemde bulunan kız çocuklarının dijital oyun oynama bağımlılık düzeylerinden daha yüksek bulunmasına sebep olmuş olabilir.

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre aile ilişkilerinin alt boyutları olan destekleyici aile ilişkileri ve engelleyici aile ilişkileri puanları öğrencilerin cinsiyetine göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Ulaşılan araştırma sonucu ile tutarlılık gösteren çalışmalar ilgili literatür çalışmasında bulunmuştur (Kantarcıoğlu ve Bedel,

2023; Oflazoğlu Göncü,2013; Öztürk, 2020). Şirin vd. (2018), yapmış olduğu çalışmada destekleyici aile ilişkilerinde cinsiyete göre anlamlı farklılık bulurken engelleyici aile ilişkilerinde anlamlı farklılık bulunmamıştır bu yönden yapılan çalışma ile tutarlılık göstermemektedir. Ergenlerin ebeveynlerinin cinsiyet ayırt etmeden çocuklarına benzer tutum ve davranışlar gösterdiği söylenebilir (Yiğit vd., 2018). Ulaşılan bir başka sonuçsa destekleyici aile ilişkileri puanlarının ortalamalarının kız ve erkek öğrencilerin ikisinde de engelleyici aile ilişkileri puanlarından yüksek olduğudur. Bu durumun cinsiyet farkı gözetmeden ebeveyn desteğinin ve ebeveyn ile olumlu ilişkilerin önemini gösterdiği söylenebilir (Demaray vd., 2005; Rueger vd., 2010).

İlgili araştırmada sınıf düzeyine göre şiddet eğilim puanları arasında anlamlı farklılığa bakılmış olup 5. Sınıflar ile diğer kademeler arasında anlamlılık farklılık bulunmuş olup sınıf düzeyi arttıkça şiddet eğilim puanlarının arttığı görülmüştür. Farklı kademedan 14-17 yaş ergenlerle yapılan çalışma sonuçları ile ilgili çalışma sonucu benzerlik göstermektedir (Bellici vd., 2015; Erşan vd., 2012; Güner, 1995). Ancak Dilekmen vd. (2011) ilköğretim ikinci kademe öğrencileri ile yaptığı çalışmada yaş değişkeni ile saldırganlık puanları arasında anlamlı farklılık bulmamıştır. Kanal'ın (2008) farklı kademedan ergenlerle yapmış olduğu çalışmada ise alt sınıflardaki öğrencilerin şiddet puanlarının üst sınıflardaki ergenlerden daha yüksek olduğu bulunmuştur. Görüldüğü üzere literatür de farklı sonuçlar bulunmuş bu farklılığın sebebi olarak farklı kademelerde araştırmaların yapılmış olması, araştırmaların uygulandığı çevrelerin ve örneklemelerin farklılığı gösterilmektedir (Karabulut, 2019). Sınıf düzeyi arttıkça şiddet eğiliminin artmasının nedeni olarak yaş arttıkça çocukların sevmedikleri kişilere karşın tutum ve niyetlerini daha net göstermesinden kaynaklanıyor olabileceği ifade edilmiştir (Sumrall vd., 2000).

İlgili araştırmada sınıf düzeyine göre dijital oyun bağımlılığı puanları arasında anlamlı farklılığa bakılmış olup 7. ve 6. sınıf puanlarının 5. sınıf puanlarından anlamlı derecede farklılık gösterdiği ve yüksek olduğu bulunmuştur. Ürkmez ve Olpak (2025), yapmış olduğu çalışma sonucu ile ilgili araştırma sonucu tutarlılık göstermektedir. Arslan Yağız (2023) yapmış olduğu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve sınıf seviyesi arasındaki anlamlı farklılığının sebebinin ergenlik dönemindeki kritik dönemden kaynaklı olabileceğini ifade etmiştir. Üst sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının yüksek olmasının nedeni olarak internet kafe, oyun salonları gibi

ortamlara daha kolay gidebilmeleri ve oyun türündeki çeşitlerinin ileri yaştaki çocuklara daha fazla hitap ediyor olması gösterilebilir (Önce ve Tekin, 2015). Balak (2016), Şahin ve Tuğrul (2010), Vollmer vd. (2014), yaptıkları çalışmaların sonuçları ile ilgili çalışma örtüşmemektedir. Araştırma sonuçlarındaki farklılıkların uygulanan örneklemelerin bilgisayar ve telefona ulaşılabilirlik farklılığından kaynaklanabileceği düşünülmektedir (Bilgin, 2015).

Araştırmanın analiz sonuçlarına göre aile ilişkilerinin alt boyutları olan destekleyici aile ilişkileri puanları sınıf düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılık göstermemektedir. Ulaşılan çalışma sonucu ile tutarlılık gösteren çalışmalar ilgili literatür çalışmasında bulunmuştur (Çalış, 2019). Gönültaş vd. (2021), ergenlerin ailelerinden problem çözme ve ilgi görme gibi destekleyici ilişki algılarının kısa yaş aralıklarında değişim göstermeyerek tutarlılık gösterdiğini ifade etmiştir. Bektaş ve Zabun (2019), yapmış olduğu çalışmada 7. Sınıf öğrencilerinde algılanan aile desteğini daha yüksek bulmuştur bu bakımdan ilgili çalışma ile tutarlılık göstermemektedir. Engelleyici aile ilişkileri puanlarının sınıf seviyesine göre anlamlı farklılığı gösterdiği tespit edilmiş olup 5. sınıflar ile 6. ve 7. sınıfların engelleyici aile ilişkileri puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Wang ve diğerlerinin (2021), yapmış olduğu çalışma da sınıf düzeyi arttıkça aile işlevlerindeki bozulmuş işlevlerin arttığı bu durumun ergenlerin depresif ruh hallerinden kaynaklı olabileceği bulunmuştur. Çocuklar büyüdükçe bilgi seviyeleri ve denetim odağı seviyeleri arttığı için ebeveynler çocuklarının bağımsızlıklarını destekleyici tutumlarda bulunmalıdır (Bakır ve Büyükgöze Kavas, 2021).

Mevcut araştırmada dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisinin belirlenmesine yönelik yapılan korelasyon analiz sonucuna göre dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi puanları arasında orta düzeyde ve pozitif yönde anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Başka ifade ile dijital oyunlarla ile geçirilen zamanın şiddeti eğilimini arttırdığı söylenebilir (Karabulut, 2019). Dijital oyun bağımlılığı ve şiddet arasında pozitif korelasyona dair birçok sonuç bulunmaktadır (Anderson ve Bushman, 2001; Çankaya, 2014; Gentilia vd., 2004; Kim vd., 2008; Mert, 2024; Mehroof ve Griffiths, 2010; Solak, 2012). 607 öğrenci ile yapılan bir başka araştırmada dijital oyun bağımlısı öğrencilerin saldırganlık düzeyleri bağımlı olmayan öğrencilerin puanlarından daha yüksektir (Hauge ve Gentile, 2003). Villani (2001), yapmış olduğu derleme

alışmasında dijital oyunların saldırganlıkla ilişkisine dair kanıtlar sunmaktadır. Aydođdu Karaaslan (2015), alışmasında ocukların %30'unun oyunlar tarafından saldırganlığa sürüklendiđini, %26'sının oyunlardaki şiddeti taklit ettiđini ifade etmektedir. Dijital oyunların %89'unun içeriđinde şiddet öğeleri barındırdıđı ifade edilmiştir (Children Now, 2001). Mansız ve Kolburan (2022), şiddet içeren oyunların ocukları saldırganca davranışlar sergilemeye ittiđini ifade etmiştir. Dijital oyunlarının büyük bir kısmının içeriđinin şiddet içerikli olmasının ocuklarda şiddeti normalleştirdiđi ve onları şiddete sevk ettiđi düşünölmektedir.

Araştırmanın bir başka sonucu olarak ise dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkileri alt boyutu olan destekleyici aile ilişkisi arasında negatif yönlü, engelleyici alt boyutu ile pozitif yönlü ilişki bulunmuştur. İlgili literatürde ilgili araştırma sonucu ile tutarlılık gösteren alışmalara bulunmuştur (Bayhan, 2020; Gugliandolo vd., 2020; Merde, 2023). Yıldırım (2021), ailesinden ilgi görmeyen ocukların dijital platformlara karşı daha ok bağımlılık geliştirdiđini ifade etmiştir. Bağımlılık riskinin farkında olup teknolojik cihaz kullanım konusunda ocuklarına örnek olan ve kaynak arayan aileler bilinli ebeveynlik stili sergileyen bireylerdir (Ayaz, 2018). Avcı ve Zorba (2023), yapmış oldukları alışma da sağıksız iletişim ve aşağılayıcı dil kullanan ailelerin ocuklarının dijital oyunlara daha fazla yönlendiklerini ifade etmiştir.

Şiddet eğilimi ve aile ilişkileri alt boyutu olan destekleyici aile ilişkisi arasında negatif yönlü, engelleyici alt boyutu ile pozitif yönlü ilişki bulunmuştur. Literatürde benzer sonuçlar gösteren araştırmalar bulunmaktadır (Bahıvan Saydam ve Gençöz, 2005; Genç vd., 2017; Masalcı, 2001). Card ve Hodges (2003), yapmış oldukları alışmada ebeveynlerin ocuklara gösterdiđi yakınlığın, bağlanma ilişkisinin ve ebeveynin kontrol sisteminin ocukların evresi ile olan sosyal ilişkileri şekillendirdiđini ifade etmiştir.

Araştırmanın temel amacı olan dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisinde aile ilişkilerinin aracı rolünü bulmak amacıyla yapılan analizler sonucunda aile ilişkileri alt boyutu olan destekleyici aile ilişkilerinin aracılık rolü tespit edilemezken engelleyici aile ilişkilerinde aracı rolü tespit edilmiştir. Gentile vd. (2014), yapmış oldukları alışmada dijital oyun oynamanın saldırganlık üzerindeki etkisini araştırdıđı alışmasında ebeveynlerin aktif katılımının ilişki üzerinde aracı rolü

olmadığını tespit etmiştir. Ebeveynler iş sonrası çocukları ile vakit geçirmek, diğer aileleri takip etmek için evde dijital oyun oynamak alternatifini tercih etmektedir. Ebeveynler çocuklarının tablet ve telefon istemlerini akran gruplarından geri kalmaması ve çocuklarına karşı hoşgörülü olmak amacıyla isteyerek veya istemeyerek çoğu zaman kabul etmek durumunda kalmaktadır (Keya vd., 2020). Ebeveynler aile içi iletişimi artırmak amacıyla sıklıkla aile içi etkinlikler etkinliklere başvurabilmektedir ve medya tüketimi sıklıkla paylaşılan bir aile etkinliği olarak tanımlanır (Wilson, 2003). Chambers (2011), günümüzde de dijital oyun konsollarının ‘popüler aile’ eğlence biçimi olarak pazarlandığını çünkü bu konsolların oturma alanlarında kullanıma uygun olduğunu ifade etmiştir. Çocukları ile vakit geçirmek isteyen aileler sıklıkla birlikte dijital oyun oynamaktadır ve birlikte dijital oyun oynamanın çocukların dijital oyun bağımlılığının sonucu olan saldırganca davranışlarıyla ilişkili olduğu bulunmuştur (Nathanson, 1999). Dijital oyunların zararları hakkında bilgi sahibi olan ebeveynler çocuklarının bilgisayar ve internet kullanımını denetleyip, zararları hakkında bilgi vermesine ve takip etmesine rağmen çocukların internet kullanım türü ve denetlenme-takip edilme sıklığı arasında bir ilişki bulunamamıştır (Lee ve Chae, 2007).

Van Petegem vd. (2019), yapmış oldukları çalışmada sonucunda ebeveynlerin çocuklarını dijital oyunların zararlı etkilerinden koruma girişimlerinde, ironik bir şekilde çocuklarının dijital video oyunlarına olan ilgisine katkıda bulunabileceklerini ifade etmiştir. Buna göre anne-babalar çoğunlukla çocuklarının dijital alet kullanımını düzenli olarak denetlemekte ancak bu kontrol çoğunlukla oyun oynama süresi olarak düşünülmekte ve sadece süre kısıtlaması yapılmaktadır (Biricik, 2021). Yine bir başka çalışmada da ebeveynlerin dijital oyunların olumsuz yönlerini çocuklarına anlatmaları ve çocuklarının oyun oynama sürecini takip etmelerine rağmen ergenlik çağındaki çocukların ebeveynlerine tepki göstererek daha çok dijital oyunlara yöneldiğini ve oyunların olumsuz sonuçlarına maruz kaldığı bulunmuştur (Martins vd., 2015). Bu durum ergenlik dönemindeki çocukların diğer yaş gruplarındaki çocuklara kıyasla ebeveynlerinin denetimlerini engelleyici ve katı olarak buldukları için olduğu söylenebilir (Nathanson, 2002). Wallenius ve Punamaki (2008), yapmış oldukları çalışmada küçük yaş grubundaki çocuklarda iyi aile ilişkilerinin dijital oyun ve saldırganlık arasındaki ilişkiyi düzenlendiği ancak bu etkinin çocuklar büyüdükçe tekrar tekrar oyun oynama ve biliş gelişimi nedeniyle olumlu ebeveyn ilişkisi etkisinin ortadan kalktığını ifade etmiştir. Şiddet içeren

dijital oyunlarının saldırganca davranışları, düşünceleri ve duyguları nasıl artırdığını açıklamak için Genel Saldırganlık Modeli (GAM) önerildi. Bu modele göre saldırganlık bireysel faktörler (kişilik, geçmiş deneyimler, aile ilişkileri, benlik saygısı, agresif inançlar), durumsal faktörler (oyun içeriği gibi) ve bunların birleşimiyle oluşan kısa ve uzun vadeli etkilerden beslenen bir yapıdır. Bu modele göre dijital oyunların saldırganlık üzerindeki etkisi, kişinin sosyal öğrenme geçmişine ve mevcut zihin durumuna bağlı olarak kişiden kişiye önemli ölçüde farklılık göstermektedir (Anderson ve Bushman, 2002; Buckley ve Anderson, 2006). Kim ve diğerleri (2018), sağlıklı aile ilişkilerinin problemlili internet kullanımının ortaya çıkardığı sorunlu davranışları azaltmaya katkısının varlığından söz edilemeyeceğini problemlili internet kullanımının bireysel faktörlerden etkilendiğini ifade etmiştir. Destekleyici aile ilişkileri olumlu bireysel faktörler arasında yer alsa da kişinin sürekli olarak bu oyunlara maruz kalması, agresif inançlara sahip olması, düşük benlik saygısı gibi etkenler destekleyici aile faktörünün etkinliliğini azalttığı söylenebilir.

Bu çalışmada destekleyici aile ilişkilerinin aksine engelleyici aile ilişkilerinin aracı rolü tespit edilmiştir. Kirsch (2003), yapmış olduğu çalışmada zayıf aile içi iletişimin çocuk ve ergenlerin şiddet içeren oyunların olumsuz etkilerine ve dolayısıyla saldırgan davranışlara karşı savunmasızlığını etkileyen bir faktör olduğunu ifade etmiştir. Bir başka çalışmada da ebeveynleri ile zayıf iletişime sahip çocukların yüksek düzey saldırganlık gösterdikleri bulunmuştur ancak nedensellik yönü hakkında sonuç çıkarılmamaktadır. Bu bağlamda çocukların şiddet içerikli oyunları sevmesinin nedeni, çatışan aile ortamıyla başa çıkmanın yollarını aramaları olabilir veya çocuklar dijital oyunlara maruz kaldıkları için aile ilişkileri bozulabilir (Wallenius vd., 2007). Aile içinde destek göremeyen, ebeveynleri ile problem yaşayan çocuklar kendilerini dijital ortamda ifade etmeye çalışmakta ve bu çocukların bağımlı hale gelmelerine neden olmaktadır (Ayas ve Horzum, 2013; Lim vd., 2004). Yine aile içinde şiddete maruz kalan çocuklar olumsuz duyguları ile başa çıkmak için dijital platformları tercih etmektedir (Huang vd., 2023). Şiddetli internet bağımlılığının aile ilişkileri ile asgari düzey memnuniyet arasında güçlü bir ilişki olduğu söylenebilir (Chou vd., 2015). Ebeveyni ile kopuk iletişime sahip ergenler, dijital ortamda daha fazla vakit geçirmekte bu araçların etkilerine daha fazla maruz kalmakta ve suça

sürüklenmektedir (Bayraktutan, 2005). Yine bir başka çalışmada da dijital ortamda oynanan şiddet içerikli oyunların aile içi çatışmalarla ilişkili olduğu ve platformlarda oynanan şiddet oyunlarının artış gösterdiği ifade edilmiştir (Vandewater vd., 2005). Devamlı şiddet içerikli oyunlar oynayan ergenler bu oyunları içselleştirmekte ve bu davranışları gündelik yaşamlarında uygulamaya başlamaktadırlar. Kendilerini oyun dünyasına kaptıran ergenler problemlerini kolaylıkla halledebileceklerini düşünürler ve üstesinden gelemedikleri durumlarda ise yine aileleriyle problem yaşarlar (Cansever, 2013). Bu bağlamda aile içinde oluşan problemler ve bu sağlıklı ortamda büyüyen çocuklar toplum tarafından kabul görmeyen davranışlar sergileyebilir (Yayman, 2019).

Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasındaki ilişkide engelleyici aile ilişkilerinin aracı rolü olduğu destekleyici aile ilişkilerinin ise bu ilişkide anlamlı bir aracı rol üstlenmediği sonucu elde edilmiştir. Destekleyici aile ilişkileri çocukların psikososyal gelişimini doğrudan destekleyerek riskli davranışların ortaya çıkmasını önleyici bir etki göstermektedir. Sağlıklı aile ilişkilerinin çocukların öz denetim becerilerini ve duygusal düzenleme kapasitelerini artırarak çocukların şiddet eğilimi ve dijital oyun bağımlılığı gibi olumsuz davranışlara yönelimlerini engellediği görülmektedir (Budak, 2020; Demir, 2024). Bu bağlamda destekleyici aile ilişkilerinin aracı değil, daha çok doğrudan etkili bir koruyucu-önleyici faktör olarak işlev gördüğü düşünülebilir.

Engelleyici aile ilişkilerinin (örneğin, aile içi çatışma, iletişim eksikliği, ilgisizlik veya aşırı otoriterlik) ise ergenlerin dijital ortamlara kaçışını artırdığı, bu durumun da zamanla dijital oyun bağımlılığına ve şiddet içerikli oyunlara yönelime sebep olabileceği görülmektedir (Keskin, 2019; Yılmaz, 2024). Bu bağlamda, engelleyici ilişkilerin bireyin davranışları üzerindeki etkisi daha dolaylı ve karmaşık bir yapı göstermektedir. Araştırmalar, sağlıklı aile ilişkilerinin çocuk ve ergenlerde yalnızlık, dışlanmışlık ve değersizlik gibi durumları tetikleyerek, dijital oyunların bir başa çıkma stratejisi olarak kullanılmasına yol açtığını ortaya koymaktadır (Gökbulut, 2020). Dolayısıyla, destekleyici aile ilişkileri doğrudan ve önleyici nitelikteyken, engelleyici aile ilişkileri dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisinde bir "köprü" işlevi görerek kurulan ilişkiyi güçlendirmektedir. Bu farklılaşma, aile ilişkilerinin yalnızca varlığının değil, niteliğinin de ergen davranışları üzerindeki belirleyici etkisine işaret etmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Mevcut çalışmada dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi ve bu ilişkide aile ilişkilerinin aracı rolü araştırılmıştır.

1. Dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasında pozitif yönlü bir ilişki görülmüştür. Çocukların hayatında giderek daha çok yer kaplayan dijital oyunlar, çocukların uzun saatler ekran karşısında oyun oynamasına ve olumsuz davranış değişikliklerine yol açmaktadır. Ergenlerin oynadıkları dijital oyunların içeriğinin çoğunlukla şiddet içerikli olması ilgili literatür taramasında tespit edilmiş olup ergenlerin şiddet kavramı normalleştirmesinde etkili olduğu düşünülmektedir.

2. Araştırmanın sonuçlarına göre engelleyici aile ilişkileri bu ilişkide aracı rolü göstermektedir. Ergenlik dönemiyle birlikte aile ilişkilerinde problem yaşayan öğrencilerin bu oyunları sorunlarından kaçış yolu olarak görmektedir. Bu bağlamda oyunların olumsuz sonuçlarına daha çok maruz kaldıkları görülmüştür. Ebeveynlerin cezalandırıcı ve engelleyici tutum izlemelerinin çocukların şiddet eğilim davranışlarında artışa sebep olabileceği görülmüştür.

3. Araştırmada destekleyici aile ilişkilerinin ise aracı rolü bulunamamıştır. Olumlu aile ilişkilerinin ise ergenleri dijital oyun bağımlılığının olası sonuçlarından koruma bakımından yeterli etki göstermediği kısa vadede olası sonuçlarından korusa da bu oyunlara sürekli maruz kalan çocukların ilerleyen süreçlerde saldırganca davranışları normalleştirdiği söylenebilir.

4. Dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasındaki ilişki yalnızca çocuk kaynaklı değil aynı zamanda aile içi ilişkilerin de şekillendirdiği çok boyutlu bir yapı olarak değerlendirilmektedir. Ebeveynlerin çocukları ile kurdukları iletişim şekilleri oyunların olası sonuçlarının çocuklarda görülmesi yönünde kritik bir rol üstlenmektedir.

Öneriler

1. Sınıf düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilim seviyelerinin artış göstermesi üzerine üst sınıflarda öğrenim gören öğrencilere oyunda geçirilen zamanı kontrol etme, şiddet içerikli oyunlar ile baş etme becerileri ve verimli zaman kullanımı gibi uygun müdahale programlarının uygulanması önerilmektedir.

2. Dijital oyun bağımlılığının aile sistemini de içine alan çok boyutlu bir yapı olduğu görülmektedir. Bu kapsamda aile içi ilişkileri ve sağlıklı aile işlevlerini güçlendiren bütüncül rehberlik programlarının hazırlanması önerilmektedir.

3. Ergenlerin içinde bulundukları gelişim döneminin özelliği olan özerklik ihtiyacının aile içi çatışmalara sebep olabilmesi üzerine özellikle ailelere yönelik ebeveyn tutumları, dijital denetim becerileri ve sağlıklı iletişim temelli eğitimler sunulmalıdır.

4. Engelleyici aile ilişkilerinin, dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi ilişkisinde aracı rol oynadığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda sağlıklı aile ilişkileri davranışsal problemlerin ortaya çıkmasında etken bir rol oynamaktadır. Dolayısıyla okullarda aile içi riskleri belirlemeye yönelik ebeveyn çalışmaları, öğretmen gözlemleri ve riskli aile ilişkileri için önleyici müdahaleler planlanmalıdır.

5. Destekleyici aile ilişkilerinin doğrudan aracılık etkisi görülmesi de genel şiddet eğilimi ve oyun bağımlılığı üzerinde pozitif etkileri olduğundan, bu ilişkilerin güçlendirilmesi hem koruyucu hem önleyici müdahale açısından önemlidir.

6. Ebeveynlere yönelik destekleyici ve engelleyici ebeveyn yaklaşımları ve tutumlarına ilişkin bilgilendire çalışmalar yapılabilir.

7. Araştırmacılar destekleyici aile ilişkilerinin ergenlik döneminde bulunan çocukların dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisinde aracı rolü bulunmamasına ilişkin ebeveyn tutumlarının aracı rolünü araştırabilir.

8. Ebeveynlerin aile ilişkileri algıları da gelecek çalışmalarda araştırma sürecine katılabilir.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, Ö. (2010). *Eğitimde yaratıcı drama*. Naturel Yayınevi.
- Ajisuksmo, C. R. (2021). Why some adolescents engage in risk-taking behavior *International Journal of Educational Psychology*, 10(2), 143–171. <https://doi.org/10.17583/ijep.2021.6294> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Akçakese, A. ve Demirel, M. (2024). Recreational awareness prevents digital game addiction associated with social exclusion in adolescents. *World Leisure Journal*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/16078055.2024.2337911> (Erişim Tarihi:10/05/2025)
- Akın, E. (2008). *Elektronik spor: Türkiye'deki elektronik sporcular üzerine bir araştırma* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi, SBE.
- Akkaş, İ. (2020). Küresel bir sorun alanı olarak dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışma: Erzincan ili örneği. *Modern Leisure Studies*, 2(1), 11–23.
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ordu Üniversitesi, SBE.
- Aktaş, B. ve Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129–138. <https://doi.org/10.51982/bagimli.827756> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Akto, A. ve Akto, S. (2020). *Erken çocukluk ve değerler eğitimi*. Journal of International Social Research. <https://doi.org/10.17719/jisr.11281> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Alyanak, P. D. B. (2016). İnternet bağımlılığı. *Klinik Tıp Pediatri Dergisi*, 8(5), 20–24.
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27–51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)

- Anderson, C. A. ve Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... ve Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Angkaw, J. P. (2006). Addressing School Violence in the 21st Century. *Online Submission*. COI: 20.500.12592/tr85t8e.
- Arkın, R. G. (1999). *Aile, öğretmen ansiklopedisi ve pedagoji sözlüğü* (Cilt I). İstanbul.
- Arslan, K., Şahin, H. ve Erkal, S. (2019). Üniversite öğrencilerinin aile aidiyetinin aile içi şiddete ilişkin görüşlerine ve bireysel özelliklerine göre karşılaştırılması. *Researcher: Social Science Studies*, 7(1), 168–180.
- Arslan Yağız, R. (2023). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile algılanan helikopter ebeveyn tutumları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişki* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Üsküdar Üniversitesi, SBE.
- Aslan, Ö. M., Sümer, M. E., Taşkın, M. H., ve Emil, B. (2015). Sokaktan bilgisayara metaforlarla oyun yolculuğu: Lise öğrencilerinin oyun kavramı ile ilişkin metaforları. *Türk Araştırmaları Dergisi*, 10(11), 1165–1182. <http://dx.doi.org/10.7827/EnglishStudies.8579> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Atik, R. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin narsisizm düzeyleri ile şiddete yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi, EBE.
- Avcı, A. (2010a). Aile yapı ve atmosferinin okul şiddetine etkisi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 8(19), 11–30.
- Avcı, A. (2010b). *Eğitimde şiddet olgusu: Lise öğrencilerinde şiddet, saldırganlık ve ahlakî tutum ilişkisi (Küçükçekmece ilçesi örneği)* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi, SBE
- Avcı, P. ve Zorba, E. (2023). *Dijital oyun bağımlılığı hayatımızı nasıl etkiliyor?* Özgür Yayınları. <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub158> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)

- Avcı, R. ve Güçray, S. S. (2010). Şiddet davranışı gösteren ve göstermeyen ergenlerin ailelerinin aile işlevleri, aile bireylerine ilişkin problemler, öfke ve öfke ifade tarzları açısından incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 10(1), 45–76.
- Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet kullanımı. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 46–57.
- Ayaz, M. B. (2018). *Sanal bağımlılık*. İdeal Akademi Yayınları.
- Aydın, B. ve Sarı, S. V. (2011). Internet addiction among adolescents: The role of self-esteem. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 3500–3505. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.325> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(369), 806–818.
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(31), 1–18.
- Ayhan, B. ve Köselören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(1), 1–30.
- Bağcı Çetin, B. (2023). 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin oyun davranışlarını yordayıcı rolü. *İhlara Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(1), 1–18. <https://doi.org/10.47479/ihead.1348127> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Bağlı, M. T. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137–169. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000100 (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Bahçivan Saydam, R. ve Gençöz, T. (2005). Aile ilişkileri, ebeveynin çocuk yetiştirme tutumu ve kendilik değerinin gençler tarafından belirtilen davranış problemleri ile olan ilişkisi. *Türk Psikoloji Dergisi*, 20(55), 61–75.
- Bakır, V. ve Büyükgöze-Kavas, A. (2021). Çocukların kariyer gelişiminde ebeveyn desteği ve sosyo-demografik özelliklerin rolü. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 51, 119–136. <https://doi.org/10.53444/deubefd.780311> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)

- Balak, Z. İ. (2016). *Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Üsküdar Üniversitesi, SBE.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.
- Balkıs, M., Duru, E. ve Buluş, M. (2005). Şiddete yönelik tutumların öz-yeterlik, medya, şiddete yönelik inanç, arkadaş grubu ve okula bağlılık duygusu ile ilişkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 6(2), 81–97.
- Barlett, C. P., Branch, O., Rodenheffer, C. ve Harris, R. J. (2009). How long do the short-term violent video game effects last? *Aggressive Behavior*, 35(3), 225–236. <https://doi.org/10.1002/ab.20302> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu. (1998). *Aile içinde ve toplumsal alanda şiddet* (Bilim Serisi: 113). Başbakanlık Basımevi.
- Bayhan, V. (2020). Z kuşağının lise gençlerinde sosyal medya bağımlılığı ile siber mağduriyet deneyimleri. *İlahiyat Akademi*, 12(Aralık 2020), 117–144.
- Bayraktar, F. (2001). *İnternet kullanımının ergen gelişimindeki rolü* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ege Üniversitesi, SBE.
- Bayraktutan, F. (2005). *Aile içi ilişkiler açısından internet kullanımı* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi, SBE.
- Bektaş, M. (2018). Davranışsal bağımlılık tanımı, türleri ve sınıflandırılması. In H. Ateş ve A. Koçak (Eds.), *Bir Kamu Politikası Olarak Bağımlılıkla Mücadele* (ss. 147–158). Nobel Yayıncılık.
- Bektaş, Ö. ve Zabun, E. (2019). Ortaokul öğrencilerinde algılanan sosyal destek. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(64), 529–539. <https://doi.org/10.17719/jisr.2019.3375> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Bellici, N., Sardoğan, M. ve Yılmaz, M. (2015). *Lise öğrencilerinde okula bağlanma ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkinin cinsiyet ve sınıf değişkenlerine göre incelenmesi* [Bildiri sunumu]. Gençlik ve Kültürel Mirasımız Uluslararası Kongresi, Samsun, Türkiye.
- Beranuy, M., Carbonell, X. ve Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and*

- Addiction*, 11(2), 149–161. <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9405-2> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Bergen, D., Davis, D. R. ve Abbitt, J. T. (2016). *Technology play and brain development: Infancy to adolescence and future implications*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315681436> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Pamukkale Üniversitesi, SBE.
- Binark, M. ve Bakraktutan Sütçü, G. (2008). *Bir kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. Kalkedon Yayınları.
- Biricik, Z. (2021). Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. *Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 8(2), 575–597. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.785287> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Biricik, Z. ve Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitale deęişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445–469. <https://doi.org/10.19145/E-GIFDER.818532> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens. Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Bozkurt, H., Şahin, S. ve Zoroęlu, S. (2016). İnternet bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme. *Çaędař Tıp Dergisi*, 6(3), 235–247. <https://doi.org/10.16899/ctd.66303> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Brack, G., Lassiter, P. S., Kitzinger, R., Hill, M., McMahon, H. G. ve Fall, K. A. (2013). Individual psychology on the virtual frontier: Massive multi-player online role-playing gaming. *The Journal of Individual Psychology*, 69(1), 24–40.
- Braithwaite, D. O. ve Suter, E. A. (2022). *Family communication*. In D. O. Braithwaite ve E. A. Suter (Eds.), *Engaging theories in family communication: Multiple perspectives* (pp. xxx–xxx). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-92002-9_38 (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J. ve Pallesen, S. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and

- psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media Psychology*, 16, 115–128. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.756374> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Buckley, K. E. ve Anderson, C. A. (2006). A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. In P. Vorderer ve J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 363–378). Erlbaum.
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi* [Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Pamukkale Üniversitesi Açık Arşiv.
- Buka, S. ve Earls, F. (1993). Early determinants of delinquency and violence. *Health Affairs*, 12(4), 46–64. [HTTPS://DOI.ORG/10.1377/HLTHAFF.12.4.46](https://doi.org/10.1377/HLTHAFF.12.4.46) (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Pegem Akademi.
- Cansever, B. (2013). Ergenlerin internet kullanımının toplumsal ilişkilerinde yarattığı sorunlar. In M. Kalkan ve C. Kaygusuz (Eds.), *İnternet bağımlılığı* (ss. 193–210). Anı Yayıncılık.
- Caplan, S., Williams, D. ve Yee, N. (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1312–1319. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.006> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Card, N. A. ve Hodges, V. E. E. (2003). Parent–child relationships and enmity with peers: The role of avoidant and preoccupied attachment. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 2003(102), 23–37. <https://doi.org/10.1002/cd.85> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489–496. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Ceyhan, E. (2008). Predictiveness of identity status, main Internet use purposes and gender on university students' the problematic Internet use. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 8(3), 909–922.

- Chaarani, B., Ortigara, J., Yuan, D., Loso, H., Potter, A. ve Garavan, H. P. (2022). Association of video gaming with cognitive performance among children. *JAMA network open*, 5(10), e2235721-e2235721.
<https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.35721> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Chambers, D. (2011). “Wii play as a family”: The rise in family-centered video gaming. *Leisure Studies*, 31(1), 69–82. <https://doi.org/10.1080/02614367.2011.568065> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Children Now. (2001). *Fair play? Violence, gender and race in video games*. Author.
- Chi, X., Liu, X., Guo, T., Wu, M. ve Chen, X. (2019). Internet addiction and depression in Chinese adolescents: A moderated mediation model. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 816. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2019.00816> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Chiu, S. I., Hong, F. Y. ve Chiu, S. L. (2004). An analysis on the correlation and gender difference between college students’ internet addiction and mobile phone addiction in Taiwan. *ISAE 2004 Proceedings*.
<https://doi.org/10.1155/2013/360607> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Chou, T. J. ve Ting, C. C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *Cyberpsychology ve Behavior*, 6(6), 663–675.
<https://doi.org/10.1089/109493103322725469> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Chou, W. J., Liu, T. L., Yang, P., Yen, C. F. ve Hu, H. F. (2015). Multi-dimensional correlates of internet addiction symptoms in adolescents with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Psychiatry Research*, 225(1–2), 122–128.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2014.11.003> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Christakis, D. A., ve Hale, L. (2025). *Handbook of children and screens: Digital media, development, and well-being from birth through adolescence*.
- Colman, A. M. (2015). *A Dictionary of Psychology* (4th ed.). Oxford University Press.
- Coohey, C. (2003). Making judgments about risk in substantiated cases of supervisory neglect. *Child Abuse ve Neglect*, 27(7), 821–840. [https://doi.org/10.1016/s0145-2134\(03\)00115-7](https://doi.org/10.1016/s0145-2134(03)00115-7) (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Craighead, B., Huskey, R. ve Weber, R. (2015). Video game addiction: What can we learn from a media neuroscience perspective? *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 7(3), 119–131.

- Cuma, Y. (2020). *Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, ruhsal sorunlar ve sosyal beceri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, LEE.
- Çalış, N. (2019). *Ergenlik döneminde bulunan öğrencilerin aile ilişkilerinin okul yaşamına yansımaları ve okul sosyal hizmeti* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Hacettepe Üniversitesi, SBE.
- Çankaya, G. (2014). *Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi, EBE.
- Çelik, E. ve Çelik, O. T. (2023). Çocuklarda dijital bağımlılığın öncülleri ve ardılları: Bir metasentez çalışması. *Millî Eğitim Dergisi*, 52(239), 1913–1944. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.1156463> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Çelik, T. ve Odacı, H. (2013). Academic self-efficacy and problematic Internet use: A study on Turkish university students. *Computers ve Education*, 68, 256–262. <https://doi.org/10.1177/0886260517696862> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. M. Akif Ocak (Ed.), *Eğitsel Dijital Oyunlar* içinde (s. 1–18). Pegem Akademi.
- Danese, A. ve McEwen, B. S. (2012). Adverse childhood experiences, allostasis, allostatic load, and age-related disease. *Physiology ve Behavior*, 106(1), 29–39. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2011.08.019> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Davli Temel, D. (2018). *Ergenlerde algılanan sosyal destek ve şiddet eğilimi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi, SBE.
- Demaray, M. K., Malecki, C. M., Davidson, L. M., Hodgson, K. K. ve Rebus, P. J. (2005). The relationship between social support and student adjustment: A longitudinal analysis. *Psychology in the Schools*, 42, 691–706. <https://doi.org/10.1002/pits.20120> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Demirbaş, K. (2015). Dijital oyunlara "oyun türü" yaklaşımlarının sorunları: "Platform oyunları" türü örneği. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 9(1), 363–387. <https://doi.org/10.18094/si.05694> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Demirtaş, M. H. A. ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri*

- Dergisi*, 15, 99–107. <https://doi.org/10.5455/apd.39828> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Demir, N. (2024). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin algılanan ebeveyn sosyal desteği ve duygu düzenleme ile ilişkisinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi]. Gelişim Üniversitesi Açık Arşiv.
- Demirtaş Zorbaz, S. ve Korkut Owen, F. (2013). Çocuklar için Aile İlişkileri Ölçeği'nin geliştirilmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 32–47.
- Dijital Oyunlar Raporu. (2020). Dünya dijital oyunlar endüstrisinin kısa tarihçesi. <https://www.guvenlioyuna.org.tr/uploads/ckeditor/familyreports/Dijital%20Oyunlar%20Raporu%202020.pdf> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Dilekmen, M., Ada, Ş. ve Alver, B. (2011). İlköğretim II. kademe öğrencilerinin saldırganlık özellikleri. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(2), 927–944.
- Donnerstein, E., Slaby, R. ve Eron, L. (1994). The mass media and youth violence. In J. Murray, E. Rubinstein ve G. Comstock (Eds.), *Violence and Youth: Psychology's Response* (Vol. 2, pp. 219–250). Washington, DC: American Psychological Association.
- Duman, İ. (2022). *Dijital oyun bağımlılığı ile dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi, SBE.
- Duman, İ. ve Otrar, M. (2022). Digital game playing motivations scale: A validity and reliability study. *Participatory Educational Research*, 9(6), 330–349. <https://doi.org/10.17275/per.22.158.9.6> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Duman, İ. ve Otrar, M. (2023). Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2), 469–482. <https://doi.org/10.18506/anemon.1203511> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Durmuş, E. ve Gürkan, U. (2005). Lise öğrencilerinin şiddet ve saldırganlık eğilimleri. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(3), 253–269
- Duque, L. F., Kleven, J. ve Ramirez, C. (2003). Overlap and correlates of different types of aggression among adults: Results from a cross-sectional survey in

- Bogotá, Colombia. *Aggressive Behavior*, 29(3), 191–201.
<https://doi.org/10.1002/ab.10069> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Dünya Sağlık Örgütü. (2002). *World report on violence and health* (E. G. Krug, L. L. Dahlberg, J. A. Mercy, A. B. Zwi ve R. Lozano, Eds.). World Health Organization
- Edwards, S. (2014). Towards contemporary play: Sociocultural theory and the digital-consumerist context. *Journal of Early Childhood Research*, 12(3), 219–233.
<https://doi.org/10.1177/1476718X14538596> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Eldeniz, L. ve Sırma, N. (2011). Dijital oyunlar: Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının gelişimi ve kültürel etkileri. In Ü. G. ve U. Batı (Eds.), *Derin Yayınları*.
- Emiroğlu İlvan, T. ve Ceylan, R. (2023). Predicting preschool children's digital play addiction tendency during Covid-19 pandemic: Regarding the mother-child relationship, and child-and family-related factors. *Education and Information Technologies*, 28(12), 15687–15716. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11802-9> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Erboy, E. ve Vural-Akar, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 39–58.
- Erçetin, Ş. (2006). *Eğitim ve şiddet*. Hegem Yayınları.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton ve Company.
- Erkan, Z. ve Afşin, B. (2023). Bowen'in Aile Sistemleri Teorisi'nde 'Üçgenleşme'. *Sosyal Bilimlerde Aktüel Araştırmalar: Etkiler-Sonuçlar*, 2, 106-133.
- Erkek, N. P. (2016). *Yatılı ve gündüzlü eğitim alan ortaöğretim öğrencilerinin şiddet eğilimleri ile özgüvenleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ernest, J. M., Causey, C., Newton, A. B., Sharkins, K., Summerlin, J. ve Albaiz, N. (2014). Extending the global dialogue about media, technology, screen time, and young children. *Childhood Education*, 90, 182–191.
<https://doi.org/10.1080/00094056.2014.910046> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)

- Erşan, E., Süer, N. ve Alcı, B. (2012, Mayıs 4–7). *İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayıp oynamamalarına göre incelenmesi* [Bildiri sunumu]. Yıldız Teknik Üniversitesi 4. International Congress of Educational Research, İstanbul, Türkiye.
- Erten, Y. ve Ardalı, C. (1996). Saldırganlık, şiddet ve terörün psikososyal yapıları. *Cogito*, 6–7, 143–165.
- Fencott, C., Clay, J., Lockyer, M. ve Massey, P. (2012). *Game Invaders: The theory and understanding of computer games*. John Wiley ve Sons.
- Finkelhor, D., Ormrod, K. R. ve Turner, A. H. (2009). Lifetime assessment of poly-victimization in a national sample of children and youth. *Child Abuse ve Neglect*, 33, 403–411. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2008.09.012> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Fletcher, A., Steinberg, L. ve Williams-Wheeler, M. (2004). Parental influences on adolescent problem behavior: Revisiting Stattin and Kerr. *Child Development*, 75(3), 781–796. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2004.00706.x> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Forster, M., Rogers, C. J., Sussman, S., Watts, J., Rahman, T., Yu, S. ve Benjamin, S. M. (2021). Can adverse childhood experiences heighten risk for problematic internet and smartphone use? Findings from a college sample. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), 5978.
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T. ve Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23–39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J. ve Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24(4), 413–436. [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(03\)00073-X](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(03)00073-X) (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Garris, R., Ahlers, R. ve Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation and Gaming*, 33, 441–467. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)

- Genç, Y. (2016). Gençlerin sözel şiddeti öğrenme yolları ve şiddet eğilimleri. *The Journal of Academic Social Science*, 30, 144–155. <https://doi.org/10.16992/ASOS.1335> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Genç, Y., Taylan, H. H., Adıgüzel, Y. ve Kutlu, İ. (2017). Aile içi şiddetin ergenlerin şiddet eğilimlerine etkisi: Antalya liseleri örneği. *Sakarya University Journal of Education*, 7(2), 409–423. <https://doi.org/10.19126/suje.311083> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 25(5), 594–602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Gentile, D. A., Coyne, S. ve Walsh, D. A. (2019). Media violence, parental monitoring, and the development of aggression in adolescents. *Frontiers in Psychology*, 10, 384. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Gentile, D. A., Li, D., Khoo, A., Prot, S. ve Anderson, C. A. (2014). Mediators and moderators of long-term effects of violent video games on aggressive behavior: Practice, thinking, and action. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 450–457. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.63>
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. ve Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5–22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D. ve Olmos, L. (2024). Parental behaviors and video game addiction in adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-025-01473-7> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Gökbulut, B. (2020). Ortaokul öğrencilerinin akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(1), 113–130
- Gönültaş, O., Uzun, K. ve Akın, M. S. (2021). Ergenlerin aile içi ilişki algılarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 391–405. <https://doi.org/10.21666/muefd.718075> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Gözütok, D. F. (2008). *Eğitim ve şiddet*. Gazi Kitabevi Yayınları.

- Granic, I., Lobel, A. ve Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Griffiths, M. (2009). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119–125.
- Griffiths, M. D. (2003). Videogames: Advice for teachers and parents. *Education and Health*, 21, 48–49.
- Griffiths, M. D. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119–125.
- Griffiths, M. D. ve Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39, 247–253.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. ve Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyberpsychology ve Behavior*, 7(4), 479–487. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.479> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Grulovic, N. (2024). The impact of media on the behavior of children and adolescents. *Knowledge–International Journal*, 56(1), 147–155.
- Gudžinskienė, V. ve Burvytė, S. (2017). Lack of positive socialisation as a precondition for adolescent aggression. *Mokslu Grįsto Švietimo Link*, 470.
- Gugliandolo, M. C., Costa, S., Kuss, D. J., Cuzzocrea, F. ve Verrastro, V. (2020). Technological addiction in adolescents: The interplay between parenting and psychological basic needs. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18, 1389–1402. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00143-0> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Gül, S. K. ve Güneř, İ. D. (2009). Ergenlik dönemi sorunları ve řiddet. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 80–90.
- Güner, N. (1995). *Ergenlerin dinledikleri müzik türünün depresyon ve saldırganlık düzeyine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi, SBE.

- Günüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Van.
- Gürbüz, S. ve Şahin, F. (2014). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri: Felsefe, yöntem, analiz*. Seçkin Yayıncılık.
- Gürcan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). Digital games and effects on children. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, 1–50.
- Hakala, S., Rintala, A., Immonen, J., Karvanen, J., Heinonen, A. ve Sjögren, T. (2017). Effectiveness of physical activity promoting technology-based distance interventions compared to usual care: Systematic review, meta-analysis and meta-regression. *European Journal of Physical and Rehabilitation Medicine*, 53(6), 953–967. <https://doi.org/10.23736/s1973-9087.17.04585-3> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Haskan Avcı, Ö. ve Yıldırım, İ. (2014). Ergenlerde şiddet eğilimi, yalnızlık ve sosyal destek. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(1), 157–168.
- Haskan, Ö. (2009). *Ergenlerde şiddet eğilimi, yalnızlık ve sosyal destek* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi, SBE.
- Hauge, M. R. ve Gentile, D. A. (2003, Nisan). *Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression* [Konferans poster sunumu]. Society for Research in Child Development Conference, Tampa, FL, Amerika Birleşik Devletleri.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179–190. https://doi.org/10.1501/Sporm_0000000334 (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Hedges, P. (1997). *Kişiliğinizi Tanımanın Yolları* (B. Büyükkal, Çev.). Rota Yayınları.
- Heitmeyer, W. ve Anhut, R. (2008). Disintegration, recognition, and violence: A theoretical perspective. *New Directions for Youth Development*, 119, 25–37. <https://doi.org/10.1002/yd.271> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Herodotou, C., Winters, N. ve Kambouri, M. (2012). A motivationally oriented approach to understanding game appropriation. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 28(1), 34–47.

- <https://doi.org/10.1080/10447318.2011.566108> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Horowitz, K., McKay, M. ve Marshall, R. (2005). Community violence and urban families: Experiences, effects, and directions for intervention. *American Journal of Orthopsychiatry*, 75(3), 356–368. <https://doi.org/10.1037/0002-9432.75.3.356> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeřitli deęişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Huang, X., Wang, Y., Ye, L. ve Lin, Z. (2023). Family communication and problematic internet use among adolescents: The role of family violence and parenting style. *BMC Public Health*, 23, 101
- Hussain, Z. ve Griffiths, M. D. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: A qualitative analysis. *Cyberpsychology ve Behavior*, 12(6), 747–753. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0059> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Hull, J. G., Draghici, A. M. ve Sargent, J. D. (2014). A longitudinal study of risk-glorifying video games and behavioral deviance. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 445–450. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2013.4397> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Lim, K. O. ve Lee, J. Y. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706–713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Ilgaz Büyükbaykal, C. ve Abay Cansabuncu, İ. (2020). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 1–9.
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and younger adults: A current overview. *Turkish Journal of Psychiatry*, 27(2), 1–11.
- İnal, Y. ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? Eğitsel ve ticari oyunlara bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523–544.
- İskender, M. ve Tař, İ. (2018). Ergenlerde savunma biçimleri ve sosyal desteęin řiddet eğilimine etkisi. *International Online Journal of Educational Sciences*, 10(2). <https://doi.org/10.15345/iojes.2018.02.017> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Jeong, E. J., Kim, D. J. ve Lee, D. M. (2016). Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial

- health perspective. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 33(3), 199–214. <https://doi.org/10.1080/10447318.2016.1232908> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Jeong, E. J., Kim, D. J. ve Lee, D. M. (2017). Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 33(3), 199–214.
- Jeong, E. J., Kim, D. J., Lee, D. M. ve Lee, H. R. (2016). A study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives. *2016 49th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.470> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Johnston, K. (2021). Engagement and immersion in digital play: Supporting young children’s digital wellbeing. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(19), 10179. <https://doi.org/10.3390/ijerph181910179> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Joronen, K. ve Astedt-Kurki, P. (2005). Familial contribution to adolescent subjective well-being. *International Journal of Nursing Practice*, 11(3), 125–133. <https://doi.org/10.1111/j.1440-172x.2005.00509.x> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2010). *Günümüzde insan ve insanlar: Sosyal psikolojiye giriş* (11. basım). Evrim Yayınevi.
- Kalaycı, Ş. (2016). *SPSS uygulamalı çok deęişkenli istatistik teknikleri* (6. baskı). Nobel Yayınları.
- Kalisova, L. ve Buday, J. (2025). Understanding the role of new media in psychiatry. *Frontiers in Psychiatry*, 16, Article 1553205. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2025.1553205> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Kanal, İ. (2008). *İmam hatip lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimlerinin çok yönlü olarak incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yeditepe Üniversitesi, SBE.
- Kantarcıoğlu, H. B. ve Bedel, A. (2023). Ortaokul öğrencilerinin aile ilişkileri ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 23(60), 607–629. <https://doi.org/10.21560/spcd.vi.1231785> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)

- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretimde dijital oyun sıcaklıkları ve şiddet ilişkileri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hasan Kalyoncu Üniversitesi, LEE.
- Karaca, M. (2007). *Sosyolojik bir olgu olarak internet gençliği: Elazığ örneği* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Fırat Üniversitesi, SBE.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, SBE.
- Karaduman, M. ve Aciyan, E. P. (2020). Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında dijital oyunlar ve bağımlılık üzerine bir değerlendirme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 453–472. <https://doi.org/10.26468/trakyasobed.550935> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Karaman, H. ve Ayhan, H. (2021). Şiddete duyarsızlaşmada medya etkisi. *Yayımlanmamış çalışma*.
- Karasar, N. (2008). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Nobel Yayınları.
- Karslı, N. (2016). Psiko-sosyal açıdan şiddet ve çözüm yolları. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 16(3).
- Kartal, E. R. (2024). *Çocuklarda aile ilişkileri, dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ve duygusal iyi oluş arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Akdeniz Üniversitesi, EBE.
- Kaya, A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının geliştirilmesi: Geçerlilik ve güvenirlik çalışması* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, EBE.
- Keser, H. ve Esgi, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 247–251. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.487> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Keskin, B. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Uludağ Üniversitesi]. Uludağ Üniversitesi Açık Arşiv.
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T. ve Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-

- Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100031> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Kılıçarslan, S. ve Parmaksız, İ. (2020). Ergenlerde řiddet eğiliminin yordayıcıları olarak sosyal kaygı ve duygusal özerklik. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(1), 1–14. <https://doi.org/10.17860/mersinefd.680237> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar oyunlarında ideolojik söylem ve anlatı* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Kızmaz, Z. (2006). Okullardaki řiddet davranışının kaynakları üzerine kuramsal bir yaklaşım. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 30(1), 47–70.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212–218. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Kim, E., Yim, H. W., Jeong, H., Jo, S.-J., Lee, H. K., Son, H. J. ve Han, H. (2018). *The association between aggression and risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents: the mediation effect of father-adolescent communication style*. *Epidemiology and Health*, 40, e2018039. doi: <https://doi.org/10.4178/epih.e2018039> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Kim, Y. ve Smith, D. (2015). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children: Interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(1), 4–16. <https://doi.org/10.1080/10f494820.2015.1087411> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- King, D., Delfabbro, P. ve Griffiths, M. D. (2009). The psychological study of video game players: Methodological challenges and practical advice. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9198-0> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- King, D. L., Delfabbro, P. H. ve Griffiths, M. D. (2011). The role of structural characteristics in problematic video game play: An empirical study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 320-333.
- King, V., Boyd, L. M. ve Pragg, B. (2018). Parent-adolescent closeness, family belonging and adolescent wellbeing across family structures. *Journal of Family*

- Issues*, 39(7), 2007–2036. <https://doi.org/10.1177/0192513X17739048> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Kirsch, S. J. (2003). The effects of violent video games on adolescents: The overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior*, 8(4), 377–389. [https://doi.org/10.1016/S1359-1789\(02\)00056-3](https://doi.org/10.1016/S1359-1789(02)00056-3) (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D. ve Ferguson, C. (2014). Awareness of risk factors for digital game addiction: Interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12, 585–599. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., ve Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273–277. <https://doi.org/10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve K  k, M. (2007).   ocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atat  rk   niversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fak  ltesi Dergisi*, (16), 324–342.
- Konijn, E. A., Nije Bijvank, M. ve Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, 43(4), 1038–1044. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.4.1038> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Kořan, Y. ve Ulař, S. (2023). Mediating effect of self-regulation on the relationship between digital game addiction and school refusal in adolescents. *Journal of STEM Teacher Institutes*, 4(1), 1–16. <http://jstei.com/index.php/jsti/article/view/57> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Koral, F. ve Alptekin, K. (2025). *Dijital oyun bağımlılığı: Bir derleme   alışması*. Karatay   niversitesi Kurumsal Akademik Arřivi.
- Kowert, R. ve Oldmeadow, J. (2013). (A)Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29, 1872–1878. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.003> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)

- Könezoglu, B. (2006). *Aile ve ailenin korunması* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Köroğlu, E. (2013). *Dsm-v: Tanı Ölçütleri Başvuru Kitabı*, E. Köroğlu. (çev.). Amerikan Psikiyatri Birliği.
- Krejcie, R. V. ve Morgan, D. W. (1970). *Determining Sample Size for Research Activities. Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610. <https://doi.org/10.1177/001316447003000308> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Kulakçı-Altıntaş, H. ve Ayaz-Alkaya, S. (2019). Parental attitudes perceived by adolescents, and their tendency for violence and affecting factors. *Journal of Interpersonal Violence*, 34(1), 200–216. <https://doi.org/10.1177/0886260518807909> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Kurt, R. T. (2024). *Lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi: Spor lisesi öğrencileri üzerine bir çalışma* [Yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi, SBE.
- Kurt Topraklı, C. ve Kavlak, S. (2025). Dijital oyun bağımlılığı: Fizyolojik, psikolojik ve sosyal boyutlarıyla bir derleme. *Ulusal Eğitim Dergisi*, 5(2), 20259.
- Kuss, D. J. ve Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296.
- Kuşay, Y. ve Akbayır, Z. (2015). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk: Öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 23. <https://doi.org/10.31123/akil.436885> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Kwon, J. H., Chung, C. S. ve Lee, J. (2011). The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of internet games. *Community Mental Health Journal*, 47(1), 113–121. <https://doi.org/10.1007/s10597-009-9236-1> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Larson, R. W. (2001). How U.S. children and adolescents spend time: What it does (and doesn't) tell us about their development. *American Psychological Society*, 10(5), 160–164. <https://doi.org/10.1111/1467-8721.00139> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Lee, S.-J. ve Chae, Y.-G. (2007). Children's Internet use in a family context: Influence on family relationships and parental mediation. *CyberPsychology ve Behavior*,

- 10(5), 640–644. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9975> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Lieberman, D. A., Fisk, M. C. ve Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: From research to design. *Computers in the Schools*, 26(3), 299–313. <https://doi.org/10.1080/07380560903360178> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D. ve Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1–34. <https://doi.org/10.1037/a0029321> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Lim, J., Bae, Y. ve Kim, S. (2004, August). *A learning system for Internet addiction prevention* [Konferans bildirisi]. Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT'04), Joensuu, Finland. <https://doi.org/10.1109/ICALT.2004.1357576> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Lin, S. S. J. ve Tsai, C. C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18(4), 411–426. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(01\)00056-5](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(01)00056-5) (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Lissak, G. (2018). Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: Literature review and case study. *Environmental Research*, 164, 149–157. <https://doi.org/10.1016/j.envres.2018.01.015> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Liu, M. ve Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1306–1311. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.06.002> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Lopez, V. ve Emmer, E. (2002). Influences of beliefs and values on male adolescents' decision to commit violent offenses. *Psychology of Men ve Masculinity*, 3, 28–40.

- Madriaza, P. ve Hassan, G. (2025). Exposure to hate in online and traditional media: A systematic review and meta-analysis of the impact of this exposure on individuals and communities. *Campbell Systematic Reviews*, 21(1), e70018. <https://doi.org/10.1002/cl2.70018> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Mansız, A. S. ve Kolburan, G. (2022). Dijital oyunlar ile řiddet ve saldırganlık arasındaki iliřki. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(83), 1389–1407. <https://doi.org/10.17755/esosder.842442> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Marangoz, G. (2004). Aile yapıları ve çocuk. *Kültür Ocağı Vakfı Bülteni*. <https://www.kocav.org.tr> (Eriřim Tarihi: 02/04/2025)
- Martins, N., Matthews, N. L. ve Ratan, R. A. (2015). Playing by the rules: The influence of video game play on parental mediation. *Journal of Family Issues*, 38(9), 1215–1238. <https://doi.org/10.1177/0192513x15613822> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Masalıcı, A. D. (2001). *Aile içi etkileřimlerle çocuğun saldırganlık düzeyi ve uygu davranıřlarının karřılařtırılması* [Yayımlanmamıř yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylöl Üniversitesi, EBE.
- Mavili, A., Kesen, F. N. ve Dařbař, S. (2014). Aile aidiyeti ölçeęi: Bir ölçek geliřtirme çalışması. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 14(33). <https://doi.org/10.21560/spcd.19507> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- MEGEP. (2009). Çocuk Geliřimi ve Eęitimi Oyun Etkinlięi 1. http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/08/01/704272/icerikler/oyunetkinlikleri1.pdf (Eriřim tarihi: 18/08/2024)
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313–316. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouveroe, K. J. M., Hetland, J. ve Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14, 591–596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.026> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)

- Merde, E. (2023). *Dijital oyun bağımlılığı ve baba-ergen ilişkisi = Digital game addiction and father-adolescent relationship* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Mert, A. (2024). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının saldırganlık üzerindeki ilişkisinin incelenmesi. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 9(1), 28–36. <https://doi.org/10.47214/adeder.1482915> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Michalski, J. H. (2024). An integrated, multi-level approach to interpersonal aggression and family violence. *Athens Journal of Social Sciences*, 11(2), 97–118. <https://doi.org/10.30958/ajss.11-2-1> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Mul, J. D. (2008). *Siber uzayda macera dolu bir yolculuk* (A. Özdamar, Çev.). Kitap Yayınevi.
- Mustola, M., Koivula, M., Turja, L. ve Laakso, M. L. (2018). Reconsidering passivity and activity in children's digital play. *New Media ve Society*, 20(1), 237–254. <https://doi.org/10.1177/1461444816661550> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., ... ve Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: Results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child ve Adolescent Psychiatry*, 24(5), 565–574. <https://doi.org/10.1007/s00787-014-0611-2> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Nair, G. (2018). *Aile-okul-sokak üçgeninde gençlik ve şiddet*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Nathanson, A. I. (1999). Identifying and explaining the relationship between parental mediation and children's aggression. *Communication Research*, 26(2), 124–143. <https://doi.org/10.1177/009365099026002002> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Nathanson, A. I. (2002). The unintended effects of parental mediation of television on adolescents. *Media Psychology*, 4(3), 207–230. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0403_01 (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- National Institute on Drug Abuse. (2023, July). *Drug misuse and addiction: The science of addiction*. National Institutes of Health.

- Nergiz, H. ve Fidan Nergiz, S. (2021). Çocuk, Ergen veya Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığını Araştıran Ulusal Lisansüstü Tezlerin İncelemesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 53-80.
- Ng, B. D. ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology ve Behavior*, 8(2), 110–113. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.110> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Oflazoğlu Göncü, F. (2013). 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin algıladıkları aile ilişkileri ile öz yeterlilikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Oh, W. O. (2003). Factors influencing internet addiction tendency among middle school students in Gyeong-buk area. *Journal of Korean Academy of Nursing*, 33(8), 1135–1144. <https://doi.org/10.4040/jkan.2003.33.8.1135> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Omidi, R., Heidari, K., Davari, H., Espanani, M., Poursalehi, M., Naenini, S. E., Rastkardar, Z., Azizi, A. ve Zakizadeh, M. (2014). The relationships between environmental factors and violent behaviors in adolescent students of Isfahan, Iran. *International Journal of Preventive Medicine*, 5(2), 97–101. <https://doi.org/10.4103/2008-7802.157664> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Owen, P. (2016). What is a video game? A short explainer. *The Wrap*. <https://www.thewrap.com/what-is-a-video-game-a-short-explainer/> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Ögel, K. (2017). *İnternet Bağımlılığı İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak*. Kültür Yayınları.
- Ögel, K., Tarı, I. ve Eke, C. Y. (2006). *Okullarda suç ve şiddeti önleme*. Yeniden Yayınları.
- Öğretir, A. D. (2008). Oyun ve oyun terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, (22), 94–100.
- Önce, M. ve Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 1–15. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/271785> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)

- Özbakırcı, D. ve Tarlacı, S. (2023). Şiddet içerikli dijital oyun oynayan lise öğrencilerinde şiddet ve risk alma davranışı eğiliminin incelenmesi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 7(2), 125–143. https://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.25480200.2023/ejnm_v7i3005 (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Özcan, N. K. ve Buzlu, S. (2007). Problemlili internet kullanımı ve ergenlerde depresyon. *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), 36–44.
- Özdemir, Y. (2012). *Ergenlerin öznel iyi oluşlarının özerk, ilişkisel ve özerk-ilişkisel benlik kurguları açısından incelenmesi*. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 4(38), 1–14.
- Özgür, G., Yörükoğlu, G. ve Baysan Arabacı, L. (2011). Lise öğrencilerinin şiddet algıları, şiddet eğilim düzeyleri ve etkileyen faktörler. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 2(2), 53–60.
- Öztürk, A. (2020). *Çocuklarda engelleyici ve destekleyici aile ilişkilerinin öz anlayış düzeylerini yordayıcı rolü* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Üsküdar Üniversitesi, SBE.
- Öztütüncü Doğan, F. (2006). Video games and children: Violence in video games. *New Symposium Journal*, 44(4), 161–164.
- Padilla-Walker, L. M., Nelson, L. J., Carroll, J. S. ve Jensen, A. C. (2010). More than a just a game: Video game and internet use during emerging adulthood. *Journal of Youth and Adolescence*, 39(2), 103–113.
- Page, A. ve İnce, M. (2008). Aile içi şiddet konusunda bir derleme. *Türk Psikoloji Yazıları*, 11(22), 81–94.
- Pala, F. K. ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53–71.
- Park, J. E. (2001). *Teen's addictive use of Internet and factors of addiction* (Unpublished master's thesis). Sook Myung Women's University.
- Pelit, K. (2023). *Ergenlerde riskli davranışlar, şiddet eğilimi, aileden algılanan duygusal istismar ve internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkilerin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, EBE.

- Porter, G. E. ve Starcevic, V. (2007). Behavioral addictions in the Internet era. *Psychiatric Times*, 24(2), 34–40.
- Pratiwi, R. R. (2018). Students' online game addiction and aggressive behavior at SMP Negeri 14 Pekanbaru. *JOM FKIP*, 5(1).
- Preacher, K. J. ve Hayes, A. F. (2008). Asymptotic and resampling strategies for assessing and comparing indirect effects in multiple mediator models. *Behavior Research Methods*, 40(3), 879–891. <https://doi.org/10.3758/BRM.40.3.879> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C. ve Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. In *Media ve the Well-Being of Children ve Adolescents* (pp. 109–128).
- Rask, K., Kurki, P. A. ve Paavilainen, E. (2003). Adolescent subjective well-being and family dynamics. *Scandinavian Journal of Caring Sciences*, 17, 129–138. <https://doi.org/10.1046/j.0283-9318.2002.00118.x> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Rehbein, F., Kleimann, M. ve Möble, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269–277. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Rosen, L. D., Cheever, N. A. ve Carrier, L. M. (2008). The association of parenting style and child age with parental limit setting and adolescent MySpace behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 459–471. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.07.005> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Rueger, S. Y., Malecki, C. K. ve Demaray, M. K. (2010). Relationship between multiple sources of perceived social support and psychological and academic adjustment in early adolescence: Comparisons across gender. *Journal of Youth and Adolescence*, 39, 47–61. <https://doi.org/10.1007/s10964-008-9368-6> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Ruken Kartal, E. (2024). *Ortaokul öğrencilerinde aile ilişkileri, dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ve duygusal iyi oluş arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Akdeniz Üniversitesi, EBE.
- Ruiz-Casares, M., Trocmé, N. ve Fallon, B. (2012). Supervisory neglect and risk of harm: Evidence from the Canadian Child Welfare System. *Child Abuse ve*

- Neglect*, 36(6), 471–480. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2012.03.005> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Rutherford, A., Zwi, A. B., Grove, N. J. ve Butchart, A. (2007). Violence: A glossary. *Journal of Epidemiology ve Community Health*, 61(8), 676–680. <https://doi.org/10.1136/jech.2005.043711> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Sacks, D. P., Bushman, B. J. ve Anderson, C. A. (2011). Do violent video games harm children? Comparing the scientific amicus curiae experts in *Brown v. Entertainment Merchants Association*. *Northwestern University Law Review Colloquy*, 106, 1–12.
- Saęlam, M. ve Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 12(32), 485–504. <https://doi.org/10.31123/akil.617102> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Samur, Y. (2022). Dijital oyunlar. *TRT Akademi*, 7(16), 821–823.
- Sayın, M. E. D. (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: Faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi, SBE.
- Servidio, R., Bartolo, M. G., Palermiti, A. L. ve Costabile, A. (2021). Fear of COVID-19, depression, anxiety, and their association with Internet addiction disorder in a sample of Italian students. *Journal of Affective Disorders Reports*, 4, 100097. <https://doi.org/10.1016/j.jadr.2021.100097> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Sherer, P. ve Sherer, M. (2014). Witnessing violence among high school students in Thailand. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 58(5), 567–589. <https://doi.org/10.1177/0306624x13479565> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Solak, M. Ş. (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi, EBE.
- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah, H. J. F., Eisenhauer, S., Batchelder, G. ve Cookson, R. J. (2014). A vacation from your mind: Problematic online gaming is a stress response. *Computers in Human Behavior*, 38, 248–260. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.004> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)

- Song, I., Larose, R., Eastin, M. S. ve Lin, C. A. (2004). Internet gratifications and Internet addiction: On the uses and abuses of new media. *Cyberpsychology ve Behavior*, 7(4), 384–394. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.384> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Sroufe, L. A., Cooper, R. G., DeHart, G. B. ve Marshall, M. E. (1992). *Child development: Its nature and course* (2nd ed.). McGraw-Hill Book Company.
- Statt, D. A. (1998). *Concise Dictionary of Psychology*. Routledge.
- Stephen, C. ve Plowman, L. (2014). Digital play. In L. Brooker, M. Blaise, ve S. Edwards (Eds.), *The SAGE handbook of play and learning in early childhood* (pp. 330–341). London: Sage.
- Straus, M. A. (2006). Cross-cultural reliability and validity of the Multidimensional Neglectful Behavior Scale Adult Recall Short Form. *Child Abuse ve Neglect*, 30, 1257–1279. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2005.11.014> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Sumrall, S. G., Ray, G. E. ve Tidwell, P. S. (2000). Evaluations of relational aggression as a function of relationship type and conflict setting. *Aggressive Behavior*, 26(2), 179–191. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1098-2337\(2000\)26:2<179::AID-AB9>3.0.CO;2-B](https://doi.org/10.1002/(SICI)1098-2337(2000)26:2<179::AID-AB9>3.0.CO;2-B) (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- řahin, C. ve Tuęrul, V. M. (2012). İlköęretim Öęrencilerinin Bilgisayar Oyunu Baęımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken*, Cilt 4, Sayı 3, 115-130.
- řahin, M., Keskin, S. ve Yurdugöl, H. (2019). Impact of Family Support and Perception of Loneliness on Game Addiction Analysis of a Mediation and Moderation. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, Cilt 9, Sayı 4, 15-30. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019100102> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- řirin, A., Özgen, G., Akca-Erol, F. ve Akça-Koca, D. (2018). İlkokul 4. sınıf öęrencilerinin aile ilişkilerinin empatik eğilimlerine etkisi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakóltesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 48(48). <https://doi.org/10.15285/maruaebd.363290> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Tang, H., Li, Y., Dong, W., Guo, X., Wu, S., Chen, C. ve Lu, G. (2024). The relationship between childhood trauma and internet addiction in adolescents: A

- meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 13(1), 36–50.
<https://doi.org/10.1556/2006.2024.00001> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Tarhan, N. ve Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık: Sanal veya Gerçek, Alkol ve Madde Bağımlılığı*. Timaş Yayınları.
- Tazawa, Y. ve Okada, K. (2001). Physical signs associated with excessive television-game playing and sleep deprivation. *Pediatrics International*, 43, 647–650.
<https://doi.org/10.1046/j.1442-200X.2001.01451.x> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- TBMM Arařtırma Komisyonu. (2007). Türkiye’de ortaöğretime devam eden öğrencilerde ve ceza ve infaz kurumlarında bulunan tutuklu ve hükümlü çocuklarda şiddet ve bunu etkileyen etkenlerin saptanması: Arařtırma raporu. Ankara.
- Teber, M. (2015). Gençlik, oyun ve oyun terapisi. *Gençlik Arařtırmaları Dergisi*, 3, 1–22.
- Thompson, J. (1990). Playing at work. *Community Outlook*, Nisan, 15–17.
- Tizar, G. R. (2024). *E-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve serbest zaman tatmin düzeylerinin incelenmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. İnönü Üniversitesi, SBE.
- Tolan, P. H., Gorman-Smith, D., Huesmann, L. R. ve Zelli, A. (1997). Assessment of family relationship characteristics: A measure to explain risk for antisocial behavior and depression among urban youth. *Psychological Assessment*, 9(3), 212–223. <https://doi.org/10.1037/1040-3590.9.3.212> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Tonga, İ. (2024). Dijital oyun bağımlılığı ve okul bağıllığı arasındaki ilişkisi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 11(21), 19–35.
<https://doi.org/10.29129/inujse.1294209> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)
- Topçu Bilir, Z. ve Sop, A. (2016). Okul öncesi dönemindeki çocukların aile ilişkileri ve çocuklarda görülen davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(40), 20–35
- Tran, G. A. ve Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements? *Journal of Advertising Research*, December, 455–469.
<https://doi.org/10.2501/JAR-53-4-455-469> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)

- Tsai, H. F., Cheng, S. H., Yeh, T. L., Shih, C. C., Chen, K. C., Yang, Y. C. ve Yang, Y. K. (2009). The risk factors of Internet addiction—a survey of university freshmen. *Psychiatry Research*, 167(3), 294–299.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2008.01.015> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Tuncay, P. Y., Eren Bozdoğan, K. ve Bozdoğan, E. (2023). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve aile içi iletişim arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 177–195. <https://doi.org/10.51725/etad.1334923> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Türk Dil Kurumu. (2024). Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlük. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gtsvearama=gtsveguid=TDK.GTS.5b8c6dc8dedd08.09566954 (Erişim tarihi: 20/08/2024)
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2022). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması sonuçları. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanım-Arastirmasi-2022-45587](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanım-Arastirmasi-2022-45587)
- Uzunoğlu, A. (2021). Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya*, 2021(11), 116–131.
- Ürkmez, A. G. ve Olpak, Y. Z. (2025). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Broadcaste Coordinator/Yayın Koordinatörü*, 22, 229–241. <https://doi.org/0009-0000-1187-596X> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Vandewater, E. A., Lee, H. J. ve Shim, M.-S. (2005). Family conflict and violent electronic media use in school-aged children. *Media Psychology*, 7(1), 73–86. https://doi.org/10.1207/s1532785xmep0701_5 (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Van Petegem, S., de Ferrerre, E., Soenens, B., van Rooij, A. J. ve Van Looy, J. (2019). Parents' Degree and Style of Restrictive Mediation of Young Children's Digital Gaming: Associations with Parental Attitudes and Perceived Child Adjustment. *Journal of Child ve Family Studies*, 28(5), 1379–1391. <https://doi.org/10.1007/s10826-019-01368-x>. (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Villani, S. (2001). Impact of media on children and adolescents: A 10-year review of the research. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 40(4), 392–401. <https://doi.org/10.1097/00004583-200104000-00007> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)

- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B. ve Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.1177/2158244013518054> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Wallenius, M. ve Punamäki, R. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent–child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 286–294. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.04.010> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Wallenius, M., Punamäki, R.-L. ve Rimpelä, A. (2007). Digital game playing and direct and indirect aggression in early adolescence: The roles of age, social intelligence, and parent–child communication. *Journal of Youth and Adolescence*, 36(3), 325–336. <https://doi.org/10.1007/s10964-006-9151-5> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Wan, C. S. ve Chiou, W. B. (2006a). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *CyberPsychology ve Behavior*, 9(6), 762–766. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.762> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Wan, C. S. ve Chiou, W. B. (2006b). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology ve Behavior*, 9(3), 317–324. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.317> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Wang, E., Zhang, J., Peng, S. ve Zeng, B. (2021). The association between family function and adolescents' depressive symptoms in China: A longitudinal cross-lagged analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 744976. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.744976> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Wei, H. T., Chen, M. H., Huang, P. C. ve Bai, Y. M. (2012). The association between online gaming, social phobia, and depression: An internet survey. *BMC Psychiatry*, 12, 92.
- WePC. (2019). Video game industry statistics, trends ve data. <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/> (Erişim tarihi: 07/09/2024).
- Wilson, B. J. (2003). The mass media and family communication. In A. L. Vangelisti (Ed.), *Handbook of family communication* (pp. 561–589). Lawrence Erlbaum Associates.

- Witteck, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D. ve Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672–686.
- Yakut, S. (2012). *Lise öğrencilerinde dindarlık-şiddet eğilimi ilişkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Süleyman Demirel Üniversitesi, SBE.
- Yang, S. C. ve Tung, C. J. (2007). Comparison of internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23, 79–96. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.03.037> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Yavuzer, Y. (2013). Ergenlerde saldırganlık ve sosyometrik popülerlik arasındaki ilişkilerin incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 13(2), 767–780.
- Yayman, E. (2019). *Ergenlerde sosyal medya kirliliği, oyun kirliliği ve ailelerin arasındaki ilişkilerin incelenmesi* [Yayımlanmış yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, SBE.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology ve Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Yen, J. Y., Ko, C. H., Yen, C. F., Chen, S. H., Chung, W. L. ve Chen, C. C. (2008). Psychiatric symptoms in adolescents with Internet addiction: Comparison with substance use. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 62(1), 9–16. <https://doi.org/10.1111/j.1440-1819.2007.01770.x> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Yıldırım, E. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Yıldırım, İ. (2021). Sosyal medya, dijital bağımlılık ve siber zorbalık ekseninde değişen aile ilişkileri üzerine bir değerlendirme. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(5), 1237–1258. <https://doi.org/10.18506/anemon.892144> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Yılmaz, K. (2024). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerilerinde annelerinin sosyal medya bağımlılıklarının aracı rolü* [Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi]. ProQuest Dissertations ve Theses Global.

- Yiğit, E. (2017). *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, EBE.
- Yiğit, E. ve Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Yüzüncüyıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17, 144–174. <https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Yiğit, M. F., Keskin, S. ve Yurdugöl, H. (2018). Ortaokullarda siber zorbalık ve aile desteği arasındaki ilişkinin cinsiyet, internet kullanımı ve öğrenim düzeyi bağlamında incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5, 249–284. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0050> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology ve Behavior*, 1(3), 237–244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 402–415. <https://doi.org/10.1177/0002764204270278> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 9(32), 91–110. <https://doi.org/10.5824/ajite.2018.04.006.x> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Zabriskie, R. ve Freeman, P. (2004). Contributions of family leisure to family functioning among transracial adoptive families. *Adoption Quarterly*, 7(3), 49–77. https://doi.org/10.1300/J145v07n03_03 (Erişim Tarihi: 10/05/2025)
- Zhai, Z. W., Kirisci, L., Tarter, R. E. ve Ridenour, T. A. (2013). Psychological dysregulation during adolescence mediates the association of parent-child attachment in childhood and substance use disorder in adulthood. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 40(1), 67–74. <https://doi.org/10.3109/00952990.2013.848876> (Erişim Tarihi: 10/05/2025)

Zhu, S., Zhuang, Y., Lee, P., Li, J. C. M. ve Wong, P. W. (2021). Leisure and problem gaming behaviors among children and adolescents during school closures caused by COVID-19 in Hong Kong: Quantitative cross-sectional survey study. *JMIR Serious Games*, 9(2), e26808. <https://doi.org/10.2196/26808> (Eriřim Tarihi: 10/05/2025)



EKLER

Ek-1: Kişisel Bilgi Formu

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Değerli öğrenciler,

Aşağıdaki soruların amacı devam eden yüksek lisans tez çalışması için veri toplamaktır. Vereceğiniz cevaplar bilimsel amaçla kullanılacaktır. Güvenilir ve anlamlı bir çalışmanın çıkması için soruları doğru cevaplayınız. Soruları boş bırakmayınız.

Katkılarınız için teşekkür ederiz

1. Cinsiyetiniz

() Kız () Erkek

2. Sınıf düzeyiniz

() 5 () 6 () 7 () 8

3. Anne- Baba birliktelik durumu

() Birlikte () Ayrı

Ek-2: Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği

	Değerli Öğrenciler; aşağıda soruları dikkatle okuyarak görüşlerinize en yakın olduğunu düşündüğünüz seçeneği yuvarlak içine alınız. Doğru veya yanlış cevap yoktur. Sorulara vereceğiniz cevapların doğruluğu, çalışmanın sonuçlarının sağlıklı olması bakımından önemlidir.	Tamamıyla Uygun	Uygun	Kararsızım	Uygun Değil	Hiç Uygun Değil
1	Ders çalışırken bile aklım dijital oyunlarda oluyor.					
2	Dijital oyunları “çok az” oynamak için başlayıp elimden bırakamadığım oluyor.					
5	Ailem, bana dijital oyun oynarken gerçek dünyadan koptuğumu söylüyor					
6	Tüm günümü dijital oyun ile geçirsem pişmanlık duymam.					

Ek-3: Şiddet Eğilimi Ölçeği

Aşağıda bir insanın yaşamındaki çeşitli tepkilerini ve düşüncelerini ifade eden cümleler yer almaktadır. Her tepkinin sizin düşüncenize uygun olup olmadığını belirtiniz.

		Hiç Uygun Değil	Biraz Uygun	Uygun	Çok Uygun
1	Hoşuma gitmeyen bir olayla karşılaştığımda hemen sinirlenirim				
2	Doğru olduğuna inandığım konularda eleştirilmek beni sinirlendirir				
3	Rahatsız olduğum durumlar karşısında sinirlendiğimde kendimi kontrol edemiyorum				
4	Duygusal ya da fiziksel olarak rahatsız edildiğimde fiziksel olarak karşılık verme isteği duyarım				
5	Sinirli olduğumda bir şeyleri kırma isteği duyarım				
6	Arkadaşlarım, annem, babam vb. insanlarla çok sık tartışmaya girerim				
7	Hak etmiş olanlara layık oldukları ceza verilmelidir				

Ek-4: Çocuklar İçin Aile İlişkiler Ölçeği

Çocuklar İçin Aile İlişkiler Ölçeği Sevgili Çocuklar, aşağıdaki ölçek aile ilişkileri ile ilgilidir. Her bir maddeyi okuyun ve ailenize uygunluk derecesine göre; her zaman, bazen, hiçbir zaman seçeneklerinden yalnızca birini işaretleyin. Tüm maddeleri okuyun ve hiçbirini boş bırakmayın. İlginize teşekkür ederim.

	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
1. Ailemin bana ayıracak vakti vardır.			
2. Ailemin birbiriyle hiç konuşmadığı zamanlar olur.			
3. Evde bir eşya kırıldığında / kaybolduğunda bu büyük bir sorun olur.			
4. Annem ve babam temizlik, yemek yapmak, <u>tv</u> izlemek vb. bir işle meşgulken benimle ilgilenmezler.			
5. Ailemin istemediği bir davranış yaptığımda, benimle bir süre konuşmazlar.			
6. Aile içinde kendimi yalnız hissederim.			
7. Ailem söylediklerimi dikkatle dinler.			
8. Eve geldiğimde o gün yaşadığım olumlu / olumsuz olayları aileme anlatırım.			

Ek-5: Veli Onay Mektubu

VELİ ONAY MEKTUBU

Sevgili Veliler,

“Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Şiddet Eğilimi İlişkisinde Aile İlişkilerinin Aracı Rolü” başlıklı araştırmayı yürütmekteyim. Araştırmanın amacı ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi üzerinde aile ilişkilerinin aracı rolünün incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu çalışma ile öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarına bu iki durumun ne oranda etki ettiğinin belirlenmesi mümkün olacaktır. Bu amaçla velisi/vasisi olduğumuz öğrenciye Kişisel Bilgi Formu, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Şiddet Eğilim Ölçeği ve Çocuklar İçin Aile İlişkiler Ölçeği uygulanacaktır. Ölçeklerde yaklaşık 50 soru yer almakta ve ortalama yanıt süresi 20-25 dakika arasında değişmektedir. Çalışmaya katılım tamamen gönüllük esasına dayalıdır. Öğrenci araştırmaya katılmayabilir veya dilediği anda ölçekleri doldurmaktan vazgeçebilir. Araştırma kapsamında çocuğunuzun bedensel veya ruhsal sağlığını olumsuz etkileyecek ya da kimliğini açığa çıkaracak herhangi bir bilgi istenmemektedir. Bu nedenle çalışma herhangi bir risk taşımamaktadır. Çocuğunuzdan alınan bilgiler bilimsel amaçla kullanılacak ve hiçbir şekilde üçüncü şahıslarla paylaşılmayacaktır.

Çocuğunuzun bu araştırmaya katılmasına izin vererek *“Türkiye’de ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarına ve şiddet eğilimlerini etkileyen faktörlerin neler olduğunun anlaşılmasına ve bu kapsamda uygulanacak çalışmalara önemli bir katkıda bulunacaksınız”*. Araştırma ile ilgili sorularınızı aşağıdaki e-posta adresini ya da telefon numarasını kullanarak sorabilirsiniz.

Saygılarımla,

Yüksek Lisans Öğrencisi
Hatice Kübra Aladaş
Muş Alparslan Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Rehberlik ve Psikolojik
Danışmanlık Ana Bilim Dalı
Doç. Dr. Yavuz Koşan
Muş Alparslan Üniversitesi
Eğitim Fakültesi Rehberlik ve
Psikolojik Danışmanlık
Ana Bilim Dalı

Çocuğum _____’nin bu araştırmaya katılmasına
izin veriyorum. Çocuğumun çalışmayı istediği zaman yarıda kesip bırakabileceğini biliyorum
ve alınan bilgilerin araştırmada bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum. (Formu
doldurup imzaladıktan sonra uygulayıcıya geri veriniz.)

Velinin Adı-Soyadı _____ İmza _____

Ek-6: Araştırma İzin Belgesi



Ortaokulu Müdürlüğüne



Başvuru No: MEB.T

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatının Kurum Kodu:

T.C. Kimlik No:

Adı Soyadı: HATİCE KÜBRA ALADAŞ

Araştırmanın Adı: ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ŞİDDET EĞİLİM İLİŞKİSİNDE AİLE İLİŞKİLERİNİN ARACI ROLÜ

Araştırmanın Niteliği: Yüksek Lisans Tezi

Araştırmanın Örneklem / Çalışma Grubu: Öğrenci

Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatı:

Uygulama Yapılacak Birim: Ortaokul

Uygulama Yapılacak İl: ANKARA

Veri Toplama Aracının Başlığı: Kişisel Bilgi Formu, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeği

Araştırma Uygulama İzininin Kabul Tarihi: 28.03.2025

Araştırmanın Uygulama İzininin Bitiş Tarihi: 28.03.2026

Yukarıda kimliği yazılı araştırmacı "Araştırma Uygulama İzinleri Genelgesine (2024/41)" göre belirtilen kapsamda araştırmasını yapmayı taahhüt etmiştir. Araştırmacının bilgi ve belgelerinin uygunluğu kontrol edilmiş olup araştırma uygulama izni ANKARA İl Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından onaylanmıştır.

NOT: Okul/kurum yöneticileri tarafından "Araştırma Uygulama izni" belgesinin ve veri toplama araçlarının (araçlardaki maddelerinin) modülde yer alan belge ve araçlarla aynı olduğu kontrol edilmelidir. Belgeler aynı olmadığı durumda araştırma uygulama izni verilmeyecektir.

* Başvuru detayını görüntülemek ve belgeyi doğrulamak için <https://arastirmaizinleri.meb.gov.tr/belge-dogrula> bağlantısını kullanınız.

- Araştırma Uygulama İzinleri Başvuru ve Değerlendirme Sistemi -

Ek-7: Etik Kurul İzni

T.C.
MUŞ ALPARSLAN ÜNİVERSİTESİ
BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU

Toplantı Tarihi: 03.06.2024	Toplantı Sayısı: 8	Karar Sayısı: 72
Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu, Kurul Başkanı Prof. Dr. Ekrem ALMAZ başkanlığında toplanarak aşağıdaki kararları almıştır. KARAR-66: Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğünün 21.05.2024 tarihli ve 142270 sayılı yazısı okundu ve ekleri incelendi. Yapılan incelemeler sonucunda; Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü danışmanlığı Doç. Dr. Yavuz KOŞAN tarafından yürütülen Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Ana Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Hatice Kübra ALADAŞ'ın sorumlu araştırmacı olduğu "Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisinde Aile İlişkilerinin Aracı Rolü" konulu tez çalışması Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu tarafından uygun görülmüş olup, durumun Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne bildirilmesine, Oy birliği ile karar verildi.		
BAŞKAN (e-imzalıdır) Prof. Dr. Ekrem ALMAZ Kurul Başkanı		
ÜYE (e-imzalıdır) Doç. Dr. Canan DEMİR YILDIZ Eğitim Fakültesi Öğr. Üyesi	ÜYE (e-imzalıdır) Doç. Dr. Ramazan Şamil TATIK Eğitim Fakültesi Öğr. Üyesi	ÜYE (e-imzalıdır) Doç. Dr. Muhammed Fatih BİLİCİ Spor Bilimleri Fakültesi Öğr. Üyesi
ÜYE (e-imzalıdır) Dr. Öğr. Üyesi Yusuf AYDIN İslami İlimler Fakültesi Öğr. Üyesi	ÜYE (e-imzalıdır) Dr. Öğr. Üyesi Necmettin ÇİFTÇİ Sağlık Hizmetleri MYO Öğr. Üyesi	ÜYE (e-imzalıdır) Dr. Öğr. Üyesi Aysegül KILIÇLI Sağlık Bilimleri Fakültesi Öğr. Üyesi
ÜYE (e-imzalıdır) Dr. Öğr. Üyesi Gökhan DEMİREL İletişim Fakültesi Öğr. Üyesi	ÜYE (e-imzalıdır) Dr. Öğr. Üyesi Gözde YETİM Spor Bilimleri Fakültesi Öğr. Üyesi	