



**IHS**  
**RECREATION**

**International Journal of**  
**Holistic Health, Sports and Recreation**

## **Sanal Dünyanın Kavgacı Yönü: Şiddet İçerikli Savaş ve Spor Oyunlarının Ergenlerin Saldırganlık Davranışına Etkisi**

**Aynur KELEŞ<sup>1\*</sup>**, **Emine Gülriz AKAROĞLU<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> KTO Karatay Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Konya, Türkiye

<sup>2</sup> Dr.Öğr.Üyesi, KTO Karatay Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Yüksekokulu, Konya, Türkiye

**DOI: 10.5281/zenodo.7487614**

### **Öz**

Bilgisayar teknolojisindeki ilerleme ve yaygınlaşan internet kullanımı insanoğlunun bilgiye ulaşımını kolaylaştırmıştır. Ancak bu durum beraberinde olumsuz sonuçları getirmektedir. Bu olumsuz durumlardan toplumdaki her yaş birey etkilenmektedir. Ancak ergenlik çağındaki çocuklar daha fazla etkilenmektedir. Özellikle ergenlik çağındaki çocuklar arasında popüler olan video oyunları, bağımlılık, hareketsiz yaşam, küfürlü konuşma alışkanlığı ve sosyal yeteneklerin zayıflaması gibi bozukluklar yaratmaktadır. Bu çalışmanın amacı; Sosyal gelişim temelli eğitim programının şiddet içerikli dijital oyun oynayan ergenlerin davranışına etkisini incelemektir. Araştırmada deneysel desen kullanılmıştır. Deney grubuna, araştırmacı tarafından hazırlanan saldırganlık azaltma programı haftada iki gün, dört saat; toplamda ise 40 saat olarak uygulanmıştır. Bu program öncesinde ön test için katılımcıların saldırganlık, internet bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve psikolojik sağlık puanlarına bakılmıştır. Araştırma sonucunda saldırganlık azaltma programı uygulanan deney grubu öğrencilerinde Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı yapılan analiz sonucunda elde edilen bulgulara göre ön test ve son test sonuçları arasında anlamlı bir fark görülmüştür. Uygulanan saldırganlık azaltma eğitimi, deney grubu ergenler üzerinde saldırganlık davranışının azalmasına neden olmuştur. Duygusal gelişimin çok önemli olduğu bu yaşlarda saldırganlık ve benzeri eğitimlerin önemi bir kez daha görülmüştür. Katılımcıların Psikolojik Sağlık puanları ise sabit kalmıştır.

**Anahtar kelimeler:** Saldırganlık, internet bağımlılığı, spor, dijital oyun bağımlılığı, ergenlik

## **The Fighting Side of the Virtual World: The Effects of Violent War and Sports Games on Adolescent Aggression Behavior**

### **Abstract**

The advancement in computer technology and the widespread use of the internet have made it easier for human beings to access information. However, this situation brings with it negative consequences. Individuals of all ages in the society are affected by these negative situations. However, adolescent children are more affected. Video games, which are especially popular among adolescent children, create disorders such as addiction, sedentary life, abusive speech habits and weakening of social skills. The aim of this study; The aim of this study is to examine the effect of social development-based education program on the behavior of adolescents who play violent digital games. Experimental design was used in the research. The aggression reduction program prepared by the researcher was given to the experimental group for four hours, two days a week; In total, it was applied for 40 hours. Before this program, the aggression, internet addiction, game addiction and resilience scores of the participants were examined for the pre-test. As a result of the research, a significant difference was observed between the pre-test and post-test results according to the findings obtained as a result of the analysis of Aggression, Internet Addiction and Game Addiction in the experimental group students who were applied aggression reduction program. The applied aggression reduction training caused a decrease in the aggressive behavior of the adolescents in the experimental group. At these ages when emotional development is very important, the importance of aggression and similar training has been seen once again. Psychological Resilience scores of the participants remained stable.

**Keywords:** Aggression, internet addiction, sports, digital game addiction, adolescence

\* **Sorumlu yazar:** Aynur KELEŞ, **E-posta:** [aynurkeles395@gmail.com](mailto:aynurkeles395@gmail.com)

## GİRİŞ

Çağımızın en büyük buluşların biri olan internet günlük yaşamın vazgeçilmez ihtiyaçlarından biri haline gelmiştir. İnsanlar temel ihtiyaçlarını karşılamak için dahi interneti ve sanal dünyayı kullanmaktadır. Günümüzde gıda, giyim, teknoloji, otomobil gibi satın almalar, internet aracılığıyla yapmaktadır. Teknolojik gelişmelerle bilgisayar tabanlı birçok ürün hayatımıza girmiştir. Her yaştan birey, minimum seviyede de olsa internet ve bilgisayar dünyası ile etkileşim içindedir. Bilgisayar dünyasının ve internetin en gelişmiş döneminde yaşayan ergenler yoğun bir şekilde dijital içeriklere maruz kalmaktadır. Özellikle Covid-19 pandemi sürecinde eğitim ve öğretim çalışmalarının dijital ortamdaki sağlanması tüm öğrencilerin internet ve teknolojik alet edinimini zorunlu kılmıştır. Aileler bu süreçte çocuklarının teknoloji ile olan etkileşimini daha az sınırlamıştır. Ayrıca araştırmalar, ailelerin bilgisayar oyunlarına yönelik yaklaşımlarının %50 den fazlasının ilgisiz olduğunu ve çocuklarının oyunlarının içeriğini bilmediklerini göstermektedir (Koçak ve Köse2014: Pepe,2011). Bu durum yeni kuşak üzerinde olumlu ve olumsuz etkilere neden olmuştur. Olumsuz sonuçlar incelendiğinde; hareketsiz yaşam ve duygusal davranış bozukluğu dikkati çekmektedir. Özellikle şiddet içerikli oyunlar ve bu oyunların içerisindeki diyaloglar, pandemi süreci sonrasında ergenlerin saldırganlık davranışlarında ciddi artışlar yaşamalarına neden olmuştur (Imran ve diğ. 2020). Bu durumdan en çok etkilenenler ise büyüme ve gelişme çağındaki ergen bireylerdir. Yapılan birçok çalışma ergenlerin suç dosyalarında büyük artışlar meydana geldiğini ortaya koymaktadır. Ergenler vakitlerinin büyük bir kısmını dijital oyun ve sosyal medya da harcamaktadırlar. Bu oyunlar arasında en fazla tercih edileni ise çoklu oyuncu özelliğine sahip savaş oyunları olmuştur. Dijital oyun içeriklerinin denetlenmemesi ve bir izne tabi olmadan uygulama mağazalarında hizmete sunulması toplum adına yıkıcı sonuçlara neden olabilecektir. Son yıllardaki şiddet içerikli oyunların kullanıcı sayısının artışı ve toplumdaki şiddet olaylarının artışı, doğru orantılıdır (Ferguson ve Wang, 2022). Ergenlerin kişilik yapısının tam oturmamış olması ve enerjilerini doğru alanlara kanalize edemiyor oluşları, şiddet içerikli oyunlara maruz kalarak hareketsiz bir yaşam sürdürmeleri toplum adına tedirgin edicidir. Ayrıca kız ve erkek oyuncular arasında yapılan bir çok araştırma erkeklerin hem daha fazla bağımlı hem de daha saldırgan oldukları sonucuna ulaşmıştır (Cooper ve Mackie, 1986; Çetinkaya, 1991; Gökçearsan ve Seferoğlu, 2016; Gönültaş ve Atıcı, 2014; Hazar vd., 2017; Horzum, 2011; Kaplan ve Aksel, 2013; Kars ,2010).

Şiddet içerikli dijital oyunların gelişim süreci incelendiğinde; bilgisayar ve internetin icadından bu yana yaşama, çalışma, eğlenme, iletişim kurma şekilleri sürekli değişim geçirerek Dijital video oyunlarını evlere kadar getirmiştir. 1962 senesinde ilk kez Steve Russell arayıcılığıyla üretimi yapılan '*spacewar*' adlı oyunla başlayan etkileşimli dijital oyun macerası zamanımızda milyonlarca oyuncunun yer aldığı çok büyük bir sanal alana ulaşmıştır. Günümüzde interaktif bir şekilde oynanan oyunlar her yaştan bireyin ilgisine çeken özelliklere sahiptir. Dolayısı ile bu durum bazı bireyler üzerinde yeni bağımlılıklar yaratmaktadır. Ergenler başta olmak üzere dijital video oyunları birçok yaş grubu tarafından oynanmaktadır.

Son on yılda, ABD ev video oyunu endüstrisi, sinema filmi dağıtımına rakip bir medya gücü haline gelmiştir. 1999'da video oyunları, 7,4 milyar dolarlık yerel gelire sinema filmlerine eşitlenmiştir (PC Data 2000; Graser 2000). Ev video oyunlarının tarihi, sürekli değişim ve yeniliklerin, standartlar üzerindeki savaşların, patlamaların ve düşüşlerin tarihidir. Endüstri,

küçük ölçekli mucitler tarafından karakterize edilen bir gelişme aşamasından, popüler kabul ve kârlılık vaadine dayanan bir genişlemeyle meşrulaştırma aşamasından geçmiştir. Şu anda, çok çeşitli türlerle, en yeni nesil makinelerin vaat ettiği çoklu yeteneklere dayanan bir olgunlaşma ve çeşitlendirme aşamasındadır. Bu son aşama, büyük ölçekli satışların, gelişmekte olan türlere uygun dağıtım modelleriyle, karlı alt pazarlara hizmet verilebileceğini kanıtlamış (O'Donnell 1985); sürdürülebilir kârlılık 1980'lerin sonlarında ve 1990'ların sonlarında artan bir şekilde belirgin hale gelmiştir. Dijital oyunların oynayanların özelliklerini ve oynanma sıklığını belirlemeyi hedefleyen çoğu çalışma gerçekleşmiştir. Amerikan Eğlence Yazılımları Derneği 2010' da yayınladığı rapora göre ev halkının % 67'si bilgisayar oyunlarını her gün oynamaktadır. 18 yaşından küçük çocuklar bu kesimin %25'ini oluşturmaktadır. Bu raporlarda yer alan tespitlere bakıldığında bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşının giderek düştüğü görülmektedir. 2010 senesi bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı yaklaşık on iki şeklinde belirlenmiştir (ESA, 2010: 2-4). Türkiye'de ise TÜİK benzer bir rapor yayımlayarak nüfusun %56,3'ünün interneti oyun oynamak ve oyun indirmek amaçlı kullandığını belirtmiştir. (TÜİK 2009: 440).

Oynanan oyunların içeriklerine bakıldığında Türkiye'de 2021 senesinde en çok oynanan oyunlara göre aslında oyun odaklı olan şiddette görülmektedir: Oynanan oyunların içeriklerine bakıldığında Türkiye'de 2021 senesinde en çok oynanan oyunlara göre aslında oyun odaklı olan şiddette görülmektedir: PUBG Mobile, Garena Free Fire, Valorant, World of Warcraft, Call of Duty: Mobile, Counter-Strike: Global Offensive, Cyberpunk 2077, Resident Evil Village, League of Legends, Lords Mobile: Castle Clash, Mobile Legends: Bang Bang, Brawl Stars, Tom Clancy's Rainbow Six: Siege, Call of Duty: Warzone, Metin2, Battlefield 2042 (Cumhuriyet, 2021).

En çok tercih edilen ilk 10 oyun şiddet içeriğine sahip oyunlardır. Ergenlerin şiddet içerikli bireysel oyunlardan uzaklaşarak yeni nesil etkileşimli spor oyunlarına yönlendirilmesi; psikolojik ve sosyal açıdan ortaya çıkabilecek negatif etkileri bir nebze olsun engelleme bilecektir ( Peters ve Crone , 2017; Volisch ve diğ., 2011). Sportif faaliyetlerin ergenlerin saldırganlık davranışlarında düşüşe neden olduğunu biliyoruz. Elektronik spor kavramı bu noktada bizler için yardımcı bir unsur niteliğinde olacaktır. İnternetin ve bilgisayar kullanımının bu denli arttığı günümüzde bu oyunları kavramak ve sınıflandırmak için elektronik spor kavramı kullanılmaktadır. Her geçen gün büyüyen E-spor hem sektör olarak hem de kavram olarak son yıllarda büyük gelişme kaydetmiştir (Hamari ve Sjöblom, 2017). E-spor, internetin ve bilgisayarın olduğu her yerden oynanabilen ve insanların çevrimiçi platformlarda bir araya gelip bireysel veya takım halinde oynadıkları ve aynı zamanda fiziksel ve mental bir çaba gösterdikleri sporun yeni bir branşı olarak tanımlanmıştır (Argan vd.,2007). Elektronik cihazlar yani bilgisayarlar, cep telefonları ve konsollar bu sporun oynanmasına olanak sağlamaktadırlar. Bu cihazların ortak yönü ise bir oyun joystick, tuş takımı veya klavye ile kontrollerin sağlanması ve oyunun görüntülenmesi ise bir monitör tarafından yapılmaktadır. (Kilci, 2020). Bu kavrama ilişkin başka bir tanım ise şu şekilde yapılmıştır; insan-bilgisayar ara yüzleri ile yapılan ve kısmi zorluklarının ise elektronik ve yapay zekâ sistemleri ile kolaylaştırıldığı bir spor biçimidir (Hamari ve Sjöblom, 2017). Yaygınlaşan teknoloji kullanımı ve yapay zekâ alanında meydana gelen ilerlemeler ile birlikte E-spor daha organize ve düzenli hale gelerek toplamda 45 ülkede federasyonlar aracılığı ile yönetilmektedir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2021). Türkiye'de ise hükümet tarafından 2011 yılında bir federasyon kurularak bu

alanının gelişmesine katkıda bulunulmuştur. Bu federasyona ilk olarak TUDOF (Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu) daha sonra ise TESFED olarak isimlendirilmiştir. Türkiye dünya sıralamasında e-spor alanında federasyonlaşan ilk üç ülkeden biri konumundadır. Türkiye'nin uyguladığı format Rusya, Belçika ve Fransa'nın dikkatini çekmiştir. E-spor alanında Rusya, Belçika ve Fransa'da federasyonlaşma konusunda ciddi adımlar atmıştır (Tesfed, 2019). Teknolojik ilerlemeler ve buluşlar her toplumu ve kültürü etkisi altına almaktadır. Toplumsal değerler, iş hayatı ve ekonomik ilişkiler gibi durumlara çeşitli etkileri bulunmaktadır. Çocukların, yetişkinlerin ve yaşlıların hayatını kolaylaştıran bir kavram olmasına rağmen internet ve bilgisayar dünyasının özellikle de savaş temalı oyunların beraberinde getirdiği bazı olumsuz yönler de bulunmaktadır. Bu durumdan ise en çok gelişim çağındaki ergenler etkilenmektedir.

Ergenlik dönemi psikolojik ve fiziksel pek çok değişimin yaşandığı ve bireylerin bu değişimlere uyum sağlamaya çalıştığı karmaşık bir dönemdir. Ergenler bu süreçte hayatlarının geri kalanında sürdürecekleri pek çok karakter özelliği edinmektedirler. Ergenlik döneminin doğru yönetilmesi bir toplumun geleceği adına büyük önem arz etmektedir. Ergenlik dönemi yapı itibarıyla akran ilişkilerinin arttığı ve aile ilişkilerinin sınırlılıklar taşıdığı bir dönemdir. Bu durum ergenlerin denetlenebilirliklerini azaltan ciddi bir etkidir (Lull ve Bushman, 2016). Günümüzde ergenlerin sosyal çevresi sanal ortamlarda ve sanal arkadaşlıklar ekseninde şekillenmektedir. Bu durum ergenlerin kimden, ne şekilde etkilendiğini algılamamızı imkânsız hale getirmektedir. Günümüzde ergenlerin sınırsız içeriğe maruz kalıyor oluşu bizim onun dünyasına erişimimizi oldukça sınırlandırmaktadır. Çocuklarımız sınırlayamadığımız bir içerik havuzu içinde türünü ve boyutlarını bilmediğimiz zararlı içeriklere yoğun bir şekilde maruz kalmaktadır. Özellikle ergenlerin maruz kaldığı zararlı içerikler saldırganlık davranışı olarak karşımıza çıkmaktadır (Möller ve Krahe, 2009). Çalışmanın temel amacı olarak şiddet içerikli dijital oyunlardan dolayı saldırganlık davranışı gösteren bireylerin sistemli bir eğitim sonucunda nasıl bir tepki gösterdikleri ölçülmek istenmiştir. Araştırmanın alt problemleri ise şu şekilde sıralanmaktadır;

1. Deney ve Kontrol grubundaki katılımcıların Saldırganlık Ölçeği ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Deney ve Kontrol grubundaki katılımcıların Saldırganlık Ölçeği son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
3. Deney ve Kontrol grupları İnternet Bağımlılığı ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Deney ve Kontrol grupları İnternet Bağımlılığı son test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Deney ve Kontrol grupları Psikolojik Sağlık ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
6. Deney ve Kontrol grupları Psikolojik Sağlık son test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
7. Deney ve Kontrol grupları Oyun Bağımlılığı ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
8. Deney ve Kontrol grupları Oyun Bağımlılığı son test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
9. Deney ve Kontrol Gruplarında Ön Test – Son Test Karşılaştırması arasında anlamlı bir fark var mıdır?

## YÖNTEM

### Araştırma Modeli

Yapılan araştırmanın modeli ilişkisel tarama modeli olarak belirlenmiştir. Deneysel desen araştırmamızın metodolojisini oluşturmaktadır. Ön test ve son test olarak dizayn edilen araştırmamız deney grubu ve kontrol grubu olarak iki gruba ayrılmıştır. . Deneysel desen gereği araştırmada bir deney grubu ve bir kontrol grubu yansız olarak seçilmiştir. Bir çok araştırmacıya göre gruplara denekler yansız olarak yerleştirilmelidir (Büyüköztürk, vd., 2013). Araştırmada ön test uygulanmış ve istatistiksel veriler elde edilmiştir. Ön test uygulamasının ardından ise son test uygulanmıştır. Daha sonrasında ise ön test ve son test sonuçları karşılaştırılmış ve zayıf deneysel desenin etkisi gözlemlenmiştir.

### Evren-Örneklem (Çalışma Grubu)

Araştırmaya toplam 48 öğrenci katılmıştır. Rastlantısal örnekleme yöntemi ile seçilen 24 öğrenciye araştırmacı tarafından “Sosyal gelişim temelli Eğitim programı” uygulanmıştır. Program haftada iki gün ve günde iki saat olarak toplam 10 hafta boyunca uygulanmıştır. Toplamda ise uygulama 40 saat yapılmıştır. Sanat, kültür ve spor faaliyetlerinin yer aldığı, grup etkinliklerine ve fiziki performans gerektiren etkinliklere yer verilen 20 eğitim planı uygulanmıştır. Deney grubunun 10 hafta süresince dijital içeriklerden izole kalmaları sağlanmış ve okul-aile iş birliğiyle düzenli kontrol sağlanmıştır. Ön testler 04.03.2021, son testler ise 03.06.2021 tarihinde uygulanmıştır.

### Veri Toplama Araçlar

Çalışmamızda verilerin toplanması için araştırmayı yürüten uzman tarafından Sosyo-Demografik Veri Formu oluşturulmuştur. Ayrıca araştırmada kullanılan diğer ölçekler ise şu şekildedir;

- Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (Madran, 2012),
- Ergenler İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Horzum, 2011),
- İnternet Bağımlılığı Ölçeği (Bayraktar, 2001),
- Çocuk ve Genç Psikolojik Sağlık Ölçeği (Arslan, 2015)

### *Buss-Pery Saldırganlık Ölçeği*

Araştırmamızda kullandığımız ölçeklerden biri olan Buss- Perry Ölçeği 1992 yılında Buss ve Perry tarafından geliştirilmiştir. Ölçek toplamda 29 maddeden ve 4 alt boyuttan oluşmaktadır ve Beşli Likert tipi bir ölçme aracıdır. Ölçekte kullanılan 4 alt boyut; öfke, düşmanlık, fiziksel saldırganlık ve sözel saldırganlık olarak sıralanmıştır. Türkçe uyarlaması ise Madran tarafından 2012 yılında yapılmıştır. Ölçek de toplam varyansın %41’ini açıklayan, dört faktörlü bir yapı elde edilmiştir. Ölçeğin Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı .85, tekrar test güvenilirlik katsayısı ise .97 olarak elde edilmiştir. Ölçüt bağıntılı geçerlik kapsamında ise BPSÖ ile Çok Boyutlu Öfke Ölçeği arasındaki ilişki incelenmiş ve .49 korelasyon elde edilmiştir. Bu çalışmada ölçeğin Cronbach alfa değeri .89 olarak bulunmuştur.

### ***Çocuk Ve Genç Psikolojik Sağlamlık Ölçeği***

Ölçek 2013 yılında Liebenberg, Ungar ve LeBlanc tarafından geliştirilmiştir. Türkçe'ye ise Aslan tarafından 2015 yılında uyarlaması yapılmıştır. Ölçek 11 farklı ülkeden elde edilen verilerden yararlanılarak geliştirilmiştir. 28 maddelik orijinal formu, üç alt ölçek ve sekiz alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin kısa form çalışması Liebenberg, Ungar ve LeBlanc (2013) tarafından yapılmış ve iki farklı çalışma sonucunda 12 maddelik bir yapı elde edilmiştir. Ölçeğin faktör yük değerleri .39 ile .88 arasında değişmekte ve iç tutarlılık katsayısı .84 bulunmuştur. Ölçek beşli Likert yapıdadır. ÇGPSÖ ile olumlu duygular .57, olumsuz duygular -.39, öz yeterlik .45 düzeyinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Birinci örneklem için iç tutarlılık katsayısı .91 olarak bulunmuştur.

### ***İnternet Bağımlılık Ölçeği (İBÖ)***

Araştırmada kullanılan bu ölçek ilk olarak Patalojik Kumar Oynama ölçütlerinden uyarlanarak ortaya çıkmıştır. Yirmi soruluk bir tanı anketi olarak başlayan ve yapılan geliştirmelerle İnternet Bağımlılık Ölçeği olarak son halini alan ölçek Likert tipindedir. Young(1998) tarafından geliştirilen bu ölçekte İnternet Bağımlılık Ölçeğinin de katılımcıdan “Hiçbir zaman” “Nadiren” “Arada sırada” “Çoğunlukla” “Çok sık” ve “Devamlı” seçeneklerinden birini işaretlemesi istenmektedir. Bu seçeneklere sırasıyla 0, 1, 2, 3, 4 ve 5 puan verilmektedir. 80 ve üzeri puan alanlar “internet bağımlısı” olarak tanımlanmaktadır. 50–79 puan arası alanlar “sınırlı semptom gösterenler”, 50 puan ve altı alanlar “semptom göstermeyenler” olarak tanımlanmıştır. Bayraktar (2001) ölçeğin Türkçe uyarlamasını yapmıştır. Ölçek 12-17 yaş arası ergenlerin internet bağımlılığını ölçecek niteliktedir. Testin standardize edilmiş Alpha değeri açısından güvenilirliği ,91 Spearman – Brown değeri açısından da ,87'dir.

### ***Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği***

Ölçeğin kapsam geçerliliği ve yapısal geçerliliği için faktör analizi yapılmış ve ölçek iki faktörlü bulunmuştur. Ölçeğin birinci faktöründe 28 madde bulunmaktadır ve bu maddelerin yük değerleri .512- 795 arasında görülmektedir. İnternet bağımlılığı olarak adlandırılan faktör, ölçeğin varyansının %29.49'unu açıklamaktadır. İkinci faktördeki 26 maddenin yük değerleri .424-.788 arasında değişmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı olarak adlandırılan faktör ölçeğin varyansının %19.13'ünü açıklamaktadır. 54 maddeden oluşan ölçek, varyansın %48.62'sini açıklamaktadır. Ölçeğin güvenilirliğinde birinci faktörün iç tutarlık katsayısı .96, ikinci faktörün .95 olarak bulunmuştur. Toplamda iç tutarlık kat sayısı ise .95'tir.

### ***Kişisel Bilgi Formu***

Hazırlanan kişisel bilgi formuyla öğrencilerin yaş ve cinsiyet, anne-baba eğitimi, anne-baba mesleği ve gelir durumu gibi demografik özellikleriyle ilgili bilgiler toplanmıştır.

### ***Araştırma Yayın Etiği***

Çalışmada etik kurul izni ve/veya yasal ya da özel izin alınmasını gerektirecek herhangi bir durum yoktur. Bu sebeple etik kurula başvurulmamış olup tüm sorumluluk yazarlara aittir.

### ***Verilerin Toplanması***

Ön testler 04.03.2021, son testler ise 03.06.2021 tarihinde uygulanmıştır. Aşağıda yer alan Tablo 1'de kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin demografik bilgilerine ilişkin dağılımları verilmiştir.

**Table 1.** Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Demografik Bilgilerine İlişkin Dağılımları

		Grup			
		Deney		Kontrol	
		N	%	N	%
Cinsiyet	Kız	12	50,0%	12	50,0%
	Erkek	12	50,0%	12	50,0%
Kardeş Sayısı	Tek Çocuğum	1	4,2%	0	0,0%
	1 Kardeşim Var	10	41,7%	10	41,7%
	2 Kardeşim Var	6	25,0%	10	41,7%
	3 Kardeşim Var	6	25,0%	4	16,7%
	4 ve daha fazla kardeşim var	1	4,2%	0	0,0%
Anne Eğitim	Hiçbir okul mezunu değil	1	4,2%	1	4,2%
	İlkokul/Ortaokul Mezunu	11	45,8%	17	70,8%
	Lise Mezunu	10	41,7%	5	20,8%
	Ön Lisans/Lisans Mezunu	1	4,2%	1	4,2%
	Yüksek Lisans/Doktora Mezunu	1	4,2%	0	0,0%
Baba Eğitim	Hiçbir okul mezunu değil	0	0,0%	0	0,0%
	İlkokul/Ortaokul Mezunu	11	45,8%	8	33,3%
	Lise Mezunu	9	37,5%	13	54,2%
	Ön Lisans/Lisans Mezunu	3	12,5%	2	8,3%
	Yüksek Lisans/Doktora Mezunu	1	4,2%	1	4,2%
Kronik Sağlık Sorunu	Var	1	4,2%	2	8,3%
	Yok	23	95,8%	22	91,7%
Psikolojik Sorun	Var	0	0,0%	1	4,2%
	Yok	24	100,0%	23	95,8%
Gelir Durumu	0-4.500 TL	7	29,2%	6	25,0%
	4.500-7.500 TL	5	20,8%	8	33,3%
	7.500-10.500 TL	12	50,0%	3	12,5%
	10.500-13.500 TL	0	0,0%	3	12,5%
	13.500 TL ve üzeri	0	0,0%	4	16,7%
Anne Meslek	Çalışmıyor	18	75,0%	20	83,3%
	İşçi	3	12,5%	2	8,3%
	Kamu Kurum ve Kuruluşlarda Çalışıyor	3	12,5%	1	4,2%
	Esnaf	0	0,0%	1	4,2%
	Girişimci	0	0,0%	0	0,0%
Baba Meslek	Çalışmıyor	2	8,3%	2	8,3%
	İşçi	8	33,3%	10	41,7%
	Kamu Kurum ve Kuruluşlarda Çalışıyor	7	29,2%	8	33,3%
	Esnaf	7	29,2%	4	16,7%
	Girişimci	0	0,0%	0	0,0%

Araştırmaya katılan öğrencilerin % 50,0'si kız ve %50,0'si erkektir. Deney grubundaki öğrencilerin %41,7'sinin bir kardeşi var, %45,8'inin anne ve babası ilkokul/ortaokul mezunu, %95,8'inin kronik sağlık sorunu yok ve tamamının psikolojik sorunu bulunmamaktadır. Deney grubu öğrencilerinden %50'sinin gelir durumu 7.500 ile 10.500 arasında ve %75,0'inin annesi çalışmıyor, %33,3'ünün babası ise işçidir.

Kontrol grubundaki öğrencilerin %41,7'sinin bir kardeşi var, %70,8'inin annesi ilkokul/ortaokul mezunu, % 54,2'sinin babası lise mezunu, %91,7'sinin kronik sağlık sorunu yok ve %95,8'inin psikolojik sorunu bulunmaktadır. Kontrol grubu öğrencilerinden %33,3'ünün gelir durumu 4.500 ile 7.500 arasında ve %83,3'ünün annesi çalışmıyor, %41,7'sinin babası ise işçidir.

## Verilerin Analizi

Analizleri gerçekleştirmek için SPSS 22 programı kullanılmıştır. Katılımcılardan uygulama öncesinde ve uygulama sonrasında veriler alınmıştır. Toplanan verilerin normal dağılımına uygun olup olmadığını ortaya koymak için “Shapiro-Wilk” ve “Histogram” çizilmesi yoluna gidilmiştir. Normallik testleri sonucu verilerin normal dağıldığı tespit edildiği için araştırma verileri analizinde parametrik testler kullanılmıştır.

Ölçek puanlarının normal dağılım göstermesi gerekmektedir ve bunu için ise t-testi kullanımı önerilir. Bu durum ortalama puanların anlamlı bir şekilde farklılık gösterip göstermediğini ortaya çıkarmaktadır (Büyüköztürk, 2015). Ölçek puanlarından elde edilen basıklık ve çarpıklık değerlerinin +3 ile -3 arasında olması normal dağılım için yeterli görülmektedir (Hopkings ve Weeks, 1990). Buna göre ölçek puanlarının normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir.

## BULGULAR

Araştırma kapsamında toplanan veriler ve verilerin analiz sonuçları bu kısımda incelenmiştir. Çalışmada ilk alt problemi olarak deney ve kontrol grubu katılımcıları arasında saldırganlık ölçeği testlerinin arasında anlamlı bir farklılık var mıdır sorusu belirlenmiştir ve sonuçlar tablo-2 de verilmiştir.

**Table 2.** Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği ve Alt Boyutlarının Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

	Grup	N	Ortalama	Std.	Std. E.	p
Fiziksel Saldırganlık Ön Test	Deney	24	27,9167	7,24069	1,47800	,978
	Kontrol	24	27,3333	6,95743	1,42018	
Öfke Ön Test	Deney	24	20,9583	6,38258	1,30284	,305
	Kontrol	24	22,0000	5,14148	1,04950	
Düşmanlık Ön Test	Deney	24	26,5000	7,20507	1,47073	,298
	Kontrol	24	26,6250	5,60910	1,14495	
Sözel Saldırganlık Ön Test	Deney	24	15,2083	4,45245	,90885	,738
	Kontrol	24	15,6250	3,97615	,81163	

\*p<0,05 \*\*p<0,01

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Saldırganlık Ölçeği ve alt boyutlarının aritmetik ortalamaları ve deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Saldırganlık Ölçeği ve alt boyutlarının aritmetik ortalamaları birbirlerine yakın olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak katılımcılar bu ölçekteki değerleri birbirine eşit olarak görülmüştür.

Çalışmamızın ilk alt problemine ait diğer soru; deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? şeklinde tanımlanmıştır ve detaylara Tablo-3'te yer verilmiştir.



**Table 3.** Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Saldırganlık Ölçeği ve Alt Boyutları Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

	Grup	N	Ortalama	Std.	Std. E.	p
Fiziksel Saldırganlık Son Test	Deney	24	23,3333	7,84450	1,60125	,380
	Kontrol	24	26,5833	6,86463	1,40124	
Öfke Son Test	Deney	24	17,7500	5,44738	1,11194	,840
	Kontrol	24	22,5000	5,37304	1,09677	
Düşmanlık Son Test	Deney	24	21,1250	6,60904	1,34906	,456
	Kontrol	24	28,0833	5,74015	1,17170	
Sözel Saldırganlık Son Test	Deney	24	14,1250	4,14217	,84552	,239
	Kontrol	24	16,1667	3,15769	,64456	

**\*p<0,05 \*\*p<0,01**

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Saldırganlık Ölçeği ve alt boyutlarının aritmetik ortalamaları ve deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Saldırganlık Ölçeği ve alt boyutlarının aritmetik ortalamaları birbirlerine yakın olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak Saldırganlık ölçeği kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin son test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmeyerek birbirine denk olduğu ifade edilebilir.

Araştırmanın ikinci alt problemi; a. Deney ve Kontrol grupları İnternet Bağımlılığı ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? şeklinde belirlenmiştir. Araştırmanın alt problemine yanıt bulabilmek için İnternet Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Tablo-4 'te detaylara yer verilmiştir.

**Table 4.** Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı Ölçeği Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

	Grup	N	Ortalama	Std.	Std. E.	P
İnternet Bağımlılığı Ön Test	Deney	24	2,6687	,66067	,13486	,375
	Kontrol	24	3,0375	,61578	,12570	

**\*p<0,05 \*\*p<0,01**

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin İnternet Bağımlılığı aritmetik ortalaması 2,67 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin İnternet Bağımlılığı aritmetik ortalaması 3,04 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak İnternet Bağımlılığı testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmeyerek birbirine denk olduğu ifade edilebilir.

Araştırmanın ikinci alt problemi; b. Deney ve Kontrol grupları İnternet Bağımlılığı son test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? Şeklinde belirlenmiştir ve detaylara tablo-5 'te yer verilmiştir.

**Table 5.** Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı Ölçeği Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

	Grup	N	Ortalama	Std.	Std. E.	p
İnternet Bağımlılığı Son Test	Deney	24	2,1896	,48409	,09881	,025
	Kontrol	24	3,0542	,97199	,19841	

**\*p<0,05 \*\*p<0,01**

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin İnternet Bağımlılığı testi aritmetik ortalaması 2,19 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin İnternet Bağımlılığı testi aritmetik ortalaması 3,05 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olduğu görülmektedir. Sonuç olarak İnternet Bağımlılığı testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin son test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülerek birbirine denk olmadığı ifade edilebilir.

Araştırmanın üçüncü alt problemi a. Deney ve Kontrol grupları Psikolojik Sağlık ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? Şeklinde belirlenmiştir. Araştırmanın birinci alt problemine yanıt bulabilmek için Psikolojik Sağlık Ölçeği kullanılmıştır. Analiz sonuçları tablo-6'da gösterilmiştir.

**Table 6.** Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Psikolojik Sağlık Ölçeği Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

	Grup	N	Ortalama	Std.	Std. E.	P
Psikolojik Sağlık Ön Test	Deney	24	45,9583	6,82374	1,39289	,375
	Kontrol	24	44,3750	8,08010	1,64934	

**\*p<0,05 \*\*p<0,01**

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Psikolojik Sağlık aritmetik ortalaması 45,96 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Psikolojik Sağlık aritmetik ortalaması 44,38 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak Psikolojik Sağlık testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmemektedir birbirine denk olduğu ifade edilebilir. Tablo-7'de t-testi sonuçları yer almaktadır.

**Table 7.** Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Psikolojik Sağlık Ölçeği Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

	Grup	N	Ortalama	Std.	Std. E.	p
Psikolojik Sağlık Son Test	Deney	24	45,6250	9,08804	1,85509	,281
	Kontrol	24	41,9583	10,88868	2,22264	

**\*p<0,05 \*\*p<0,01**

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Psikolojik Sağlık aritmetik ortalaması 45,63 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Psikolojik Sağlık aritmetik ortalaması 44,96 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak Psikolojik Sağlık testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin son test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmemektedir birbirine denk olduğu ifade edilebilir.

Araştırmanın dördüncü alt problemi; a. Deney ve Kontrol grupları Oyun Bağımlılığı ön test Puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? Şeklinde belirlenmiştir. Araştırmanın birinci alt problemine yanıt bulabilmek için Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Tablo-8'de detaylar gösterilmiştir.

**Table 8.** Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ön Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

	Grup	N	Ortalama	Std.	Std. E.	P
Oyun Bağımlılığı Ön Test	Deney	24	2,3730	1,21703	,24842	,180
	Kontrol	24	2,3254	,93384	,19062	

\*p<0,05 \*\*p<0,01

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Oyun Bağımlılığı aritmetik ortalaması 2,37 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Oyun Bağımlılığı aritmetik ortalaması 2,33 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak Oyun Bağımlılığı testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülmemektedir birbirine denk olduğu ifade edilebilir.

Aşağıda yer alan Tablo-9’da kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin son test Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanlarının bağımsız grup t testi ile karşılaştırılma sonuçları verilmiştir.

**Table 9.** Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Son Test Puanlarının Bağımsız Grup T Testi ile Karşılaştırılması

	Grup	N	Ortalama	Std.	Std. E.	p
Oyun Bağımlılığı Son Test	Deney	24	1,9980	,70679	,14427	,011
	Kontrol	24	2,5794	1,15288	,23533	

\*p<0,05 \*\*p<0,01

Elde edilen analiz sonuçları göre; kontrol grubunda bulunan 24 öğrencinin Oyun Bağımlılığı testi aritmetik ortalaması 1,99 bulunurken deney grubunda yer alan 24 öğrencinin Oyun Bağımlılığı testi aritmetik ortalaması 2,58 olarak bulunmuştur. İki grubun arasında istatistiksel açıdan bir farklılık olduğu görülmektedir. Sonuç olarak Oyun Bağımlılığı testinde kontrol grubu ve deney grubunda yer alan öğrencilerin son test puanları arasında istatistiksel açıdan bir farklılık görülerek birbirine denk olmadığı ifade edilebilir.

**Table 10.** Deney ve Kontrol Gruplarında Ön Test – Son Test Karşılaştırması

		Ön Test		Son Test		Bağımlı T Testi
		Ort.	ss	Ort.	ss	p
Fiziksel Saldırganlık	Deney	27,92	7,24	23,33	7,84	<b>0,061</b>
	Kontrol	27,33	6,96	26,58	6,86	<b>0,740</b>
Öfke	Deney	20,96	6,38	17,75	5,45	<b>0,088</b>
	Kontrol	22,00	5,14	22,50	5,37	<b>0,768</b>
Düşmanlık	Deney	26,50	7,21	21,13	6,61	<b>0,029*</b>
	Kontrol	26,63	5,61	28,08	5,74	<b>0,414</b>
Sözel Saldırganlık	Deney	15,21	4,45	14,13	4,14	<b>0,392</b>
	Kontrol	15,63	3,98	16,17	3,16	<b>0,618</b>
İnternet Bağımlılık Ölçeği	Deney	2,67	0,66	2,19	0,48	<b>0,011*</b>
	Kontrol	3,04	0,62	3,05	0,97	<b>0,948</b>
Sağlamlık	Deney	45,96	6,82	45,63	9,09	<b>0,884</b>
	Kontrol	44,38	8,08	41,96	10,89	<b>0,453</b>
Oyun Bağımlılığı	Deney	2,37	1,22	2,00	0,71	<b>0,273</b>
	Kontrol	2,33	0,93	2,58	1,15	<b>0,442</b>

\*p<0,05 \*\*p<0,01

Ölçek puanlarının deney ve kontrol grubu ayırımında olmak üzere ön test ve son test ölçümlerinin karşılaştırılması amacıyla yapılan bağımlı gruplar t testi sonuçlarına tablo-10’da yer verilmiştir. Bu tabloya göre deney grubunun Fiziksel Saldırganlık, Öfke, Sözel Saldırganlık, Psikolojik Sağlamlık ve Oyun Bağımlılığı puanları arasındaki fark istatistiksel

olarak anlamlı değildir ( $p>0,05$ ). Deney grubunda Düşmanlık puanının ön test değerleri ile son test değerleri arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır ( $p<0,05$ ) ve ortalama puanlara göre Düşmanlık Ölçeğinin son test puanları ön test puanlarına göre daha düşüktür.

Deney grubunda İnternet Bağımlılık puanının ön test değerleri ile son test değerleri arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır ( $p<0,05$ ) ve ortalama puanlara göre İnternet Bağımlılık ölçeğinin son test puanları ön test puanlarına göre daha düşüktür. Analiz sonuçlarına göre kontrol grubunda, Fiziksel Saldırganlık, Öfke, Düşmanlık, Sözel Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı, Sağlık ve Oyun Bağımlılığı puanlarında ön test değerleri ile son test değerleri arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ( $p>0,05$ ).

**Table 11.** Deney Grubunda Ölçek Puanlarının İlişkisi (Son Test Değerleri)

Grup = Deney		Fiziksel Saldırganlık (Son Test)	Öfke (Son Test)	Düşmanlık (Son Test)	Sözel Saldırganlık (Son Test)	İnternet Bağımlılık Ölçeği (Son Test)	Sağlamlık (Son Test)	Oyun Bağımlılığı (Son Test)
Fiziksel Saldırganlık (Son Test)	r	1	,799**	,778**	,768**	,713**	-,535**	,654**
	p		0,000	0,000	0,000	0,000	0,007	0,001
	n	24	24	24	24	24	24	24
Öfke (Son Test)	r		1	,829**	,572**	,537**	-0,311	0,360
	p			0,000	0,004	0,007	0,139	0,084
	n		24	24	24	24	24	24
Düşmanlık (Son Test)	r			1	,576**	,575**	-0,365	,426*
	p				0,003	0,003	0,079	0,038
	n			24	24	24	24	24
Sözel Saldırganlık (Son Test)	r				1	0,402	-0,363	,406*
	p					0,052	0,082	0,049
	n				24	24	24	24
İnternet Bağımlılık Ölçeği (Son Test)	r					1	-,624**	,845**
	p						0,001	0,000
	n					24	24	24
Sağlamlık (Son Test)	r						1	-,758**
	p							0,000
	n						24	24
Oyun Bağımlılığı (Son Test)	r							1
	p							
	n							24

\* $p<0,05$  \*\* $p<0,01$

Deney grubunda ölçek puanlarının ilişkisinin (son test değerleri) incelenmesi amacıyla yapılan pearson korelasyon testi sonuçları tabloda-11’de verilmiştir. Buna göre Fiziksel Saldırganlık puanı ile Öfke, Düşmanlık, Sözel Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır ( $p<0,05$ ). Fiziksel Saldırganlık puanı ile Sağlık arasında negatif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır. Öfke puanı ile Düşmanlık arasında pozitif yönlü ve kuvvetli; Sözel Saldırganlık ve İnternet Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır ( $p<0,05$ ). Düşmanlık puanı ile Sözel Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır ( $p<0,05$ ).

Sözel Saldırganlık puanı ile Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır ( $p<0,05$ ). İnternet Bağımlılığı ile Sağlık arasında negatif yönlü ve orta kuvvetli; Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır ( $p<0,05$ ). Sağlık puanı ile Oyun Bağımlılığı arasında negatif yönlü ve kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır ( $p<0,05$ ).

**Table 12.** Kontrol Grubunda Ölçek Puanlarının İlişkisi (Son Test Değerleri)

Grup = Kontrol		Fiziksel Saldırganlık (Son Test)	Öfke (Son Test)	Düşmanlık (Son Test)	Sözel Saldırganlık (Son Test)	İnternet Bağımlılık Ölçeği (Son Test)	Sağlamlık (Son Test)	Oyun Bağımlılığı (Son Test)
Fiziksel Saldırganlık (Son Test)	r	1	,745**	,609**	,697**	,532**	0,380	,623**
	p		0,000	0,002	0,000	0,007	0,067	0,001
	n	24	24	24	24	24	24	24
Öfke (Son Test)	r		1	,664**	,728**	,589**	0,301	0,355
	p			0,000	0,000	0,002	0,153	0,088
	n		24	24	24	24	24	24
Düşmanlık (Son Test)	r			1	,832**	0,351	0,286	0,189
	p				0,000	0,093	0,176	0,376
	n			24	24	24	24	24
Sözel Saldırganlık (Son Test)	r				1	,473*	,487*	0,379
	p					0,020	0,016	0,068
	n				24	24	24	24
İnternet Bağımlılık Ölçeği (Son Test)	r					1	-0,131	,727**
	p						0,542	0,000
	n					24	24	24
Sağlamlık (Son Test)	r						1	0,116
	p							0,589
	n						24	24
Oyun Bağımlılığı (Son Test)	r							1
	p							
	n							24

\*p<0,05 \*\*p<0,01

Kontrol grubunda ölçek puanlarının ilişkisinin (son test değerleri) incelenmesi amacıyla yapılan pearson korelasyon testi sonuçları tabloda-12’de verilmiştir. Analiz sonuçlarına göre Fiziksel Saldırganlık puanı ile Öfke, Düşmanlık, Sözel Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

Öfke puanı ile Düşmanlık, Sözel Saldırganlık ve İnternet Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

Düşmanlık puanı ile Sözel Saldırganlık puanı arasında pozitif yönlü ve kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

Sözel Saldırganlık puanı ile İnternet Bağımlılığı ve Sağlamlık puanları arasında pozitif yönlü ve orta kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

İnternet Bağımlılığı ile Oyun Bağımlılığı puanları arasında pozitif yönlü ve kuvvetli bir ilişki bulunmaktadır (p<0,05).

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Sosyal gelişim temelli eğitim programının şiddet içerikli dijital oyun oynayan ergenlerin davranışına etkisini incelemeyi amaçlayan araştırmanın ilk bulgusu dijital oyun ve internet bağımlılığında deney grubundaki ergenlerin puanlarındaki anlamlı azalış tespit edilmiştir. Literatür incelendiğinde eğitim programlarının psikoloji alanında ve terapi destekli olduğu görülmektedir. Buccolo (2010) bir yıllık eğitim ve terapi programı uyguladığı, sosyal entegrasyonu sağlamayı amaçladığı araştırmasında; ergenlerin oyun oynama sürelerinde düşüş saptamıştır. Hull ve arkadaşları (2016) hazırladığı eğitim programının ergenler üzerinde etkili olduğu, Ferguson (2015), 12 haftalık bir terapi programı hazırlanmış ve çeşitli eğitimler verilmiştir. 12 hafta sonucunda ise ergenler büyük bir kısmı oyunun zararlı yönlerini sindirmiş oyun bağımlılığında azalma görülmüştür. Literatürde bilişsel davranışçı eğitim programları ile yapılan psikolojik temelli çalışmalar da (Özcan, 2018; Söylemez, 2021) bulgumuzu destekler niteliktedir. Dijital oyun bağımlılığı, oyun oynama süresi ile pozitif yönde ilişkilidir (Gökçerarslan ve Durakoğlu, 2014; Festl ve diğ., 2016). Koçak ve Köse 2014 yılında ise yapmış oldukları çalışmada, her gün bilgisayara oynadıklarını belirten ve haftada 3-4 gün arası oynadıklarını belirten katılımcıların oyun bağımlısı kategorisinde olduğunu belirtmiştir. Pandemi sürecinde, ergenlerin sosyal izolasyon nedeniyle mutsuzluklarını gidermek için internete yöneldikleri, sosyal gelişim destekli eğitim programı aracılığıyla internet kullanımında azalma olduğu söylenebilir.

Alan yazın incelendiğinde Griffiths'in 1997 yılında yapmış olduğu çalışmada şu sonuç ortaya çıkmıştır; bireylerin oyun oynamaya ayırdığı süre ne kadar fazla ise saldırgan davranış gösterme durumları da o kadar fazladır. Çeşitli araştırmalar en fazla oynanan bilgisayar oyunlarının fantezi video oyunları, şiddet içerikli video oyunları, şiddet içerikli reklama sahip oyunlar olduğunu ve bu oyunların saldırganlık davranışını arttırdığını ortaya koymuştur (Anderson ve Dill, 2000; Cooper ve Mackie, 1986; Çetinkaya, 1991; Funk, 1993; Jeong, 2011; Kars, 2010; Ulusoy, 2007) En çok tercih edilen bilgisayar oyunları bir başka çalışmada ise %44 şiddet içeren video oyunlarının tercih edildiği görülmektedir (Anderson ve Dill, 2000). Ayrıca bu oyunların yüksek kalp atış hızına, baş dönmesi ve mide bulantısına (Calvet ve Tan, 1994) ve oynayanların düşük empati düzeyine sahip olmasına neden olmaktadır (Funk vd., 2004).

Erken ergenlik dönemindeki bireylerin orta ve geç ergenlik dönemindeki bireylere kıyasla uyarılma düzeylerinin daha yüksek ve daha agresif bir tutuma sahip oldukları görülmektedir (Kirsh, 2003). Bu durumun sebebi olarak, erken ergenlikte bireylerin limbi sistemlerinin daha fazla adrenalin salgılaması belirtilmiştir. Anderson ve Ford (1986) ise şiddet içerikli video oyunu oynadıktan sonra katılımcıları gözlemlemiş ve bu katılımcılarda düşmanlık ve kaygı duygularının arttığını belirtmiştir. Bir grup 12-14 yaş arası erkek çocuklarda yapılan çalışmada ise katılımcıların bilgisayar oyunlarını oynama sebeplerini sıralamıştır. Bunlar; kazanma duygusu, güç gösterisi, ünlü olma isteği, stres atmak ve aynı zamanda da bir sosyalleşme aracı olarak kullanmaktır (Olson vd., 2008). Ayrıca aynı çalışmada bazı katılımcılar şiddet içerikli video oyunlarının zarar vermediklerini ama yaşça küçük çocukların oyunlardaki sözleri kopyalayarak küfürlü konuşma eyleminde bulduklarını belirtmiştir. Jabjone (2008) tarafından Tayland'da 8-11 yaş arası 200 öğrencinin katıldığı araştırmanın sonuçları, şiddet içeren oyunlar oynayan Taylandlı öğrencilerin, saldırganlık davranışlarında yükselme, sosyal uyumda ise düşüş gösterdiğini ve buldukları ortamda sorunlar çıkardığını gözlemlenmiştir.

Bilgi (2005) 12 ve 15 yaş arasında 310 öğrenciye yaptığı araştırma sonucuna göre; dijital oyun oynama süresi ne kadar fazla ise bireylerde anti sosyallik ve saldırganlık davranışı da aynı oranda artmaktadır. Bu çalışmanın bir diğer bulgusu ise savaş ve macera oyunlarını tercih eden öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin, hiç bilgisayar oyunu oynamayanlara göre daha yüksek olduğu ve bilgisayar oyununun oynandığı yer dikkate alındığında evde oynayanların saldırganlık ve depresyonunun internet kafede oynayanlara göre daha yüksek olduğu belirtilmiştir. Ulusoy, (2007) ve Demir ve Cicioğlu, (2019) ise oyunun oynandığı mekâna göre katılımcıların saldırganlık düzeyinde anlamlı bir fark bulamamıştır.

Anderson ve Dill (2000) yapmış oldukları çalışmada; saldırgan davranışlarda kısa ve uzun süreli artışlarla bilgi yapılarının hareketlendiğini; şiddet içeren oyun oynayanların saldırgan sözlerle, görevi şiddet içermeyen oyun oynayanlara göre daha kısa sürede tamamladıkları ve bu durumun erkeklerde daha anlamlı olduğu sonucuna ulaşılrken, Bushman ve Gibson (2010) ise şiddet içeren bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerindeki uzun vadeli etkilerini araştırmıştır. Bu çalışmanın sonucuna göre ise, şiddet içerikli video oyunu oynayan ve bu oyunlarla ilgili düşünen erkeklerin 24 saat sonra saldırganlık puanlarının diğer koşullardaki oyunculara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmacılar, şiddet içeren video oyunları deneyimi üzerine düşünmenin, oyunun bitiminden çok sonra agresif düşünce, duyu ve davranışları harekete geçireceğini belirtmişlerdir.

Ergenler vakitlerinin büyük bir kısmını dijital oyun oynarken harcadığı için fiziksel aktivitelere ayıracak zaman bulamamaktadır(Çakır, 2013). Bu durum düzenli egzersiz ve fiziksel aktivite yapanların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin, yapmayanlara oranla daha düşük seviyede olduğunu ortaya çıkarmıştır. Ayrıca düzenli olarak spor yapan ergenlerin duygu kontrol düzeylerinin daha iyi olduğu ve daha az saldırgan davranışlarda buldukları (Çebi, vd., 2018; Hazar vd., 2017; Yamak ve Öztürk, 2016; Yılmaz, 2013) dikkate alındığında ergenlerin bedensel aktiviteyi içeren alanlara yönlendirilmesi gerekmektedir.

Alanda yapılan çalışma sonuçları şiddet içeren dijital oyunların ve oyun oynama sürelerinin uzunluğunun saldırganlık davranışını arttırıcı nitelikte olduğunu ortaya koymuştur. Benzer çalışmalar, yapılan araştırmanın sonucuyla paralellik gösterip destekler niteliktedir.

Şiddet içeriği barındıran oyun, sosyal medya, dizi-film, reklam, şarkı, kitap gibi unsurlar, ergenlerin saldırganlık davranışında artışlara neden olmaktadır. Ergenlerin günümüzde en çok maruz kaldığı içerik dijital oyunlardır. Bu nedenle tüm dünyada dijital oyunlarla ilgili kaygılar hızla artmaktadır. Bu alanda yapılan araştırmalar dünyada ve ülkemizde ciddi bir ivme kazanmıştır. Genel olarak dijital içerikler, ergenler üstünde; bağımlılık, soyal davranma şekillerinin sorunlu olması, fiziksel, sosyal ve psikolojik gelişim problemlerinin de dahil olduğu pek çok alanda negatif etki göstermektedir.

Şiddet içerikli dijital oyunların ergenlerin; şiddet, suç ve saldırganlık davranışları üstündeki etkilerine dair çalışmalar özellikle gelişmiş ülkelerde araştırma konusu olmuştur. Türkiye’de bu tür oyunların sosyal değişkenleri, oynanma sıklığı ve oyunların ortaya çıkardığı genel olan etkilerin yanında, saldırganlık, şiddet ve suç işleme davranışına etkilerine dair bilimsel araştırmalar azınlıktadır.

Ergenlerin seçtiği bilgisayar oyunlarının genelinin şiddet içerikli olması, bu şiddet öğelerinin ergenlerde saldırganlık davranışını arttırıcı nitelikte oluşu alanda yapılan araştırmaları da arttırmaktadır (Anderson ve Dill, 2000; Funk, 1993). Türkiye’de bilgisayar oyunlarının hızla artması ve dijital oyunların denetiminin olmayışı, ergenleri şiddet içerikli dijital oyunlar karşısında savunmasız bırakmaktadır. Bilgisayar oyunları seçerken ergenler şiddet içeriği olan oyunları tercih etmekte bir sakınca görmemektedir. Şiddet içeren dijital oyunlar ve ergenlerin saldırganlık davranışına etkisi üzerine ayrıntılı bir literatür taraması yapılmıştır. Alanda yapılan çalışmalarda genel kanının, ergenler üstünde şiddet içeriği barındıran oyunların, saldırganlığı ve şiddeti teşvik ediyor olduğu görülmüştür.

Araştırma sonucunda Saldırganlık Azaltma Programı uygulanan deney grubu öğrencilerinde Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı son test puanları ön test puanlarına kıyasla düşük olarak saptanmıştır. Psikolojik Sağlık puanları ise sabit kalmıştır

Burkhardt ve Lenhard (2022) yapmış oldukları meta analiz çalışmasında şiddet içerikli video oyunları ve saldırganlık davranışlarına olan etkisini inceleyen çalışmaları bir araya getirmiştir. Bu çalışmaya göre farklı görüşler ortaya atılmıştır. Ancak çalışmaların çoğunluğu bizim analizlerimize paralel olarak görülmektedir. Dolayısı ile video oyunlarını hayatlarının merkezinde tutan ergenlerin mutlaka bir gelişim uzmanı tarafından eğitim alması gerekmektedir. Bu çalışmalardan en önemlisi ise bir şiddet veya saldırganlık eğitiminin ergenlerde nasıl bir etki yarattığını inceleyen çalışmadır. Hull ve diğ. tarafından 2016 yılında yapılan çalışmada merhamet, saldırganlık azaltma ve şiddete yönelik hazırlanan eğitim planın 8 hafta boyunca 34 çocuk üzerinde nasıl bir etki bırakacağını incelemiştir. Buna göre 8 hafta boyunca eğitim alan ergenlerin saldırganlık davranışında yüzde 93 oranında azalma görülmüştür. Bizim çalışmamızda ise benzer şekilde saldırganlık azaltma programının ergenler üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Başka bir çalışmada ise ergenlere ilk olarak savaş oyunları oynatılmış sonra 2 hafta boyunca dünyada savaşların yarattığı olumsuz sonuçları içeren bir video klip izletilmiş ve ergenler bu videodan sonra oyun oynarken daha sakin ve sözel saldırganlık olarak düşük seviyede davranmaya başlamıştır (Elson ve Ferguson, 2014). 12-16 yaş online oyun bağımlısı gençlere yapılan bir deneysel çalışmada ise hem bağımlılığı hem de silahlı oyunların neden olduğu öfkeli davranış ve saldırganlık halini azaltmak amaçlanmıştır. Buna göre 12 haftalık bir terapi programı hazırlanmış ve çeşitli eğitimler verilmiştir. 12 hafta sonucunda ise ergenler büyük bir kısmı oyunun zararlı yönlerini sindirmiş ve hem oyun bağımlılığı hem de öfke ve saldırganlıklarında azalma görülmüştür (Ferguson, 2015).

Ergenlerin sosyal uyumsuzluğuna video oyunların ve internetin sebep olduğunu savunan bir diğer grup araştırmacı ise bir yıllık bir eğitim ve terapi programı uygulamış ve sosyal entegrasyonu sağlamayı amaçlamıştır. Aynı çalışmanın bir diğer amacı ise saldırgan davranış gösteren ve ani öfke patlaması yaşayan orta okul öğrencilerinin neden bu davranışları gösterdiği araştırılmıştır. Ortaya çıkan bulgular ışığın savaş ve silahlı video oyunlarının oldukça etkili olduğu görülmüştür. İleri ki aşamada ise toplanan verilere dayanarak bir eğitim programı hazırlanmış ve bir ay boyunca uygulanmıştır. Bu uygulama sonucu katılımcılarda saldırganlık ve öfke patlamalarının azaldığı, video oyun oynama sürelerinin düştüğü görülmüştür (Buccolo, 2010).



Yapılan çalışmalardan biri şiddet içerikli oyunların çocuklara kötü olmayan aksine iyi sonuçlar ortaya çıkardığını söylemektedir. Buna göre şiddet içerikli video oyunları öfke ve stresi aldığı için ve savaş oyunlarının, savaşın ne büyük bir problem olduğunu gösterdiği çocuklara, olumlu bir sonuç olarak yazılmıştır (Ferguson ve Wang, 2022).

Ergenlik veya orta öğretim çağındaki çocukların bağımsızlıklarına düşkünlüğü ve özgür davranma istekleri üst seviyedir. Aile kontrolünü kabul etmeyen bu bireyler sorunlarını kendileri çözme eğilimindedir (Karaaslan, 2015). Ebeveynler ise dışarıdan müdahale ile bu tarz sorunların çözülemeyeceğini düşünmektedirler. Okul ve aile tarafından verilen eğitimlerle, şiddet içerikli oyunlardan uzak durulması gerektiği ergenlere aktarılmalıdır. Ebeveynler Teknoloji çağının gereklilikleri olarak ergenlerin oyun ve internet kullanımı bağımlılığın farkındadır ancak yerinde ve doğru şekilde müdahale yapmak konusunda zayıftırlar. Bu zayıflık ise sosyal eğitim projeleri ile giderilebilir. Karaslan (2015) yaptığı çalışmada ergenlerin oyun oynadıkları alana göre farklı şekilde davrandıklarını gözlemlemiştir. Buna göre oyun oynamak üzere oyun kafelere giden çocuklar ile ebeveynlerinin yanında oyun oynayan çocukların saldırganlık ve dijital oyun bağımlılığı puanları arasında oldukça yüksek fark bulunmuştur. Dışarda bir yerde oyun oynayan ergenler daha saldırgan olmuştur ve küfür etme oranları da yüksek çıkmıştır.

Teknolojinin ve internetin içine doğan günümüz ergenleri, geleneksel oyunlar yerine teknolojinin imkanlarından yararlanmaktadırlar (Demir ve Bozkurt, 2019). Ergenlerin sanal dünyaya yönelmesinin bir diğer nedeni ise oyun parkına gitmenin eskisi kadar popüler olmamasıdır (Ayaş ve Çakır-Balta, 2008; Horzum, 2008; Kaya, 2013;). Dijital oyun bağımlılığının bütün ülkelerde artması nedeniyle bazı ülkeler önlem almak ve internet kullanımındaki bilinci arttırmak için Avrupa Çevrimiçi Çocuklar projesini hayata geçirmiştir. Bu projede yayınlanan rapora göre ise 9-16 yaş grubu 25 bin öğrenciden ulaşılan sonuçta Türkiye düşük düzey internet kullanımı ve biraz riskli grupta yer almaktadır. Bu rapora göre ergenlerin %36'sı günde bir saatten fazla internette zaman harcamakta ve %52'si ise evden bağlanmaktadır. Aynı şekilde internet kafeleri ve benzeri yerleri kullananların oranı da %52 civarındadır (Gökçearslan ve Seferoğlu, 2016). Bilgisayar oyunlarının sonuçları ile ilgili bir diğer çalışmada 2014 yılında Koçak ve Köse tarafından yapılmıştır. Buna göre ergenler bu oyunlardan olumsuz etkilenmektedir. Bu durum onların aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerini bozmaktadır. Bazı ergenler ise yüz yüze iletişimden kaçmaktadır ve bireysel bir hayat sürdürme eğilimindedir. Ayrıca savaş oyunu oynayanların sosyal hayatta şiddete meyilli oldukları tespit edilmiştir. Birçok araştırma sonucuna göre düzenli spor yapan ve internet süresi ebeveynleri tarafından kısıtlanan ergenlerin saldırganlık düzeyinin zamanla azaldığı görülmüştür (Çebi vd., 2016; Demir ve Hazar, 2018). Çağımızın ergenleri için internet ve bilgisayar dünyası bir isyan aracı haline gelmiştir. Baskıcı toplum ve ebeveyne karşı birer silah haline gelen bu dünya ergenler için oldukça zararlıdır. Dolayısı ile bu dünyadan ergenleri korumak ve onları bilinçlendirmek ebeveynlerin elindedir. Ailede oluşan güven ortamı bu durumun en önemli çözümlerindedir (Irmak ve Erdoğan, 2015). Genç yetişkinlerin dijital oyun oynamak için ayırdıkları zaman azalmakta ve bu durum saldırgan davranışlarda azalmaya ve yaş aralığına göre suç oranlarının azaldığını ortaya koymaktadır. Bu durum saldırganlık davranışı ve şiddet içeren dijital oyun bağımlılığının ergenlerle karakterize olduğunu ortaya koymaktadır (Anderson ve Dill, 2000; Kaya, 2013).

Alanda yapılan pek çok çalışma ebeveynlerin ergenlerin oyun seçimi konusunda bilgisiz ve ilgisiz olduğunu ortaya koymaktadır (Koçak ve Köse, 2014; Pepe, 2011;). Ergenlerin değişik kültürel ve sosyo-ekonomik değerleri olan çevrelerden gelmeleri, her ailenin hassasiyet, bilgi ve bilinç seviyelerinin aynı olmayışı, okullarda eğitimcilerin bu konuda sorumluluk üslenmesini kaçınılmaz kılmaktadır. Ergenlerin özel hayatlarında ve okul dışında bilgisayar/video oyunlarını oynadıkları mekanlar, hangi oyunların ne sıklıkla seçildiği ve kimlerle arkadaşlık edildiğinin belirlenmesi ciddi bir nokta olacaktır. Bu sayede bilgisayar/video oyunlarının negatif etkilerine karşın tehlike taşıyan çocuk ve gençler belirlenerek çocukların ebeveynleri ile iletişime geçilip onları aydınlatmak olanaklı hale gelebilecektir. Eğitim planlarının yenilenmesi ve bu konu üzerine geliştirilmesiyle alakalı sorumluluk ve yükümler kamu kurumlarına düşmektedir. Eğitim kuruluşlarında görev alan personellere bilgisayar/video oyun çeşitleri ve içerikleri hakkında detaylı bilgi verilmelidir. Okul-Aile iş birliği sağlanarak ergenler sanal dünyanın tehlikelerinden korunmalıdır.

Araştırma sonucunda Saldırganlık Azaltma Programı uygulanan deney grubu öğrencilerinde Saldırganlık, İnternet Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı son test puanları ön test puanlarına kıyasla düşük olarak saptanmıştır. Bu puanların düşüş oranı duygusal gelişimin en yoğun döneminde olan ergenler için oldukça önemlidir. Ergenlerin Psikolojik Sağlık puanları ise sabit kalmıştır.

Saldırgan davranışlar toplumun düzenini bozan aksiyonlardır. Bizim çalışmamızda analiz sonuçlarına göre de ergenlerin dijital oyunlardan olumsuz etkilendiği ortaya çıkmıştır. Bu doğrultuda yapmış olduğumuz araştırmada bazı sınırlılıklar bulunmaktadır. İlk olarak sadece 48 öğrenci üzerinde yapılmıştır. Süre olarak ise on hafta süre ile uygulanmıştır. Gelecek çalışmalarda katılımcı sayısını arttırmak araştırmanın alana katkısını arttıracaktır. Farklı şehirlerin ve toplumların kıyaslama çalışması da yapılabilir. Etkili eğitim programları hazırlanarak uygulanabilir. Okul-aile iş birliği artırılarak koordineli hareket edilebilir. Aile eğitimleriyle aileler desteklenebilir.

**Çıkar Çatışması:** Bu çalışma kapsamında yazarlar arasında herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması olmadığını beyan ederiz.

**Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı:** Araştırma Dizaynı-AK, Verilerin Toplanması-AK; EGK, istatistik analiz- AK; EGK, Makalenin hazırlanması, AK; EGK.

### **Etik Kurul İzni ile ilgili Bilgiler**

**Kurul Adı:** İnsan Araştırmaları Etik Kurulu

**Tarih / Date:** 13.05.2022

**Sayı No / Issue No:** E-\*\*\*\*\*6-300-33130

## KAYNAKLAR

- Akın, A. (2012). The relationships between Internet addiction, subjective vitality, and subjective happiness. *Cyberpsychology Behavior And Social Networking*, 15, 404 – 410.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media violence and the general aggression model. *Journal of Social Issues*, 74 (2), 386–413. doi:10.1111/josi.12275.
- Anderson, C. A., & 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.
- Anderson, C. A., & Ford, C. M. (1986). Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12, 390-402.
- Anderson, CA & Ford, CM. (1986). Oyuncunun etkisi: yüksek ve hafif agresif video oyunlarının kısa vadeli etkileri. *Kişilik ve Sosyal Psikoloji Bülteni*, 12,390-402.
- Argan, M., ve Akın, E. (2007). Elektronik spor; özellikleri, kavram ve uygulamalarına yönelik kuramsal çerçeve, Akdeniz 4. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı, Sözel Bildiri, Antalya, Türkiye.
- Arslan, G. (2015). Çocuk ve Genç Psikolojik Sağlık Ölçeğinin (ÇGPSÖ-12) psikometrik özellikleri: Geçerlilik ve güvenirlik çalışması. *Ege Eğitim Dergisi*, 16(1), 1-12.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. New York: Prentice Hall.
- Bayraktar, F. (2001), İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü. Yayınlanmamış Doktora Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Bilgi, A. (2005), “Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bowman, R. P., & Rotter, J. C. (1983). Computer games: Friend or foe? *Elementary School Guidance and Counseling*, 18,25-34.
- Burkhardt, J., & Lenhard, W. (2022). A meta-analysis on the longitudinal, age-dependent effects of violent video games on aggression. *Media Psychology*, 25(3), 499-512.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2014). Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression revisited: A reply to Elson and Ferguson (2013). *European Psychologist*, 19(1), 47–55. doi:10.1027/1016-9040/a000164.
- Bushman, B., J. & Bryan G. (2010), “Violent Video Games Cause an Increase in Aggression Long After the Game Has Been Turned Off”, *Social Psychological and Personality Science*, 1(3), August, 1-4.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F., (2013). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (14. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayınevi.
- Calvert, S., L. & Siu-Lan T. (1994), “Impact of Virtual Reality on Young Adults. Physiological Arousal and Aggressive Thoughts: Interaction Versus Observation”, *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15 (1), pp. 125-139.
- Chambers, J. H., & Ascione, F. R. (1987). The effects of prosocial and aggressive videogames on children’s donating and helping, *Journal of Genetic Psychology*, 148,499-505.

- Keleş, A., ve Akaroğlu, E., G. (2022). Sanal dünyanın kavgacı yönü: şiddet içerikli savaş ve spor oyunlarının ergenlerin saldırganlık davranışına etkisi. *Uluslararası Holistik Sağlık, Spor ve Rekreasyon Dergisi*, 1(1), 17-38
- Connor, D. F., & McLaughlin, T. J. (2006). Aggression and diagnosis in psychiatrically referred children. *Child psychiatry and human development*, 37(1), 1-14.
- Cooper, J. & Diane, M. (1986), "Video Games and Aggression in Children", *Journal of Applied Social Psychology*, 16, pp. 726-744.
- Çakır, Ö., Ayaş, T. ve Horzum, MB. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi (JFES)*, 44 (2), 95-118.
- Çetinkaya, H. (1991), "Video oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Erdođdu, Y. M. (2010). Öğrencilerin saldırganlık eğilimlerinin bazı değişkenler açısından incelenmeleri(ss. 835-848). International Conference on New Trends in Education and Their Implications, sunulmuş bildiri.
- Erkuş, A. (1994). Psikolojik Terimler Sözlüğü. Ankara: Doruk Yayınları.
- Ferguson, C. J., & Wang, J. C. (2022). Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in youth: A longitudinal study. In *Key Topics in Parenting and Behavior* (pp. 115-127). Springer, Cham.
- Funk, J., B. (2004), Heidi Bechtoldt Baldacci; Tracie Pasold; Jennifer Baumgardner. "Violence Exposure in Real-life, Video Games, Television, Movies, and the Internet: Is There Desensitization?", *Journal of Adolescence*, 23-39.
- Gençlik ve Spor Bakanlığı (2021). E-spor Raporu. Retrieved March 17, 2021, from <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/7UOTx.pdf>.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197.
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet research*, 27 (2).
- Hopkins, K.D. & Weeks, D.L. (1990), "Tests for Normality and Measures of Skewness and Kurtosis: Their Place in Research Reporting", *Educational and Psychological Measurement*, 50, 717-729.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- [https://www.cumhuriyet.com.tr/yasam/\(2021\)-yilinda-turkiyede-en-cok-gelir-elde-eden-oyunlar-aciklandi-1894481](https://www.cumhuriyet.com.tr/yasam/(2021)-yilinda-turkiyede-en-cok-gelir-elde-eden-oyunlar-aciklandi-1894481) Erişim tarihi: 01.05. 2022.
- Imran, N., Zeshan, M., & Pervaiz, Z. (2020). Mental health considerations for children & adolescents in COVID-19 Pandemic. *Pakistan journal of medical sciences*, 36(COVID19-S4), S67
- Jabjone, S. (2008), "How Playing Violent Computer Games Affects Thai Children", *KKU Sci. Journal*, 36 (Supplement), 212-226.
- Jeong, H. A. (2011). The social status of aggressive students across contexts: The role of classroom status hierarchy, academic achievement, and grade. *Developmental Psychology*, 47(6), 1699-710.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2006). Yeni insan ve insanlar. İstanbul: Evrim Yayınları.
- Kars, B. (2010). Şiddet İçerikli Dijital Oyunların Çocuklarda Saldırganlığına Etkisi, (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Keleş, A., ve Akaroğlu, E., G. (2022). Sanal dünyanın kavgacı yönü: şiddet içerikli savaş ve spor oyunlarının ergenlerin saldırganlık davranışına etkisi. *Uluslararası Holistik Sağlık, Spor ve Rekreasyon Dergisi*, 1(1), 17-38
- Kirsh, Steven (1998). Seeing The World Through Mortal Kombat-Colored Glasses: Violent Video Games and Hostile Attribution Bias. *Childhood*, 5 (2), p.177- 184.
- Kilci, A. K. (2019). Dijital spor oyunları motivasyon ölçeği (DSOMÖ): Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *International Journal of Sport Exercise and Training Sciences-IJSETS*, 6(1), 6-18.
- Köksal, F. (1991). Denetim odağı ile saldırgan davranışlar arası ilişkiler. (Yayımlanmamış doktora tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Liebenberg, L., Ungar, M. & LeBlanc, J. C. (2013). The CYRM-12: A brief measure of resilience. *Canadian Journal of Public Health*, 104(2), 131-135.
- Lull, R. B., & Bushman, B. J. (2016). Immersed in violence: Presence mediates the effect of 3D violent video gameplay on angry feelings. *Psychology of popular Media Culture*, 5(2), 133–144. doi:10.1037/ppm0000062.
- Madran, H. A. D. (2012). Buss-Perry saldırganlık Ölçeği'nin Türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 24(2), 1-6.
- Möller, I., & Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 35(1), 75-89.
- Nguyen, M. H., Hunsaker, A., & Hargittai, E. (2022). Older adults' online social engagement and social capital: The moderating role of Internet skills. *Information, Communication & Society*, 25(7), 942-958.
- O'Donnell, T. A., (1985). "Direct three-parameter Muskingum procedure incorporating lateral inflow", *Hydrol. Sci. .*, 30, 479–496,
- Olson, C., K., Lawrence, A., K., & Dorothy, E., W. (2008), "The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys" Perspectives", *Journal of Adolescent Research*, Vol.23, No.1, 55-75.
- Özcan, K. (2018). Motivasyonel Görüşme Tekniğine Dayalı Psikoeğitim Programının Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına Etkisi. (Doktora tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 492292).
- Özen, Y., Gülaçtı, F. ve Çıkkılı, Y. (2004). Saldırganlığın psikolojik-kültürel boyutu ve vandalizm. *Fırat Üniversitesi Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları (DAUM) Dergisi*, 3(1), 144-149.
- Öztürk, H. B., Ilgar, M. Z. ve Öztürk, E. E. (2015). Aile içi şiddetin akademik başarı ve saldırganlıkla ilişkisi. *İZÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(5), 115-168.
- PC Data (1998). Press release: 'PC Data Releases Video game statistics. Company press release'.
- PC Gamer (2001). '3dfx Goes Kaput: NVIDIA buys out 3D-card maker', Mar., p. 27.
- Peters, S., & Crone, E. A. (2017). Increased striatal activity in adolescence benefits learning. *Nature Communications*, 8(1), 1-9.
- TESFED (2019). E-spor çalışmayı raporu. Retrieved January 21, 2021, from <http://tesfed.gov.tr/uploads/databanks/esp-or-calistayi-raporu-tr.pdf>.
- TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu). (2009). Türkiye İstatistik Yıllığı, Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu Matbaa.
- Tuzgöl, M. (2000). Ana-baba tutumları farklı lise öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2(14), 39-48.
- Türk Dil Kurumu. (2019). Türkçe sözlük. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Keleş, A., ve Akaroğlu, E., G. (2022). Sanal dünyanın kavgacı yönü: şiddet içerikli savaş ve spor oyunlarının ergenlerin saldırganlık davranışına etkisi. *Uluslararası Holistik Sağlık, Spor ve Rekreasyon Dergisi*, 1(1), 17-38

Ulusoy, O. (2007), “Ergenlerde Bilisim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi” (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

Von Salisch, M., Vogelgesang, J., Kristen, A., & Oppl, C. (2011). Preference for violent electronic games and aggressive behavior among children: The beginning of the downward spiral?. *Media Psychology*, 14(3), 233-258.

Young, K.S. (1998). <http://netaddiction.com/internet-addiction-test/>.

Zengin, F. K. , Keçeci, G. ve Kırılmazkaya, G. (2012). İlköğretim öğrencilerinin nükleer enerji sosyobilimsel konusunu online argümantasyon yöntemi ile öğrenmesi. *Education Sciences*, 7 (2) , 647-654. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/nwsaedu/issue/19816/211957>.

Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. (2021). Effects of violent video games on aggressive cognition and aggressive behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 5-10.