

**T.C.
İSTABUL GELİŐİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ**

Psikoloji Anabilim Dalı
Klinik Psikoloji Bilim Dalı

**VIDEO OYUNLARI BAĐIMLILIĐI İLE ŐİDDET EĐİLİMİ
VE DÜRTÜSELLİK ARASINDAKİ İLİŐKİ**

Yüksek Lisans Tezi

Hakan DALKIRAN

Danışman
Prof. Dr. Nurhan FİSTİKCI

İstanbul - 2022

TEZ TANITIM FORMU

- YAZAR ADI SOYADI** : Hakan DALKIRAN
- TEZİN DİLİ** : Türkçe
- TEZİN ADI** : Video Oyunları Bağımlılığı İle Şiddet Eğilimi Ve Dürtüsellik Arasındaki İlişki
- ENSTİTÜ** : İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
- ANABİLİM DALI** : Psikoloji
- TEZİN TÜRÜ** : Yüksek Lisans
- TEZİN TARİHİ** : 27.10.2022
- SAYFA SAYISI** : 85
- TEZ DANIŞMANLARI** : Prof. Dr. Nurhan FISTIKCI
- DİZİN TERİMLERİ** : Oyun bağımlılığı, şiddet eğilimi, dürtüsellik
- TÜRKÇE ÖZET** : Bu çalışmanın temel amacı video oyunları bağımlılığı ile şiddet eğilimi ve dürtüsellik arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Bunun yanında araştırmanın bir başka amacı da video oyunu bağımlılığı, şiddet eğilimi ve dürtüsellik ile demografik özellikler arasında farklılıkların olup olmadığını belirlemektir. İlişkisel tarama modeli kapsamında yürütülen Araştırmanın evreni İstanbul'da ikamet eden ve 18-30 yaş arası yetişkinlerdir. Araştırmanın örneklemini ise İstanbul'da ikamet eden ve 18-30 yaş arası 100 kişiden oluşmaktadır. Verilerin anket yöntemi ile elde edildiği araştırmada Demografik Bilgi Formu, Şiddet Eğilimi Ölçeği ve Barratt Dürtüsellik Ölçeği kullanılmış ve elde edilen verilerin çözümlenmesinde SPSS.21 programı kullanılmıştır. Araştırmanın sonunda yapılan korelasyon testi sonucunda dijital oyun bağımlılığı arttıkça dürtüsellik de arttığı görüldü. Dijital oyun bağımlılığının dürtüsellikteki değişimi yordayıp yordamadığını belirlemek için yapılan regresyon analizi sonucunda dijital oyun bağımlılığının dürtüsellikteki değişimi yordamadığı ($p>0.05$) görüldü. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı açısından riskli grupta olduğu görüldü. Lisansüstü mezunlarının planlamaya ilişkin dürtüsellik düzeylerinin, motor dürtüsellik, dikkat dürtüselligi ve toplam dürtüsellik düzeylerinin lise, önlisans ve lisans mezunlarından anlamlı şekilde düşük olduğu görüldü. 18-20 yaş arasındakilerin planlama, motor dürtüsellik ve dikkat dürtüselligi ile toplam dürtüsellik düzeyinin 20-22, 22-24, 24-26, 26-28 yaş arasındakilere göre daha yüksek olduğu saptandı. Dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında anlamlı bir ilişki saptanmadı. Dijital oyun bağımlılığı ile planlama ($r = .278$; $p<0.05$), motor dürtüsellik ($r = .221$; $p<0.05$), dikkat

dürtüselliđi ($r = .303$; $p < 0.05$) ve toplam dürtüsellik ($r = .337$; $p < 0.05$) arasında pozitif yönde ve anlamlı ilişki saptandı. Mevcut çalışmada kadınlarda dijital oyun bağımlılıđının erkeklere göre anlamlı şekilde yüksek olduđu görüldü. Çalışmada lisansüstü mezunlarının dijital oyun bağımlılıđı düzeyinin lise, önlisans ve lisans mezunlarından; önlisans ve lise mezunu olanların da lisans mezunlarından anlamlı şekilde yüksek olduđu görüldü. 18-20 yaş arasındaki katılımcıların dijital oyun bağımlılıđı düzeyine 24-26, 26-28 ve 28-30 yaş arasındaki katılımcılardan; 24-26 yaş arasındaki katılımcıların ise 28-30 yaş arasındaki katılımcılardan anlamlı şekilde daha yüksek olduđu görüldü. Katılımcıların şiddet eğilimlerinin yüksek olduđu görüldü. Erkeklerde şiddet eğilimi düzeyinin kadınlara göre daha yüksek olduđu, ancak gruplar arasındaki farkın istatistiki açıdan anlamlı düzeyde olmadığı görüldü. Lise mezunlarında şiddet eğiliminin diğerlerinden daha yüksek, lisansüstü mezunlarında daha düşük olduđu görülsede gruplar arasındaki farkın anlamlı olmadığı saptandı. 28-30 yaş arasındaki katılımcılarda şiddet eğiliminin daha yüksek, 24-26 yaş arasındakilerde daha düşük olduđu saptansa da yaşın şiddet eğiliminde anlamlı farklılığa neden olmadığı görüldü. Dürtüsellik düzeyinin ortalamasının üzerinde olduđu saptandı. Erkeklerin planlama ve dikkat dürtüselliđi düzeylerinin kadınlara göre anlamlı şekilde yüksek olduđu görüldü.

DAĞITIM LİSTESİ

1. İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsüne
2. YÖK Ulusal Tez Merkezine

Hakan DALKIRAN

**T.C.
İSTABUL GELİŐİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ**

**Psikoloji Anabilim Dalı
Klinik Psikoloji Bilim Dalı**

**VIDEO OYUNLARI BAĐIMLILIĐI İLE ŐİDDET
EĐİLİMİ VE DÜRTÜSELLİK ARASINDAKİ İLİŐKİ**

Yüksek Lisans Tezi

Hakan DALKIRAN

**Danışman
Prof. Dr. Nurhan FİSTİKCI**

İstanbul - 2022

BEYAN

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduđu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduđu, kullanılan verilerde herhangi tahrifat yapılmadıđını, tezin/projenin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez/proje olarak sunulmadıđını beyan ederim.

Hakan DALKIRAN

.../.../ 2022



İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Hakan DALKIRAN'ın Video Oyunları Bağımlılığı İle Şiddet Eğilimi Ve Dürtüsellik Arasındaki İlişki adlı tez çalışması, jürimiz tarafından PSİKOLOJİ anabilim dalı, KLİNİK PSİKOLOJİ bilim dalında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan

Prof. Dr. Nurhan FİSTİKCI
(Danışman)

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Esra SAVAŞ

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Necmettin AKSOY

ONAY

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

... / ... / 2022

İmzası

Prof. Dr. İzzet GÜMÜŞ

Enstitü Müdürü

ÖZET

Bu çalışmanın temel amacı video oyunları bağımlılığı ile şiddet eğilimi ve dürtüsellik arasındaki ilişkiyi incelenmektedir. Bunun yanında araştırmanın bir başka amacı da video oyunu bağımlılığı, şiddet eğilimi ve dürtüsellik ile demografik özellikler arasında farklılıkların olup olmadığını belirlemektir. İlişkisel tarama modeli kapsamında yürütülen araştırmanın evreni İstanbul'da ikamet eden ve 18-30 yaş arası yetişkinlerdir. Araştırmanın örneklemini ise İstanbul'da ikamet eden ve 18-30 yaş arası 100 kişiden oluşmaktadır. Verilerin anket yöntemi ile elde edildiği araştırmada Demografik Bilgi Formu, Şiddet Eğilimi Ölçeği ve Barratt Dürtüsellik Ölçeği kullanılmış ve elde edilen verilerin çözümlenmesinde SPSS.21 programı kullanılmıştır.

Araştırmanın sonunda yapılan korelasyon testi sonucunda dijital oyun bağımlılığı arttıkça dürtüsellik de arttığı görüldü. Dijital oyun bağımlılığının dürtüsellikteki değişimi yordayıp yordamadığını belirlemek için yapılan regresyon analizi sonucunda dijital oyun bağımlılığının dürtüsellikteki değişimi yordamadığı ($p>0.05$) görüldü. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı açısından riskli grupta olduğu görüldü. Lisansüstü mezunlarının planlamaya ilişkin dürtüsellik düzeylerinin, motor dürtüsellik, dikkat dürtüselligi ve toplam dürtüsellik düzeylerinin lise, önlisans ve lisans mezunlarından anlamlı şekilde düşük olduğu görüldü. 18-20 yaş arasındakilerin planlama, motor dürtüsellik ve dikkat dürtüselligi ile toplam dürtüsellik düzeyinin 20-22, 22-24, 24-26, 26-28 yaş arasındakilere göre daha yüksek olduğu saptandı. Dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında anlamlı bir ilişki saptanmadı. Dijital oyun bağımlılığı ile planlama ($r = .278$; $p<0.05$), motor dürtüsellik ($r = .221$; $p<0.05$), dikkat dürtüselligi ($r = .303$; $p<0.05$) ve toplam dürtüsellik ($r = .337$; $p<0.05$) arasında pozitif yönde ve anlamlı ilişki saptandı. Mevcut çalışmada kadınlarda dijital oyun bağımlılığının erkeklere göre anlamlı şekilde yüksek olduğu görüldü. Çalışmada lisansüstü mezunlarının dijital oyun bağımlılığı düzeyinin lise, önlisans ve lisans mezunlarından; önlisans ve lise mezunu olanların da lisans mezunlarından anlamlı şekilde yüksek olduğu görüldü. 18-20 yaş arasındaki katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeyine 24-26, 26-28 ve 28-30 yaş arasındaki katılımcılardan; 24-26 yaş arasındaki katılımcıların ise 28-30 yaş arasındaki katılımcılardan anlamlı şekilde daha yüksek olduğu görüldü. Katılımcıların şiddet eğilimlerinin yüksek olduğu görüldü. Erkeklerde şiddet eğilimi düzeyinin kadınlara göre daha yüksek olduğu,

ancak gruplar arasındaki farkın istatistiki açıdan anlamlı düzeyde olmadığı görüldü. Lise mezunlarında şiddet eğiliminin diğerlerinden daha yüksek, lisansüstü mezunlarında daha düşük olduğu görülse de gruplar arasındaki farkın anlamlı olmadığı saptandı. 28-30 yaş arasındaki katılımcılarda şiddet eğiliminin daha yüksek, 24-26 yaş arasındakilerde daha düşük olduğu saptansa da yaşın şiddet eğiliminde anlamlı farklılığa neden olmadığı görüldü. Mevcut çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile planlama, motor dürtüsellik, dikkat dürtüsellığı ve toplam dürtüsellik arasında pozitif yönde ve anlamlı ilişki saptandı. Katılımcıların dürtüsellik düzeyinin ortalamasının üzerinde olduğu görüldü. Erkeklerin planlama ve dikkat dürtüsellığı düzeylerinin kadınlara göre anlamlı şekilde yüksek olduğu sonucuna ulaşıldı.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Video oyun bağımlılığı, Şiddet, Dürtüsellik

SUMMARY

The main purpose of this study is to examine the relationship between video game addiction, violence tendency and impulsivity. In addition, another aim of the research is to determine whether there are differences between video game addiction, violence tendency and impulsivity and demographic characteristics. The population of the research carried out within the scope of the relational screening model is adults between the ages of 18-30 and residing in Istanbul. The sample of the study consists of 100 people residing in Istanbul and between the ages of 18-30. Demographic Information Form, Violence Tendency Scale and Barratt Impulsivity Scale were used in the research in which the data were obtained by the questionnaire method, and the SPSS.21 program was used to analyze the obtained data.

As a result of the correlation test conducted at the end of the study, it was seen that impulsivity also increased as digital game addiction increased. As a result of the regression analysis performed to determine whether digital game addiction predicts the change in impulsivity, it was found that digital game addiction does not predict the change in impulsivity ($p > 0.05$). It was seen that the participants were in the risk group in terms of digital game addiction. It was determined that the planning, motor impulsivity, attention impulsivity and total impulsivity level of the 18-20 age group were higher than the 20-22, 22-24, 24-26, 26-28 age group. No significant relationship was found between digital game addiction and violence tendency. Digital game addiction with planning ($r = .278$; $p < 0.05$), motor impulsivity ($r = .221$; $p < 0.05$), attention impulsivity ($r = .303$; $p < 0.05$), and total impulsivity ($r = .337$; A positive and significant relationship was found between $p < 0.05$). In the current study, it was observed that digital game addiction in women was significantly higher than in men. In the study, digital game addiction level of graduate graduates compared to high school, associate and undergraduate graduates; It was seen that those with associate degree and high school graduates were also significantly higher than those with undergraduate degrees. The digital game addiction level of the participants between the ages of 18-20 was compared to the participants between the ages of 24-26, 26-28 and 28-30; Participants aged 24-26 were significantly higher than those aged 28-30. It was observed that the violence tendencies of the participants were high. It was observed that the level of violence tendency in men was higher than in women, but the difference between the groups was not statistically significant. Although it was

observed that the tendency to violence was higher in high school graduates and lower in postgraduate graduates, the difference between the groups was not found to be significant. Although it was determined that the tendency to violence was higher in the participants between the ages of 28-30 and lower in those between the ages of 24-26, it was seen that age did not cause a significant difference in the tendency of violence. It was determined that the level of impulsivity was above the average. It was seen that the planning and attention impulsivity levels of men were significantly higher than women. It was observed that the levels of planning impulsivity, motor impulsivity, attention impulsivity and total impulsivity of graduate graduates were significantly lower than those of high school, associate degree and undergraduate graduates.

Keywords: Addiction, Video game addiction, Violence, Impulsivity

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
SUMMARY.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	v
KISALTMALAR	vii
TABLOLAR LİSTESİ.....	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	ix
ÖNSÖZ.....	x
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. Problem Durumu	2
1.2. Araştırmanın Amacı.....	5
1.3. Araştırmanın Önemi	5
1.4. Hipotezler	5
1.5. Araştırma Soruları	6
1.6. Varsayımlar	6
1.7. Sınırlılıklar	6
1.8. Tanımlar	7

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Bağımlılık Kavramı	8
2.1.1. Bağımlılık Türleri.....	9
2.1.1.1. Madde Bağımlılığı.....	9
2.1.1.2. Davranışsal Bağımlılık	10
2.1.2. Video Oyun Bağımlılığı.....	13
2.1.2.1. Video Oyun Bozukluğu Tanı Kriterleri	14
2.2. Kavramsal Olarak Şiddet	15
2.2.1. Şiddetin Türleri.....	17
2.2.1.1. Mağdur ve fail arasındaki ilişkiye göre şiddet	17
2.2.1.2. Uygulama biçimine göre şiddet.....	20
2.2.2. Şiddetin Yaygınlığı ve Sonuçları.....	21
2.2.3. Şiddetin Önlenmesi.....	22
2.3. Dürtüsellik	24
2.3.1. Dürtüsellüğün Sonuçları	26
2.4. İlgili Araştırmalar	27

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Evren ve Örneklem.....	30
3.2. Veri Toplama Araçları.....	30
3.3. Verilerin Analizi	32

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM
BULGULAR

4.1. Tanımlayıcı İstatistikler.....	33
4.2. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Bulgular	33
4.3. Şiddet Eğilimine İlişkin Bulgular	36
4.4. Dürtüsellikine İlişkin Bulgular	39
4.4. Korelasyon-Regresyon Analizi Sonuçları	43
TARTIŞMA VE SONUÇ.....	45
KAYNAKÇA.....	51

KISALTMALAR

WHO: Dünya sađlık örgütü

APA: Amerikan psikoloji derneđi

Dsm: Mental bozuklukların tanısıl ve sayımsal el kitabı

BM: Birleşmiş milletler

SPSS: Sosyal bilimler için istatistik programı



TABLolar LİSTESİ

Tablo 4. 1. Katılımcıların demografik özelliklerine göre dağılımı.....	33
Tablo 4. 2. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanlar.....	33
Tablo 4. 3. Katılımcıların cinsiyetine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması.....	34
Tablo 4. 4. Katılımcıların eğitim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması.....	35
Tablo 4. 5. Katılımcıların yaşına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması.....	36
Tablo 4. 6. Katılımcıların şiddet eğilimi ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanlar.	36
Tablo 4. 7. Katılımcıların cinsiyetine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması.....	37
Tablo 4. 8. Katılımcıların eğitim durumuna göre şiddet eğilim ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması.....	37
Tablo 4. 9. Katılımcıların yaşına göre şiddet eğilim ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması.....	38
Tablo 4. 10. Katılımcıların dürtüsellik ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanlar...	39
Tablo 4. 11. Katılımcıların cinsiyetine göre dürtüsellik ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması.....	40
Tablo 4. 12. Katılımcıların eğitim durumuna göre dürtüsellik ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması.....	41
Tablo 4. 13. Katılımcıların yaşına göre dürtüsellik ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması.....	42
Tablo 4. 14. Dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasındaki ilişki.....	43
Tablo 4. 15. Dijital oyun bağımlılığının şiddet eğilimini yordayıp yordamadığına ilişkin regresyon analizi sonuçları.....	43
Tablo 4. 16. Dijital oyun bağımlılığı ile dürtüsellik arasındaki ilişki.....	44
Tablo 4. 17. Dijital oyun bağımlılığının dürtüsellığı yordayıp yordamadığına ilişkin regresyon analizi sonuçları.....	44

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 4. 1. Cinsiyete göre dijital oyun bağımlılığı düzeyi.....	34
Şekil 4. 2. Eğitim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı düzeyi.....	35
Şekil 4. 3. Yaşa göre dijital oyun bağımlılığı düzeyi.....	36
Şekil 4. 4. Cinsiyete göre şiddet eğilimi düzeyi.....	37
Şekil 4. 5. Eğitim durumuna göre şiddet eğilimi düzeyi.....	38
Şekil 4. 6. Yaşa göre şiddet eğilimi düzeyi.....	39
Şekil 4. 7. Cinsiyete göre dürtüsellik düzeyi.....	40
Şekil 4. 8. Eğitim durumuna göre dürtüsellik düzeyi.....	41
Şekil 4.9. Yaşa göre dürtüsellik düzeyi.....	43

ÖNSÖZ

Tezin tüm aşamalarında değerli tecrübelerini ve yardımlarını esirgemediği için değerli hocam Prof. Dr. Nurhan Fıstıkçı'ya teşekkür ederim.

Eğitim hayatım boyunca desteğini bir an olsun esirgemeyen babam Mehmet Dalkıran, annem Nermin Dalkıran ve ağabeyim Hasan Dalkıran'a, tüm arkadaşlarıma ve çalışmama katılım sağlayan bütün katılımcılara sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Hakan DALKIRAN, 2022

GİRİŞ

Oyun insanlık tarihi boyunca var olmuştur. Tarihte farklı oyun ve oyuncak türlerine rastlamak mümkündür. Günümüzde değişen teknolojiyle birlikte oyun türleri ve oyun oynamayı sağlayan nesnelere de değişkenlik göstermiştir. Bugün bilgisayar, tablet ya da telefon gibi cihazlarla oynanan oyunlar her yaşta, eğitim seviyesinden ve her iki cinsiyetten insana hitap edebilmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte günümüzde gerçekçi ortamlar simüle edilerek farklı oyun evrenleri tasarlanmıştır. Bazı bireyler oyun oynayarak geçirdikleri zamanı kontrol altında tutamamaktadır. Bu durumlarda bağımlılık teriminden bahsedilebilir. Bağımlılık kısaca bireylerin bir davranış ya da madde karşısında kontrolü kaybetmesi olarak tanımlanabilir. Dijital oyun bağımlılığı da bu bağımlılık türlerinden biridir.

Piyasadaki dijital oyunların bir çoğu şiddet temalı oyunlardır. Bu durumda bireyler bu oyunları oynarken sıklıkla şiddet unsurlarına maruz kalabilmektedir. İnsanlar farklı oyun evrenlerinde, farklı amaçlarla gerek kendi karakterleriyle şiddet uygulayıp gerek başka bir kullanıcının kontrol ettiği ya da bilgisayar denetimindeki karakterlerce şiddete uğramaktadır. Bu kadar sık şiddet temasının işlendiği ortamlarda şiddet eğilimi de artış gösterebilir.

Dürtüsellik bireylerin bir davranışın sonucunu düşünmeden ve hızlıca harekete geçmesi olarak tanımlanabilir. Dijital oyunlar dürtüsel davranışların geliştirilmesi ve pekiştirilmesi için uygun bir zemin hazırlayabilmektedir. Oyun evrenindeki zamanla gerçek zamanın farklı ilerlemesi ya da oyun evrenindeki kayıpların telafisinin gerçek dünyadaki kayıplara oranla çok daha basit olması bireylerin oyun oynarken dürtüsel davranışlar geliştirmesini ya da pekiştirmesini sağlayabilmektedir.

Oyun oynama davranışlarındaki artışın, şiddet eğilimini ve dürtüsellikliğini arttıracakları düşünülerek bu çalışma yapılmıştır. Oyun bağımlılığı artıkça özellikle dürtüsellik de artacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın problemi, amacı, önemi, varsayımları ve sınırlılıkları ele alınmaktadır.

1.1. Problem Durumu

Özellikle çocuk ve gençler açısından gelişimin önemli bir parçasını oluşturan oyun, insan hayatının her döneminde önemli bir etkinlik olmuştur (Aksel ve Sarı, 2021). Öyle ki Berne (2001) hayatın bir oyundan ibaret olduğunu belirtmektedir. Bilgi ve iletişim teknolojisinde yaşanan gelişme ve bilgisayarların günlük hayatın vazgeçilmez bir unsuruna dönüşmesi ile birlikte oyun oynama biçimleri de değişmiştir. Buna göre daha önce parklarda ve sokaklarda arkadaşlar ile oynanan oyunlar yerini internet kafelerde ve evlerde bilgisayarlar yardımıyla oynanan oyunlara bırakmıştır (Horzum, 2011). Geride bıraktığımız son 30 yılda özellikle video oyunları gerçekçi grafiklere sahip üç boyutlu ortamlara dönüşmüştür (Irmak ve Erdoğan, 2016). Bireyler bu dijital ortamlarda klan, lonca gibi topluluklara dahil olup belki de gerçek hayatta hiç görmedikleri kişilerle vakit geçirmeye başlamıştır. Bu sosyal ortamın varlığı, seviye atlama arzusu ve rekabet gibi değişkenler kullanıcıların saatlerini hatta günlerinin büyük bir kısmını video oyunu oynayarak geçirmelerine sebep olmuştur (Yurdam, 2018). Bilgisayarda tek başına oynanan ev oyunlar hem bireysel oynamanın oyun oynamanın artmasına hem de çocukların sosyalleşmesine ciddi katkı sağlayan sokakta arkadaşlarla oynamanın azalmasına ve bazı psikolojik, fiziksel ve güvenlik sorunlarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Video oyunu bağımlılığı da bunlardan biridir (Çevik vd., 2020). Oyun oynama bozukluğu veya internette oyun oynama bozukluğu olarak da bilinen video oyunu bağımlılığı, genel olarak, bireyin çeşitli yaşam alanlarında uzun bir süre boyunca işlev görme yeteneğinde önemli bozulmaya neden olan video oyunlarının sorunlu, zorlayıcı kullanımı olarak tanımlanır. Bu tür bozukluklar, bir kişinin günlük sorumluluklarını yerine getirme veya başka çıkarlar peşinde koşma pahasına, olumsuz sonuçlara bakılmaksızın oyun faaliyetlerine girmesiyle teşhis edilebilir. Video oyun bozukluğunun ana kriteri, video oyunu oynama üzerinde kendi kendini kontrol edememektir (Krishna, 2017). Video oyunu bağımlılığı henüz, Zihinsel Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5'te (DSM) bir tanı olarak listelenmese ve DSM-5'e video oyunu bağımlılığını dahil etmek için

yeterli kanıta dayalı araştırma olmasa da, konuyla ilgili artan sayıda bilimsel araştırma, kalıcı video oyunu kullanımının farklı bağımlılık özellikleriyle ilişkili olduğunu doğrulamaktadır (Çevik vd., 2020).

Öte yandan gelişen teknolojiyle birlikte gerçeğe yakın ses ve görüntü sunan oyunların sayısı gün geçtikçe artmaya devam etmekte ve video oyunlarının, özellikle de şiddet içeren video oyunlarının popülaritesi olağanüstü oranlara ulaşmaktadır (Dill ve Dill, 1998). Oyun oynayarak geçirilen süre zarfında kullanıcılar şiddet öğelerine sürekli maruz kalmaktadır gerek kendi karakterleri ile şiddet uygulayıp gerek başkalarının karakterlerince şiddete uğramaktadırlar. Bu kadar yoğun şiddet temasının işlendiği bir ortamda şiddet eğiliminin artırmaktadır (Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014). Birçok araştırma da video oyun bağımlılığı ile saldırgan davranışlar arasındaki bu ilişkiyi doğrulamaktadır. Bu araştırmalarda şiddet içeren video oyunlarının saldırganlığı, saldırgan davranışları ve saldırgan düşünce ve duyguları artırdığı varsayılmıştır (Anderson, 2004; Aksel ve Sarı, 2020; Anderson ve Bushman, 2001; Bushman ve Anderson, 2002; Çevik vd., 2020; Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011). Bu araştırmalardan birinde Anderson ve Dill (2000), oyunların saldırganlık üzerindeki etkilerini incelemek için gerçek hayattaki şiddet içeren oyunlarla grafiksel olarak şiddet içeren video oyunlarını karşılaştıran iki deney gerçekleştirmiş ve araştırmanın sonunda şiddet içeren video oyunları oynayan katılımcıların saldırganlıkla ilgili kelimeleri hazırlamada daha yüksek puanlara sahip olduğunu tespit etmiştir. Benzer şekilde Hasan ve arkadaşları (2013) da yaptıkları araştırmada video oyunları oynamanın düşmanca duyguları artırdığını saptamışlardır. Yine, Bushman ve Anderson (2009) tarafından yapılan bir başka çalışmada video oyunlarının şiddete karşı duyarsızlaşmayı artırdığı görülmüştür. Biliş ve duyguya ek olarak, şiddet içeren video oyunları oynamanın saldırgan davranışları artırdığı ortaya konulmuştur. Örneğin Anderson (2004) şiddet içeren video oyunlarının, yardım etmede azalma ve saldırgan davranışlarda artışla önemli ölçüde ilişkili olduğunu doğrulamıştır. Lemmens ve meslektaşları (2011) ise aşırı oyun oynamanın bildirilen artan saldırganlığı öngördüğünü tespit etmiştir. Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı (2014) tarafından yapılan araştırmada da bireylerin video oyunu bağımlılığı puanları ile saldırganlık puanları arasında yüksek düzeyde doğrusal anlamlı bir ilişki bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital dünyada ölümün ya da farklı kayıpların telafisi olduğu için bireyler dürtüsel davranışlara da yatkın hale gelebilmektedir (Seçilmiş, 2019). Dürtüsellik, çevreye uyumsuz ya da fazla tehlikeli, gerektiği kadar üzerine düşünülmemiş ve çoğunlukla istenmeyen olaylara sebep olan davranışlardır (Özdemir, Selvi ve Aydın, 2012). Oyun evrenindeki zamanla gerçek dünyadaki zaman farklı seyrettiği için bireyler sabırsız ve aceleci davranışları gerçek dünyada da sergileyebilmektedir. (Kara, 2018). Nitekim araştırmalar oyun bağımlılığı olan kişilerde dürtüsellik daha fazla olduğunu dürtüsellikle oyun bağımlılığı arasında da anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır (Verdejo-García vd., 2008; Dalbudak vd., 2015; Demirci vd., 2015; Park vd., 2013). Treuer ve arkadaşları (2001) video oyunu bağımlılığını dürtü kontrol bozukluğunun bir türü olarak görmektedir. Park ve arkadaşları (2010) video oyunu oynamanın aşırı derecede orbitofrontal korteks ve dürtü kontrolü ile ilişkili duyuşal bölgelerdeki anormal nörobiyolojik mekanizmalarla ilişkili olabileceğini tespit etmiştir. Han ve arkadaşları ise (2012) çalışmasında, sağlıklı bir grupta karşılaştırıldığında, çevrimiçi oyun bağımlılığı olan hastaların, dürtüsellik hatalarında artış ve sol talamus gri cevher hacminde artış, ancak sağ ortadaki gri madde hacminde azalma gösterdiğini bulmuşlardır. Başka bir araştırmada ise Cao ve arkadaşları (2007) ise internet bağımlılarının kontrollere göre daha fazla dürtüsellik gösterdiğini bulmuştur. Araştırmada internet bağımlılığının nörobiyolojik temellerini anlamak için beyin bölgelerindeki farklılıklar görüntüleme çalışmalarıyla araştırılmıştır. Elde edilen bulgularda internet kullanıcılarının normal kullanıcılara göre daha fazla dürtüsellik sergiledikleri ve dürtüsellik ile internet kullanım şiddeti arasında pozitif yönde güçlü bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Dolayısıyla dürtüsellik ve dürtüsel saldırganlık, fiziksel saldırganlık ile önemli ilişkilere sahiptir. Bu nedenle video oyun bağımlılığı dürtüsellik, şiddet ve saldırganlığın belirleyicileri hakkında düşünmede anahtar bir kavram haline gelmiştir (Edwards vd., 2003). Önceki araştırma sonuçları birlikte ele alındığında bireylerin oyunlarda geçirdiği zamanın dürtüsellik ve şiddet eğilimi üzerinde etkili olan önemli bir yapı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda bu araştırmada video oyunları bağımlılığı ile şiddet eğilimi ve dürtüsellik arasındaki ilişki ele alınmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışma, video oyunları bağımlılığı ile şiddet eğilimi ve dürtüsellik arasındaki ilişkiyi tespit etmeyi amaçlamaktadır. Bunun yanında, video oyunu bağımlılığı, şiddet eğilimi ve dürtüsellik ile demografik özellikler arasında farklılıkların olup olmadığını belirlemek araştırmanın bir başka amacıdır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Video oyun bağımlılığı, dünyada ve ülkemizde büyük bir sorun haline gelmiş ve kişilerin gündelik işlevlerini etkilemeye başlamıştır. Karşılaşılan bu olumsuz tabloda, video oyun bağımlılığındaki sebeplerin araştırılması önem taşımaktadır. İncelenen literatür çalışmalarında, video oyun bağımlılığı ile ilgili saldırgan tutumlar konu alınmış fakat demografik değişkenler ve dürtüsellik açısından sınırlı sayıda araştırma ile karşılaşmıştır. Bu çalışma; alan yazınına katkı sağlaması ve gelecek araştırmalar için öneriler vermesi açısından önem taşımaktadır. Bunun yanında araştırmanın sonucunda ortaya çıkan verilerin video oyunu oynayan bireylerin şiddet eğilimini en aza indirmek ve dürtüsel davranışlarının önüne geçmek için kullanılması ve gelecekte yapılacak benzer çalışmalara kaynak olması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

1.4. Hipotezler

Araştırma kapsamında test edilecek hipotezler aşağıda sunulmaktadır:

Hipotez 1: Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Uyarlanmış Hali) ile şiddet eğilimi ölçeği arasında pozitif yönde yüksek düzeyde ilişki vardır.

Hipotez 2: Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Uyarlanmış Hali) ile dürtüsellik ölçeği arasında pozitif yönde yüksek düzeyde ilişki vardır.

Hipotez 3: Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri demografik değişkenlere göre (cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi vb.) anlamlı bir farklılık göstermektedir.

1.5. Arařtırma Soruları

Arařtırma kapsamında incelenen arařtırma soruları ařađıdaki gibidir:

Katılımcıların dijital oyun bađımlılıđı düzeyleri řiddet eđilimi arasında anlamlı bir iliřki var mıdır?

Katılımcıların dijital oyun bađımlılıđı düzeyleri dürtüsel davranıřları arasında anlamlı bir iliřki var mıdır?

Katılımcıların dijital oyun bađımlılıđı düzeyleri cinsiyet, yař, eđitim düzeyi gibi demografik özelliklerine göre anlamlı bir řekilde farklılařmakta mıdır?

1.6. Varsayımlar

Arařtırmanın ařađıda sıralanan varsayımlara sahiptir:

- Ölçme araçlarının geçerlilik ve güvenilirliđi yüksektir.
- Evrenden alınan örneklem grubu, evreni temsil etmektedir.
- Katılımcılar sorulara samimi ve içtenlikle yanıt vermiřlerdir.
- Arařtırmada kullanılan “řiddet Eđilimi ölçeđi”, “Barratt Dürtüsellik Ölçeđi” ve “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bađımlılıđı Ölçeđi”nin ilgili deđiřkenleri geçerli ve güvenilir olarak ölçeđeđi varsayılmaktadır.

1.7. Sınırlılıklar

Arařtırmanın sınırlılıkları řunlardır:

- Bu arařtırmanın çalıřma grubu, İstanbul ilinde yařayan 18-30 yař aralıđında arařtırma sürecine katılmayı gönüllü olarak kabul etmiř 100 video oyunu kullanıcısı ile sınırlandırılmıřtır.
- Arařtırma kapsamında incelenen řiddet eđilimi “řiddet Eđilimi ölçeđi”, dürtüsellik “Barratt Dürtüsellik Ölçeđi” ve video oyun bađımlılıđı ise

“Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nin ölçtüğü değerlerle sınırlıdır.

1.8. Tanımlar

Araştırmaya konu olan temel kavramların tanımları ana hatlarıyla aşağıda açıklanmaktadır:

Video oyunu bağımlılığı: Bir kişinin günlük sorumluluklarını yerine getirme veya başka çıkarlar peşinde koşma pahasına, olumsuz sonuçlara bakılmaksızın oyun faaliyetlerine girmesidir (Krishna, 2017).

Şiddet eğilimi: insanlara ve eşyalara karşı yoğun ve yıkıcı bir düşmanlık ve öfke duygusudur (Budak, 2003).

Dürtüsellik: Çevreye uyumsuz ya da fazla tehlikeli, gerektiği kadar üzerine düşünülmemiş ve çoğunlukla istenmeyen olaylara sebep olan davranışlardır (Özdemir vd., 2012).

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1.Bağımlılık Kavramı

Anlam bakımından geniş bir kavram olan bağımlılık, bir kişiye, varlığa veya nesneye karşı kaçınılmaz bir istek ve davranış olarak tanımlanabilir (Ekinci, 2021). Bağımlılık, belirsizlik nedeniyle çok fazla anlama sahiptir. Yüzyıllar boyunca bağımlılık, bireyin herhangi bir duruma kendini adanması veya herhangi bir duruma aşırı ilgi göstermesi olarak tanımlanmıştır. 19. yüzyılda bağımlılık, yoksunluk belirtileri veya zararlı bir ilaca tolerans olarak tanımlanmaya başlanmıştır (Saka, 2020). Bireyin takıntılı olduğu veya önleyemediği bir arzunun ruh ve beden sağlığına ve sosyal hayatına zarar vermesine rağmen ısrarla devam etmesi durumu olarak da tanımlanmaktadır (Uzbay, 2015). Bağımlı kişi, almayı bırakmak istediği maddeyi almaya devam edebilir, madde sayısını artırabilir ve madde kullanım ihtiyacı giderek daha yakın hale gelebilir (Yeşilay, 2021). Griffiths (2005), herhangi bir bağımlılık kavramsallaştırmasının, bağımlılar, aileleri, araştırmacılar ve diğerleri gibi bazı insan grupları için çıkarımları olduğunu belirtmekte ve bağımlılığı kişinin normal sosyal ve mesleki yaşamında olumsuz etkileri olan sorunlu bir davranışı veya bir bozukluğu belirtmek için kullanmaktadır.

Leshner (2001) bağımlılığı, uyuşturucu ya da alkol kullanımını engellemeyen olumsuz sonuçlarla ve uyuşturucuları dürtüsel olarak istemek, aramak ve kullanmakla karakterize bir beyin hastalığı olarak tanımlamıştır. Bu hastalıklar hem biyolojik hem de davranışsaldır. Bağımlılık Leyton (2013) tarafından ruh sağlığı bozuklukları ve fiziksel bozukluklarla karşılaştırılmıştır ve yazar, bağımlılığın kendine özgü ayrımları olmakla birlikte benzer olduğunu iddia etmiştir. Amerikan Bağımlılık Tıbbi Derneği'ne göre bağımlılık, zararlı sonuçlarına rağmen sürekli madde kullanımı veya zorlayıcı davranış ile karakterize edilen, genler ve çevre tarafından etkilenen karmaşık bir kronik beyin durumudur. Bağımlılık, beyin devreleri, genetik, çevre ve bir kişinin yaşam deneyimleri arasındaki karmaşık etkileşimleri içeren tedavi edilebilir kronik bir hastalık olarak açıklanır. Bağımlılığı olan kişiler, zararlı sonuçlara rağmen genellikle kalıcı olan ve zorlayıcı hale gelen maddeler kullanırlar veya davranışlarda bulunurlar. (www.asam.org). DSM-I ve DSM-II'nin ilk iki versiyonu, bağımlılığı, kişilik bozukluğundan kaynaklanan toplumsal olarak onaylanmayan diğer bozukluklarla

birlikte listeleterek ele almıştır. DSM-III teorik olmayan, tanımlayıcı teşhisleri benimsemiş ve bağımlılığı teşhis etmek için tolerans veya geri çekilme gibi belirtilerin bulunması gerektiğini vurgulamıştır. DSM-IV'ün bağımlılık kavramında biyolojiye yaptığı vurgu, öncekilerle benzerdir (Nathan vd., 2016). DSM 5'e göre ise bağımlılık, alkol ve uyuşturucuların tekrar tekrar kullanılmasıdır. Bağımlı kişi alkol ya da madde kullanmak istemese de alma isteğine engel olamaz. Bağımlılık teşhisi için DSM 5 belirli kriterler gerektirir. Bu kriterler arasında tolerans gelişimi, yoksunluk belirtileri, kişinin maddeyi bırakmayı düşünmesi ancak yine de başarısız olması, kişinin yüksek doz ve uzun süreli madde kullanımı, kişinin madde, sosyal, kültürel ve kişisel yaşam alanlarını kısıtlaması; yaşamda fiziksel, psikolojik ve sosyal sorunlara yol açsa da kişinin madde kullanmaya devam etmesi yer almaktadır. Bu kriterlerden üçü varsa bağımlılık tanısı konur (Balıkçı, 2018). Bu açıklamalar doğrultusunda bağımlılık günümüzde olumsuz sonuçlarına rağmen belirli bir madde alımını veya davranışını tekrarlama eğilimi ve isteği olarak tanımlanabilir.

2.1.1. Bağımlılık Türleri

Bağımlılık uzun zamandır alkol veya diğer uyuşturuculara kontrolsüz bağımlılığı belirtmek için kullanılmaktadır. Son zamanlarda bağımlılık kavramı genişlemiş ve artık kumar gibi davranışların yanı sıra maddeler ve hatta fiziksel egzersiz ve yemek yeme gibi olağan ve gerekli eylemleri içermektedir. Ancak genel ifadesi ile bağımlılık madde bağımlılığı ve davranışsal bağımlılık olmak üzere iki kategoride ele alınır (Başköy, 2013).

2.1.1.1. Madde Bağımlılığı

Madde bağımlılığı, kişinin belirli bir süre bir maddeyi kullanması, maddeye bağımlı hale gelmesi ve sürekli olarak maddenin kendi üzerindeki etkilerini istemesidir (Henderson, 2001). Madde bağımlılığında maddeyi uzun veya kısa bir süre için de olsa düzenli olarak kullanması nedeniyle bireyin vücudunun maddeye alışması, bireyin vücudunda bağımlılık oluşturması ve adeta kriz benzeri bir durumun ortaya çıkmasıdır Birey maddeye ulaşmadığı veya yeterli miktarda alamadığı zaman vücudunda olumsuz veya istemsiz davranışlarda bulunur (Bektaş, 1991). Madde bağımlılığında uyuşturucu veya diğer maddelerin kişinin hayatındaki en önemli rolü;

madde kullanımı üzerindeki kontrolünün kaybı, bireyin madde kullanımına bağılı olarak fiziksel, psikolojik ve sosyal sorunlar yaşamasıdır (Daughters vd., 2005).

WHO Uzman Komitesi (1973) madde bağımlılığı bir maddenin (doğal veya sentetik) tekrarlanan tüketiminden kaynaklanan periyodik veya kronik zehirlenme durumu olarak tanımlamaktadır ve madde bağımlılığının özelliklerini aşağıdaki gibi sıralamaktadır:

- Maddeyi almaya devam etmek için aşırı bir ihtiyaç (zorlama) ve herhangi bir yolla elde etmek,
- Maddenin dozunu artırma eğilimi,
- Psikik (psikolojik) ve genellikle ilacın etkilerine fiziksel bir bağımlılık,
- Birey ve toplum üzerinde zararlı etki,

DSM ise 1952'deki ilk baskısında sosyopatik kişilik bozukluğu başlığı altında madde bağımlılığını ele almış ve oldukça sınırlı yer vermiştir (APA 1952). 1968'de yayınlanan DSM-II, madde kullanımını ilk baskısında olduğu gibi ele almıştır (APA 1968). 1980 yılında DSM-III'ün yayınlanmasıyla birlikte birçok değişiklik gündeme gelmiş DSM-III'te birçok bozukluk için açık tanı kriterlerinin tanımı yer almıştır. DSM-III, maddenin kötüye kullanımı ve madde bağımlılığı arasında ayrım yapan ilk çalışma olmuş ve bağımlılığı teşhis etmek için fizyolojik bağımlılığın semptomlarını belirleme ihtiyacını vurgulamıştır (APA 1980). DSM-IV, maddenin kötüye kullanımı ve bağımlılığının teşhisine hiyerarşik bir yaklaşım getirmiştir (APA 1994). DSM V ise DSMIV'e büyük oranda benzer özellikler göstermiştir (APA 2013).

2.1.1.2. Davranışsal Bağımlılık

Bağımlılık denilince ilk akla gelen tür kimyasallara ya da nikotin, eroin ya da alkol gibi maddelere bağımlılık olduğuna dair yaygın bir inanış vardır. Ancak davranış bilimleri uzmanları, bir kişiye uyarlanabilecek herhangi bir kaynağın bağımlılık yapabileceğine inanmış ve bu konu üzerinde araştırmalar yapmıştır. Bu görüşe dayanarak, bazı davranış bilimcileri, bağımlılığın mutlaka bir kimyasal sarhoş edici veya madde kötüye kullanımını içermediği fikrini geliştirmiştir (Alavi vd., 2012). Bu bakış açısı ile davranışsal bağımlılık olarak kavramsallaştırılmıştır. Davranışsal

bağımlılık, birey herhangi bir madde kullanmasa da madde kullanan bireylerde görülen istenmeyen davranışların ortaya çıkmasına neden olan alışkanlıklardır (Tez vd., 2011). Davranışsal bağımlılıkta kişi herhangi bir madde kullanmasa da madde bağımlılığının sonundaki olumsuz sonuçları yaşar (Bardakçı ve Arslan, 2021). Davranışsal bağımlılıkta birey sürekli olarak bağımlı olduğu davranışı gerçekleştirmeyi düşünür ve sürekli olarak bu davranışı gerçekleştirmeyi arzular. Bireyin davranışı gerçekleştiremediği durum, ortam ve zamanlarda, çevreye karşı tolerans düzeyinde belirgin bir azalma, duygudurumda belirgin tutarsızlıklar, yoksunluk belirtileri ve çatışmaya yatkın bir duygudurum görülür. Davranışsal bağımlılık konusunda pek çok çalışması bulunan Griffiths ve King'e (2013) göre, bir kişiyi bağımlı olarak adlandırmak için bazı kriterler vardır. Bunlar;

Toleransı Geliştirmek: Kişinin etkiyi ilk kez yaşamak için belirli hareketlerin süresini artırdığı aşamadır (Tansel, 2006). Buna oyun süresinin artması olarak örnek verilebilir. bireyin zevki oyunun ilk anlarında ve sonraki anlarda kısa sürede yaşayabilmesidir (Bilgin, 2015).

Belirginlik: Kişinin sürekli bir düşünce halinde olmasına neden olur. Yoğun bir şekilde başarma arzusunun başladığı, kişinin sosyal hayatını ve çevresini olumsuz yönde etkilemeye başladığı aşamadır. Kişinin eylemi; davranış, duygu ve düşüncelerinde önemli bir yere sahiptir (Dinç, 2017).

Ruh hali değişikliği: Özellikle olumsuz bir durumla karşı karşıya kalındığında, durumun neden olduğu olumsuz duygularla baş edebilmek için kendini eyleme yönlendirme durumudur. (Dinç, 2017) Örneğin; Kişi dijital oyun oynarken aktif hale gelir ya da oyun oynarken yaşadığı olumsuz durumdan uzun süre uzak kalarak sakinleşebilir (Bilgin, 2015).

Çekilme belirtileri: Bireyin belirli eylemlerinin kısıtlanması veya kesintiye uğraması sonucu ortaya çıkan, hoş olmayan bedensel (titreme) ve duygusal (öfke, sinirsel belirtiler) ortaya çıkan belirtilerdir (Sulak, 2015).

Çatışma: Aktif bağımlılığı olan kişinin çevresindeki insanlarla etkileşimi, çelişkili ve yabancılaştırıcı söz ve davranışlarını ifade eder. Aynı zamanda kişinin kendisiyle olan iç çatışmalarını da ifade eder (Dinç, 2017).

Nüks: Kişi bağımlılık yapan bir davranışı bıraktıktan sonra belirli bir süre sonra aynı davranışın tekrar başlamasıdır (Bilgin, 2015).

Davranışsal bağımlılık, kumar oynama, yemek yeme, kleptomani (hırsızlık hastalığı), sosyal ağlardan ve uygulamalardan uzak duramama, dijital araçların kontrolsüz kullanımı ve benzeri davranışlar için aşırı istek duyma olarak tanımlanmaktadır (Griffiths, 1999). Buradan hareketle en yaygın davranışsal bağımlılık türleri aşağıda sıralanmaktadır (Alavi vd., 2012):

- İnternet bağımlılığı
- Akıllı telefon bağımlılığı
- Sosyal medya bağımlılığı
- Yeme bağımlılığı
- Sigara bağımlılığı

İnternet Bağımlılığı: Genel olarak interneti aşırı kullanma isteğinin engellenememesi, internet bağlantısı olmadan geçirilen zamanın öneminin kaybolması, yoksun kalındığında aşırı sinirlilik ve saldırganlık, kişinin iş hayatı, sosyal hayatı ve aile hayatında iyilik halinin giderek bozulması olarak tanımlanabilir (Arısoy, 2009).

Akıllı telefon bağımlılığı: Akıllı telefonların kontrol edilmesi zor bir şekilde aşırı kullanımınıdır (Gökçearslan vd., 2016).

Sosyal medya bağımlılığı: Sosyal medya platformlarında oturum açmak veya sosyal medyayı kullanmak için güçlü bir motivasyonla yönlendirilmek ve sosyal medyaya diğer sosyal faaliyetleri, çalışmalarını bozacak kadar çok zaman ve çaba harcamak olarak tanımlanır (Gökçearslan vd., 2016).

Yeme bağımlılığı: Bireyin besin alımı isteğini ve miktarını kontrol edememe, yüksek kalorili yiyecek ve içeceklerin bağımlılık yapma potansiyeli yüksek, özellikle bireyin sevdiği yüksek kalorili yiyecek ve içecekleri tüketmesidir (Kandeger ve Bozkurt, 2016).

Sigara bağımlılığı: Dünya çapında önde gelen ölüm nedenlerinden biri olan ve kişinin merkezi sinir sistemini uyarıcı etkisi olan sigara, kullanan kişilerde çok ciddi ve tehlikeli zararlara yol açmaktadır. Kullanıcının tüm bu zararlarını bilmesine rağmen sigarayı bırakamama durumu sigara bağımlılığı olarak tanımlanmaktadır (Çetin vd., 2013).

Oyun bağımlılığı: Oyun üzerindeki kontrolün zayıflaması, oyun oynamanın diğer yaşam ilgi alanları ve günlük aktivitelerden önce geldiği ölçüde oyun oynamaya verilen önceliğin artması ve olumsuz sonuçlara rağmen oyunun devam etmesi veya tırmanması ile kendini gösterir (WHO, 2017). Araştırmanın temel konusunu oluşturan video oyunu bağımlılığı ise çalışmanın sonraki başlığında ele alınmaktadır.

2.1.2. Video Oyun Bağımlılığı

Oyun, oyuncuları meşgul etmek için amaç(lar), çatışma(lar), kural(lar), meydan okuma(lar) içeren etkileşimli bir problem çözme etkinliğidir (Samur, 2012). Salen ve Zimmerman (2004) ise oyunu oyuncuların, kurallarla tanımlanmış, ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanan yapay bir çatışmaya girdiği bir sistem olarak tanımlamaktadır. Bu iki tanım, bu çalışmada kullanılan “oyun veya oyuncu” terimini de tanımlamaktadır.

Teknoloji araçlarının sahip olduğu ve etkileşim sağladığı ses ve görüntü gibi etkilerin oyun teknolojilerine yansması bağımlılık eğilimini artırabilir (Griffiths, 1999). Bilgi teknolojilerindeki gelişmeler sonucunda bilgiye, ürünlere, hizmetlere, iletişime ve eğlenceye sınırsız erişim mümkün hale gelmiştir. Bu olaylar psikolojik ve sosyal birçok yeni olgunun ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bilgisayara bağlı olarak, İnternet ve video oyun bağımlılığı burada önemlidir. Son yıllarda çokça araştırmaya konu olan bu yeni bağımlılık türleri, davranışa bağlı olarak gelişen teknolojik bağımlılıklar olarak görülmektedir (Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014).

Video oyunu, kişisel bilgisayar, oyun konsolu veya cep telefonu gibi bilgisayar cihazlarında oynanabilen, görsel geri bildirim üretmek için kullanıcı arayüzü ile etkileşim içeren elektronik bir oyundur. Son yıllarda sosyal ağların, akıllı telefonların ve tabletlerin ortaya çıkması, mobil ve sosyal oyunlar gibi yeni kategorilerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. 1970'lerdeki ilk oyunlardan bu yana video oyunları uzun bir yol kat etmiş ve bugün video oyunları fotogerçekçi grafikler sunabilir ve çoğu

durumda şaşırtıcı bir şekilde gerçekliği simüle edebilir duruma gelmiştir (Vorderer ve Bryant, 2012). 1970'lerin başında ilk ticari video oyunlarının yayınlanmasının ardından, video oyun bağımlılığı ile ilgili psikolojik ve psikiyatrik raporlar ilkesi 1980'lerin başında bilgisayar katatonisi olarak literatürdeki yerini almıştır. 1989'da video oyunu bağımlılığı üzerine ilk ampirik çalışma Shatton tarafından yayınlanmıştır (Griffiths vd., 2012). Bu çalışma, 5 yıl boyunca video oyunu oynayan ve kendilerini video oyunlarına bağlı olarak tanımlayan 127 kişi ile gerçekleştirilmiştir. Ancak bu çalışmadaki temel sorun, standartlaştırılmış bir video oyunu bağımlılığı ölçeğinin kullanılmamış olmasıdır. Bu çalışmada bağımlılığın ölçüsü basitçe, bireyin kendisini video oyununa bağımlı olarak tanımlamasıydı. 1990'larda Birleşik Krallık'ta video oyunu bağımlılığı ile ilgili çalışmalar artmıştır. Bu araştırmalar okullardaki ergenler üzerinde yapılmıştır. Bu çalışmalarda video oyunu bağımlılığını ölçmek için DSM-III veya DSM-IV ile patolojik kumar bağımlılığı kriterlerini video oyunu bağımlılığına uyarlanmış ve tüm çalışmalarda küçük ölçekli, kendi kendini bildiren anketler kullanılmıştır (Saka, 2020). 2000'li yılların başında, oyunlara çevrimiçi bir bileşenin eklenmesi ve daha gerçekçi grafiklerle video oyunlarına olan talep önemli ölçüde artmıştır. Bu, oyun bağımlılığı araştırmalarının artmasına neden olmuş ve 2000 ile 2010 yılları arasında altmıştan fazla araştırma yapılmıştır. Bu çalışmaların çoğu devasa çok oyunculu çevrimiçi rol oynama oyunu bağımlılığı üzerinedir (Griffiths vd., 2012). Elde edilen bulgulara göre bu oyunlara ayak uydurmak için sürekli oynamaya devam etmek gerekmektedir. Nitekim oyuncuların bir hafta içerisinde ortalama 63 saat oynadığı ve ciddi anlamda olumsuz belirtiler gösterdiği belirtilmiştir. Bu oyunları oynayan grubun çeşitli psikolojik ve sosyal sorunları olması muhtemeldir. Çünkü aşırı video oyunları okula, işe ve sosyal bağlantılara ciddi şekilde zarar verebilir (Van Rooij vd., 2011).

2.1.2.1. Video Oyun Bozukluğu Tanı Kriterleri

Oyun oynama bozukluğu veya internette oyun oynama bozukluğu olarak da bilinen video oyunu bağımlılığı, genel olarak, bir kişinin yaşamın çeşitli alanlarında uzun bir süre boyunca işlev görme yeteneğinde önemli bir bozulmaya neden olan sorunlu, zorlayıcı video oyunu kullanımı olarak tanımlanır. Bu tür bozukluklar, bir kişi, olumsuz sonuçları ne olursa olsun, günlük görevlerinin veya diğer çıkarlarının

zararına olacak şekilde oyun faaliyetlerine dahil olduğunda teşhis edilebilir. Video oyunu bozukluğunun ana kriteri, oyun oynarken kendini kontrol edememektir (Krishna, 2017). Öte yanda video oyunu bağımlılığı henüz, DSM-V’te listelenmemiş ve kanıta dayalı araştırmalarda video oyun bağımlılığı tanı kriterleri ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu araştırmalarda video oyunu kullanımının farklı bağımlılık özellikleriyle ilişkili olduğu doğrulanmaktadır (Çevik vd., 2020).

Griffiths ve Davies (2005) video oyun bağımlılığı kriterlerini patolojik kumar bağımlılığı kriterlerine dayalı olarak tanımlamışlardır;

- Oynama ve düşünmede bir sonraki oyunu planlama veya önceki oyunları hatırlamada artan süre.
- Oynamanın veya huzursuz hissetmenin imkansız olduğu durumlarda kötü bir ruh hali
- Farklı oyunlar oynamak için harcanan sürenin artması
- Oynatma süresinin kontrol edilememesi
- Aileden veya arkadaşlardan oyun oynamaya vakit ayırma,
- Oyun oynamak veya durum hakkında yalan söylemek için ödev ve sorumluluklarını yerine getirmeme,
- Uykusuzluk, yemek yememe veya daha fazla oyun oynamak için aile ve arkadaşlarla daha az zaman geçirme,

2.2.Kavramsal Olarak Şiddet

Sosyal bilimlerdeki anlaşılması en zor kavramlardan biri olan şiddet son derece karmaşık bir olgudur. 1960'ların sonlarından bu yana, Batılı sanayileşmiş ülkelerde, uzun vadeli eğilimin aksine, şiddette önemli bir artış olmuş ve sonuç olarak şiddet konusu, sayısız makale, deneme ve kitaba yansıyan, çok fazla dikkate alınan bir konu haline gelmiştir. Yine de, şiddetin uygun bir tanımı, esaslı farklılaşması, sosyopolitik değerlendirmesi ve ahlaki değerlendirmesi ile ilgili tartışmalı sorular hala çözülememiştir (Imbusch, 2003).

Saldırganlık ya da şiddet, insanlar için ilişkilerde fiziksel acı ve psikolojik olarak tahribat kaynağı olabilecek caydırıcı davranış ve tutumlardan bazılarıdır (Kowalski, 2001; Baron ve Richardson, 2004). Başka bir tanımlamaya göre şiddet, merhamete

karşı anlamına gelir ve kişinin kendisine ve başkalarına karşı fiziksel gücünün açık bir ifadesidir veya zarar temelinde kişinin arzusuna karşı eylemi zorlamasıdır (Anaka ve Soltanieh, 2006). WHO şiddeti kişinin kendisine, başka bir kişiye veya bir grup veya topluluğa karşı, yaralanma, ölüm, ölüm, psikolojik zarar, gelişme geriliği veya yoksunluk olarak tanımlamaktadır (WHO, 2006). WHO'un şiddet tanımının, şiddet içeren davranış ve sonuçlarıyla ilgili çeşitli olguları içerdiği, güç kullanımı veya güç kullanma tehdidini içerdiği söylenebilir. Bu tanım, bir eylemin şiddet olarak sınıflandırılabilmesi için bir kişi veya grubun başka bir kişi veya gruba karşı güç veya güç kullanma niyetinde olması gerektiğini vurgulamaktadır. Bu nedenle, şiddet, istenmeyen eylem ve olaylardan kaynaklanan yaralanma veya zarardan ayırt edilir. Bu tanım, sadece fiziksel güç kullanımına değil, aynı zamanda tehdit veya fiili güç kullanımına da dikkat çekmektedir. Bu tür bir güç çete şiddeti veya etnik grupların bastırılmasında olduğu gibi, kendisine, bir bireye veya bir gruba veya topluluğa karşı kullanılabilir. WHO'un tanımında şiddet yalnızca fiziksel yaralanmayla sonuçlanma olarak değil, psikolojik zarar, gelişme geriliği veya yoksunluğun meydana geldiği yerde mevcut olarak tanımlanır; Bu nedenle, istismar veya ihmal eylemleri şiddet olarak kategorize edilebilir (Rutherford vd., 2007).

Qaader Taha'ya (1993) göre şiddet, kentleşmeden uzak bir davranış olan, bireyleri dövüp öldürmek ve mülkü kırmak gibi saldırgan saiklerin ve enerjilerin açık bir şekilde fiziksel olarak kullanıldığı, cebir, saldırganlık, baskı ve zorlama ile lekelenmiş davranıştır. Rakibi zorlamak ve boyun eğdirmek için güç ve şiddet tek bir kişi tarafından bireysel olarak verilebilir ve toplu olarak bir grup, organ veya kurum tarafından verilebilir.

Literatür incelendiğinde saldırganlık, şiddet ve hatta istismar kavramlarının birbirinin yerine kullanıldığı görülmüştür. Bu nedenle bu kavramların açıklığa kavuşturulmasına ihtiyaç olduğu açıktır. Baron (1977) saldırganlığı saldırgan muameleden kaçınma motivasyonuna sahip başka bir canlıya zarar verme ve/veya yaralama niyetiyle yapılan her türlü davranış olarak tanımlamıştır. İstismar ise bir kişinin kendi üstün konumunu, ayrıcalığını veya gücünü bir başkasına genellikle tehdit yoluyla empoze etmek için kullandığı güç ve zorlayıcı kontrol kullanımı olarak tanımlanır (Geffner, 2016).

Saldırganlığın ortaya çıkmasında öfke gibi olumsuz duyguların, zarar verme isteği gibi güdülerin ve ırkçılık gibi bazı olumsuz tutumların etkili olabileceği belirtilse de bunlara ihtiyaç duyulmadan da saldırganlığın ortaya çıkabileceği ifade edilmiştir. Yapılan araştırmalara bakıldığında bazı araştırmacıların şiddeti saldırganlık kapsamında inceledikleri ve buna göre şiddetle ilgili eylemleri saldırganlık olarak ele aldıkları görülmektedir (Mizen, 2009; Anderson ve Bushman, 2018). Saldırganlık ve şiddeti birbirinin yerine kullanan Geffner (2016), şiddetin fiziksel, cinsel eylemler ve saldırgan davranışlarla görünür olduğunu belirtmiş ve şiddeti bir başkasına fiziksel, cinsel veya psikolojik saldırı olarak açıklamış; istismarın bunları da içerdiğini ekleyerek, şiddeti ve saldırıyı bireysel olaylar olarak değerlendirirken, istismarı birden fazla saldırganlık biçimini içerebilecek bir süreklilik içinde incelemiştir.

2.2.1. Şiddetin Türleri

Krug ve arkadaşları (2002), şiddetin doğasına, fiziksel, psikolojik, cinsel, yoksun bırakma veya ihmal içeren davranışlara ilişkin olarak çeşitli şekillerde görülebileceğini de belirtmiştir. Bu sınıflandırmanın dışında farklı şiddet türleri de bulunmaktadır. Bu çalışmada ise mağdur ve fail arasındaki ilişkiye göre şiddet ve uygulama biçimine göre olmak üzere iki farklı türde ele alınmıştır.

2.2.1.1. Mağdur ve fail arasındaki ilişkiye göre şiddet

Mağdur ve fail arasındaki ilişkiye göre şiddetin alt türlerinin kendine yönelik şiddet, kişilerarası şiddet ve toplu şiddet olmak üzere sınıflandırıldığı ifade edilmiştir (Krug vd., 2002).

Kendine yönelik şiddet, intihar düşüncelerini veya eylemlerini ve kendine zarar verme biçimlerini içeren geniş bir terimdir. 4 farklı şekilde ortaya çıkar. “Ölümcül intihar davranışı” genellikle ölümlü sonuçlanan intihar eylemleri için kullanılır. “Ölümcül olmayan intihar davranışı” ölümlü sonuçlanmayan intihar davranışını tanımlar. “İntihar düşüncesi” klinik olarak kişinin kendi hayatına kasten son verme düşüncesini tanımlamak için kullanılır. “Kendini yaralama” bilinçli intihar niyeti olmaksızın vücudun bölümlerinin doğrudan ve kasıtlı olarak yok edilmesi veya değiştirilmesi anlamına gelir (Rutherford vd., 2007).

Kişilerarası şiddet, aile üyeleri arasında, yakın partnerler arasında veya bireyler arasında, birbirlerini tanıyıp tanımadıklarına bakılmaksızın ve şiddetin özellikle herhangi bir grubun veya davanın amaçlarını ilerletmeyi amaçlamadığı durumlarda meydana gelen şiddet ve yıldırma eylemlerini içerir (Waters vd., 2004). Bu kategori çocuklara kötü muameleyi, gençlere yönelik şiddeti, bazı cinsel şiddet biçimlerini ve yaşlıların istismarını içerir (Rutherford vd., 2007).

Kolektif şiddet, siyasi, ekonomik veya sosyal hedeflere ulaşmak için kendilerini bir grubun üyesi olarak tanımlayan kişilerin başka bir gruba veya bireyler grubuna karşı araçsal şiddet kullanımı olarak tanımlanmaktadır (Zwi vd., 2002). Kolektif şiddet, savaşı, terörizmi ve devletler arasında veya içinde şiddetli siyasi çatışmaları, devletler tarafından uygulanan şiddeti (soykırım, işkence, sistematik insan hakları ihlalleri) ve çete savaşı gibi organize şiddet suçlarını içerir. Fiziksel, cinsel, psikolojik veya ihmal veya ayrımcılıkla karakterize edilen tüm şiddet kategorilerini içerebilir (Rutherford vd., 2007).

Cinsel şiddet, kişilerarası veya toplu düzeyde ortaya çıkabilir. Cinsel şiddet, rıza dışı cinsel teması ve röntgencilik ve cinsel taciz gibi cinsel nitelikteki rıza dışı temassız eylemleri içerir (Basile ve Saltzman, 2002). Örneğin yaşı, engelliliği, yetkinin kötüye kullanılması, şiddet veya şiddet tehditleri nedeniyle rıza gösteremeyen veya reddedemeyen birine karşı işlenen cinsel içerikli fiiller, cinsel şiddet olarak nitelendirilir (Rutherford vd., 2007). Cinsel zorlama ise bir başka kişiyi şiddet, tehdit, sözlü ısrar, aldatma, kültürel beklentiler veya ekonomik koşullar yoluyla kendi iradesi dışında cinsel davranışa girmeye zorlama (veya zorlamaya teşebbüs etme) eylemi olarak tanımlanmaktadır (Krug vd., 2002).

Cinsiyete dayalı şiddet, şiddetin kadın ve kız çocuklarının toplumdaki ikincil statüsü bağlamında meydana geldiğini kabul eden ve bu eşitsiz güç dengesinin korunmasına hizmet eden bir terimdir (Watts ve Zimmerman, 2002). Cinsiyete dayalı şiddet bazen “kadına yönelik şiddet” ile birbirinin yerine kullanılmaktadır, ancak kadına yönelik şiddet daha sınırlı bir kavramdır. Birleşmiş Milletler kadına yönelik şiddeti kadınlara fiziksel, cinsel veya psikolojik zarar veya ıstırap veren veya verebilecek olan cinsiyete dayalı her türlü eylem ve bu tür eylemlerle tehdit etme, zorlama veya keyfi olarak özgürlükten yoksun bırakma olarak tanımlamaktadır (BM, 1994).

Yakın partner şiddeti, mevcut veya eski bir partner veya eş tarafından fiziksel, cinsel veya psikolojik zarara atıfta bulunur. Bu tür şiddet, heteroseksüel veya aynı cinsiyetten çiftler arasında ortaya çıkabilir ve cinsel yakınlık gerektirmez. Kadınlar erkek partnerlerine karşı şiddet uygulayabilseler ve şiddet erkek-erkek ve kadın-kadın birlikteliklerinde bulunabilse de, dünya çapında eş şiddetinin ezici yükünün kadınlara yönelik olduğu kabul edilmektedir (Krug vd., 2002).

Aile içi şiddet, genellikle yakın partner şiddeti ile birbirinin yerine kullanılır. Aile içi şiddet, fiziksel taciz, sözlü taciz, ekonomik taciz ve sosyal tacizi içerir (Rutherford vd., 2007). Hegarty ve arkadaşları (2000), aile içi şiddetin yalnızca fiziksel şiddet olaylarıyla değil, aynı zamanda faillerin eşleri üzerinde kontrol sağlamak için kullandıkları duygusal ve psikolojik istismarla da karakterize edilen kronik bir sendrom olarak daha iyi anlaşılabilceğini öne sürmektedir.

Aile şiddeti, çocuğa kötü muamele, kardeş şiddeti, eş şiddeti ve yaşlı istismarını ifade eder. Aile şiddeti kavramı, aile içi şiddetin alt türlerinin her birinin diğer alt türler için nasıl bir risk faktörü oluşturabileceğine veya nasıl bir risk faktörü olabileceğine ve aile düzeyinde altta yatan ortak risk faktörlerinin nasıl olabileceğine dikkat çekmek için giderek daha fazla kullanılmaktadır (Anderson, 2002).

Çocuğa kötü muamele ve çocuk istismarı, bazen birbirinin yerine kullanılır. Örneğin, WHO Çocuk İstismarını Önleme Komisyonu çocuk istismarı veya kötü muamele davranışını güven veya güç ilişkisi bağlamında çocuğun sağlığına, hayatta kalmasına, gelişimine veya onuruna potansiyel zarar veren eylemler olarak tanımlar (WHO, 1999).

Gençlik şiddeti, WHO gençlik şiddetini 10-29 yaşları arasındaki bir kişi tarafından veya ona karşı işlenen cinayet ve ölümcül olmayan saldırılar olarak tanımlamaktadır (Mercy vd., 2002). Bu tanım, gençleri hem mağdur hem de fail olarak açıkça içermekte ve gençlerin bu yaşam evresinden geçerken şiddete maruz kalmanın arttığını vurgulamaktadır (Rutherford vd., 2007).

Yaşlı istismarı, yaşlı bir bireye zarar verici ve sıkıntıya yol açıcı nitelikte olan güven beklentisi olan bir ilişkide ortaya çıkan tek veya tekrarlayıcı eylemlerdir. (Wolf

vd., 2002). Diğer istismar türlerinde olduğu gibi, fiziksel, psikolojik, finansal, cinsel olabilir veya ihmal içerebilir (Rutherford vd., 2007).

İşyeri şiddeti, Çalışanların işleriyle ilgili koşullarda, işe gidip gelirken de dahil olmak üzere, güvenliklerine açık veya örtülü bir meydan okumayı içeren, istismar edildiği, tehdit edildiği veya saldırıya uğradığı olaylardır (International Labour Office, 2002). İşyerinde taciz, yaş, engellilik, HIV durumu, cinsiyet, cinsel yönelim ve diğer faktörlere dayalı, karşılıksız ve istenmeyen ve işyerindeki kadın ve erkeklerin onurunu etkileyen her türlü davranıştır (Mayhew ve Chappell, 2005).

2.2.1.2. Uygulama biçimine göre şiddet

Uygulama biçime göre şiddet genellikle fiziksel, cinsel ve psikolojik şiddet olmak üzere üç kategoride ele alınır.

Fiziksel şiddet, ölüme, sakatlığa, yaralanmaya veya başka herhangi bir zarara yol açması muhtemel olan "kasıtlı olarak fiziksel güç kullanımıdır (Breiding vd., 2015). Ayrıca fiziksel şiddet, mağdur kişinin vücut bütünlüğünün ihlali olarak tanımlanmıştır. Fiziksel şiddet, fiziksel şiddet eyleminin bireyler üzerinde oluşturduğu zarar ve mağduriyetlerin daha kolay fark edilmesi ve bu şiddet eyleminin verdiği zararların diğer şiddet türlerine göre daha objektif olarak değerlendirilmesi nedeniyle, şiddetin ilk ve en göze çarpan biçimidir (Uluocak vd., 2014). İtme, kapma, itme, saç çekme, tokat atma, vurma, tekmeleme ya da ısırma, dövme, silah ya da herhangi bir alet kullanma fiziksel şiddete örnek olarak verilebilir (Lacey vd., 2013).

Cinsel şiddet, Kadını istemediği yerde, istemediği zamanlarda ve istemediği şekillerde cinsel ilişkiye zorlama (tecavüz); başkalarıyla cinsel ilişkiye zorlamak; cinsel organlara zarar vermek; doğurmaya veya doğurmamaya zorlamak; kürtaja zorlamak; ensest ilişkiye zorlama (cinsel taciz ve akrabalar arası tecavüz); fuhuşa zorlamak; evliliğe zorlamak; Telefon, mektup veya sözlü olarak cinsel açıdan rahatsız edici davranışlarda bulunmak cinsel şiddettir (BKSGM, 2008).

Psikolojik şiddet, literatürde psikolojik istismar olarak da adlandırılan psikolojik şiddet mağdurları kendi amaçları için kontrol etmek ve kullanmak için daha incelikli zorlayıcı stratejilerden yararlanma olarak tanımlanmaktadır (O'Leary ve Maiuro, 2001). Good ve arkadaşları ise (1995) psikolojik şiddetin kendi kontrolünü,

menfaatini veya statüsünü elinde tutmak için başkasını değersizleştirmeye, kısıtlamaya veya ihlal etmeye çalışarak sahip olduğu gücün kötüye kullanımını içerdiğini belirtmektedir.

2.2.2. Şiddetin Yaygınlığı ve Sonuçları

Şiddet yaygınlığı ele alındığında incelenmesi gereken en büyük sorunlardan biridir. Birinci basamak hastalarında şiddetle ilgili yapılan bir araştırmaya göre, 829 katılımcının %15,3'ünün son 5 yılda içi şiddete maruz kaldığı, bu kişilerin %5,9'unun fiziksel şiddet, %9,4'ünün ise psikolojik şiddete maruz kaldığı belirlenmiştir. Ayrıca aynı araştırmaya göre kadınların psikolojik şiddete maruz kalma oranının erkeklere göre çok daha yüksek olduğu görülmüştür (Selic vd., 2011). Bunun dışında Türkiye'de evlilik içi şiddetle ilgili yapılan bir çalışmada psikolojik şiddet görülme sıklığı beklenenin çok üzerinde (%93) bulunmuştur. Öte yandan, evlilikte ekonomik şiddet sıklığının %34,4, fiziksel şiddet ve cinsel şiddet sıklığının sırasıyla: %37,5 ve %3,9 olduğu belirtilmiştir (Dönmez, 2008). Literatürde psikolojik şiddet olarak da anılan duygusal şiddet üzerine yapılan bir araştırma, 234 kadından 229'unun (%99) en az bir kez psikolojik şiddete maruz kaldığını ortaya koymuştur. Ayrıca istismara uğradığını belirten katılımcıların çoğunun, daha sık psikolojik şiddete maruz kaldığı bildirilmiştir (Follingstad vd., 1990). Araştırmalar, şiddet olgusunun son derece yaygın olduğunu ortaya koymaktadır (Kaase ve Neidhardt, 1990), öyle ki şiddet fiziksel ve psikolojik yaralanmalardan, belirli suç biçimlerinden, yollarda ve sporda kaba davranışlardan sosyopolitik ayrımcılığa kadar uzanmaktadır (Imbusch, 2003).

Etkileri göz önüne alındığında sağlık sorunları ve/veya ölüm nedeni ile sınırlı olmadığı anlaşılmaktadır. Şiddetin yaralanma, ölüm, psikolojik zarar, gelişme geriliği veya yoksunlukla sonuçlanma olasılığı yüksektir. Kendi kendine uygulanan, kişiler arası veya toplu şiddet nedeniyle her yıl bir milyondan fazla insan ölmekte ve çok daha fazlası ölümcül olmayan yaralanmalara maruz kalmaktadır. Genel olarak şiddet, tüm dünyada 15-44 yaş arası insanlar için önde gelen ölüm nedenlerinden biridir (Krug vd., 2002). Olofsson ve arkadaşları (2012) şiddet mağduru olmanın hem erkekler hem de kadınlar için sağlıkla ilgili semptomlar açısından kritik bir risk faktörü olduğunu açıklamıştır.

Şiddete karşı tutumumuz ve birine karşı şiddete başvurmamız üzerinde de rolü olduğu için, şiddetin toplum üzerinde sürdürülmesi üzerinde de etkisi vardır. Nitekim Markowitz (2001) çocukluk döneminde şiddet olayları yaşama ile eşlere yönelik şiddete başvurmaya yönelik tutumlar arasında ilişki olduğunu belirtmiştir. Ayrıca eşlere karşı şiddete yönelik tutumların çocuklara ve eşlere yönelik şiddet uygulama sıklığı ile de ilişkili olduğunu ifade etmiştir. Şiddete yönelik tutumlarla ilgili olarak, eşlerin kadına yönelik şiddete karşı tutumları üzerine gerçekleştirilen araştırmaya katılan birçok kişi, eş şiddetini, özellikle fiziksel şiddeti uygun bulmadıklarını ifade etmelerine rağmen, çatışmanın evliliğin bir parçası olduğunu belirtmişlerdir. Bu nedenle fiziksel zararın boyutu, kocanın yaşı gibi faktörlere bağlı olarak kadınların dövülmesinin kabul edilebilir olduğunu ve kadınların şiddete karşı hoşgörülü olmaları gerektiğini eklemişlerdir (Yigzaw vd., 2010).

Fiziksel güç uygulanmasıyla ortaya çıkan şiddetin, kişinin vücudunda geçici veya kalıcı hasara yol açtığı ve bazen ölüme yol açabileceği belirtilmiştir (Polat, 2016). Fiziksel şiddet konusunda kadınlar, çocukla, yaşlılar ve engelliler dezavantajlı konumdadır. Türkiye örneğinde şiddet üzerine yapılan bir araştırma, yaklaşık her 3 kadından 1'inin en az bir kez fiziksel şiddete maruz kaldığını ortaya koymuştur (Altınay ve Arat, 2007). Ayrıca Kadın Cinayetlerini Durduracağız Platformu (2019) tarafından yayınlanan verilere göre Türkiye'de erkekler tarafından öldürülen kadın sayısı oldukça dikkat çekicidir ve son üç yılda 1323 kadın cinayeti yaşanmıştır.

Yakın partner ve cinsel şiddet üzerine yapılan bir araştırmaya göre ise nüfusun önemli bir bölümünü etkileyen bu tür şiddet türlerinin maruz kalınan kişilerde fiziksel yaralanma, istenmeyen gebelik, enfeksiyon gibi ani ve uzun süreli sonuçları olduğu tespit edilmiştir (WHO, 2010).

2.2.3. Şiddetin Önlenmesi

Şiddete odaklanmanın ve onu net bir şekilde tanımlamanın en önemli sonucu, şiddetin ölçөгünü, biçimlerini ve nedenlerini daha kesin olarak anlama ve ortaya çıkmasını önlemek veya etkilerini değiştirmek için müdahale kapsamını genişletme potansiyelidir. Önleme faaliyetleri, önlemenin gerçekleştiği aşamaya (birincil, ikincil veya üçüncül önleme) ve ayrıca nüfusla ilişkisine (evrensel, seçici veya belirtilen

müdahaleler) göre sınıflandırılabilir. Bu müdahaleler aşağıda açıklanmaktadır (Rutherford vd., 2007):

Öncelikli korunma: Şiddetin birincil önlenmesini, meydana gelen şiddet olaylarını durdurmayı amaçlar. Birincil önleme, önlemenin en etkili şeklidir, ancak aynı zamanda elde edilmesi en zor olanıdır. Yoksulluk ve eşitsizliği ele almaya yönelik politika girişimleri, ateşli silahların mevcudiyetini kontrol etmeye yönelik düzenlemeler gibi şiddetle ilgili birincil önleme faaliyetleri bu kapsamdadır

İkincil önleme: Tecavüz sonrası cinsel yolla bulaşan hastalıkların tedavisi veya acil servisler gibi acil müdahalelere odaklanarak, bir şiddet olayı meydana geldiğinde zararı en aza indirmeyi amaçlar. İkincil önleme, tesislerin daha iyi planlanması, koruma güçlerinin daha iyi eğitilmesi ve mülteci kamplarından sorumlu olanlara daha fazla hesap verme çağrıları yoluyla mülteci kamplarında veya ülke içinde yerinden edilmiş kişilerin bulunduğu ortamlarda cinsel sömürü risklerinin azaltılması gibi yüksek riskli durumlara müdahale etmeyi de içerebilir

Üçüncül önleme: Mağdurları ve failleri tedavi etmeyi ve iyileştirmeyi amaçlar. Yaklaşımlar, rehabilitasyon ve yeniden entegrasyon gibi şiddetin ardından uzun süreli bakıma odaklanır ve travmayı azaltmaya veya şiddetle ilişkili uzun süreli sakatlığı azaltmaya yönelik girişimlerde bulunur. Örnekler arasında istismara uğramış çocuklar için psikolojik terapiler; yakın partner, aile içi şiddet veya aile içi şiddet mağdurları için tarama ve destek hizmetleri; ve işkenceden kurtulanların ihtiyaçlarının özel olarak tanınması vardır.

Evrensel müdahaleler: Şiddete yönelik evrensel müdahaleler, bireysel riske bakılmaksızın genel nüfusa veya bu nüfus içindeki gruplara (örneğin belirli bir cinsiyet veya yaş grubundan olanlar) yöneliktir. Örnekler, okullarda zorbalığa karşı eğitim ve öğretim programları geliştirmek veya alkolle ilgili şiddeti önlemek için satışları düzenleyerek ve fiyatları artırarak nüfusun alkol tüketimini azaltmaktır

Seçici müdahaleler: Yüksek şiddet riski altındaki kişilere odaklanır. Örneğin, düşük gelirli bekar ebeveynlere odaklanan erken müdahale programları.

Belirtilen müdahaleler: Aile içi şiddet failleri veya cinsel suçlular gibi saptanabilir sorunları olan yüksek riskli bireylere odaklanır. Örneğin, bazı cezaevleri şiddet suçluları için zorunlu programlar yürütür.

2.3.Dürtüsellik

Dürtüsellik; yapısı, riskli davranışlar ve bazı ruhsal bozukluklarla ilgili araştırma ve klinik alanlarda oldukça önemlidir (Bakhshani, 2014). Ancak dürtüsellikğin uzlaşmış bir tanımı yoktur veya yapıyı değerlendirmek için belirlenmiş bir ölçüm aracı yoktur (Kocka ve Gagnon, 2014). Dürtüler, ödül peşinde koşmaya veya tüketmeye yönelik güçlü motivasyonel hislerdir ve bireyler onları çaba sarf ederek engellemedikçe veya kesmedikçe dürtüsel davranışlara yol açabilir (Jentsch ve Pennington, 2014). Dürtüsellik, ya olağandışı güçlü nedeniyle ya da dürtüsel eylemler hakkında akıl yürütme veya bunları kontrol etme güçlüğü nedeniyle bu davranışlarda bulunmaya yönelik özellik benzeri bir eğilimi ifade eder (Jentsch vd., 2014).

Dürtüsel davranışlar mutlaka patolojik değildir ve muhtemelen bireyin yüksek belirgin sonuçlar elde etme arzusunu ve motivasyonunu yansıtır. Bu anlamda dürtüsel davranışlar daha yavaş, daha müzakereci ve riskten kaçınan seçimler lehine hızlı keşif veya risk alma eylemlerini teşvik eden seçim güçlerine tabi olabilecek uyarlanabilir davranışlardır (Fairbanks vd., 2004). Bu davranışlar, müdahaleci hale geldiklerinde, normal yaşam rutinlerini bozduklarında, klinik sıkıntıya neden olduklarında veya kendine veya başkalarına yönelik zararlı davranışlara yol açtıklarında, muhtemelen engelleyici öz kontrol mekanizmalarında bir başarısızlık olduğu noktada, patolojik olarak görülür (Evenden, 1999).

Dürtüsellik kavramı uzun yıllardır farklı bakış açıları ile araştırılmakta ve kavramsallaştırılmaktadır. Eysenck (1993), dürtüsellikte planlanmamış riskli davranışlara ve hızlı karar vermeye vurgu yapmaktadır. Barratt'ın (1995) tanımında ise dürtüsellikğin üç farklı motor, bilişsel ve planlama yapmama davranış olma üzere üç bileşeni vardır. Buna göre motor dürtüsellik, düşünmeden bir eylemde bulunmayı temsil eder, bilişsel dürtüsellik, hızlı bilişsel karar vermeyi temsil eder ve planlama yapmama ise geleceğe yönelik bir yönelime sahip olamama ile ilgilidir. DSM-V'e göre dürtüsellik, disinhibisyonun bir yönü olarak tanımlanmakta ve uyaranlara ani tepki

verme, o anda veya sonuçlarına bakılmaksızın plansız tepki verme, programlamada veya programlara bağlı kalmada sorun olarak değerlendirilmektedir (APA, 2013).

Dürtüsellik, çevreye uyumsuz ya da fazla tehlikeli, gerektiği kadar üzerine düşünülmemiş ve çoğunlukla istenmeyen olaylara sebep olan davranışların tanımıdır. (Özdemir vd., 2012). Moeller ve arkadaşları (2001) ise dürtüsellik terimini, dürtüsel bireye veya başkalarına tepkilerin olumsuz sonuçlarına bakılmaksızın, iç veya dış uyaranlara hızlı, plansız tepkilere yönelik bir yatkınlık olarak tanımlamışlardır. Patton ve arkadaşlarına (1995) göre dürtüsellik katkıda bulunan üç faktör vardır:

- Anlık hareket (motor aktivasyonu),
- Eldeki göreve odaklanmamak (dikkatsizlik) ve
- Plan yapmama ve dikkatli düşünmeme (planlamama)

Biyolojik ve nöropsikolojik bir bakış açısından hareketle dürtüsellik, birey veya etrafındaki diğerleri için potansiyel olarak riskli bir dürtüyü engellemede başarısızlık ile karakterize edilir (Chamberlain ve Sahakian, 2007). Bilişsel bakış açısından hareketle dürtüsellik, davranışsal dürtüleri ve düşünceleri engelleyememektir. Bilişsel yaklaşım dürtü kontrolünü yürütücü işlevlerin önemli bir bileşeni olarak görür dürtülerin kişinin sosyal ve kişisel işleyişinde önemli bir rol oynadığını öne sürer (Chudasama, 2011). Çeşitli bilişsel-sosyal ve karakterolojik yönlerini birleştirmek için dürtüsellik biyo-psiko-sosyal bir perspektiften bakan Moeller ve arkadaşları ise (2001) dürtüsellik için iç ve dış uyaranlara yanıt olarak, kendileri veya başkaları için olumsuz sonuçlarına bakılmaksızın ani ve planlanmamış eylemlerde bulunmaya hazır olmayı içerdiğini belirtmiş ve dürtüsellik kapsamlı bir tanımının aşağıdaki yönleri içermesi gerektiğini ifade etmiştir:

- Davranışın olumsuz sonuçlarına karşı duyarlılığın azalması.
- Bilgiyi tam olarak işlemeden önce uyaranlara ani ve plansız tepki vermek.
- Bir davranışın uzun vadeli sonuçlarını dikkate almamak.

Yukarıda geniş olarak açıklandığı gibi, dürtüsellik çok boyutlu bir kavram olarak tanımlanabilir ve hem davranışsal hem de öz bildirim değerlendirmelerini içeren çeşitli değerlendirmelere sahiptir.

2.3.1. Dürtüsellik Sonuçları

Dürtüsel bireyler, kendileri veya başkaları için eylemlerinin sonuçlarını değerlendirme yeteneğinden yoksundurlar (Bakhshani, 2014). Genel olarak dürtüsellik, hiperaktivite bozukluğu depresyon ve anksiyete bozukluğu ve kişilik bozuklukları, özellikle B kümesi bozuklukları (antisosyal kişilik bozukluğu ve sınırda kişilik bozukluğu) gibi bazı bozuklukların belirtisidir (Villalobos vd., 2004).

Dürtüsellik bireyin fiziksel, maddi ve manevi olarak zarar görebileceği davranışlara yol açmaktadır (Saticı vd., 2019). Araştırmalar borderline kişilik bozukluğu olan hastalarda intihar etme ile dürtüsellik arasında bir ilişki olduğunu göstermiştir. Soloff ve arkadaşları (2000) borderline kişilik bozukluğunda daha yüksek düzeyde dürtüsel saldırganlık bildirmiştir. İntihar girişimi öyküsü olan kişilik bozukluğu olan bireyler, intihar girişimi öyküsü olmayan bireylere kıyasla daha yüksek düzeyde dürtüsel eylemler göstermiştir (Bakhshani, 2014). Uyuşturucu bağımlılığı olan bireylerde dürtüsellik araştırılan çalışmalar, dürtüsellik ile uyuşturucu kullanımı arasındaki ilişkiyi doğrulamaktadır. Bu araştırma bulgularına göre birden fazla maddeyi kötüye kullanan kişiler, yalnızca tek tür uyuşturucu kullanan kişilere kıyasla daha yüksek düzeyde dürtüsellik gösterirler (O'Boyle ve Barratt, 1993).

Uzun vadeli sonuçlarını görmezden gelerek, davranışın o anda getireceği zevk duygusuna odaklanmak. Bu bağlamda aşırı davranışlar (alışveriş, kumar, yemek yeme, içme gibi) kişinin anlık uyaranlara odaklanmasının bir sonucu olarak görülebilir (Baumeister ve Heatherton, 1996). Bu doğrultuda uyuşturucu kullanma geçmişi olan kişiler, ödül çok az olsa bile, birden fazla ödül seçeneğiyle karşılaştıklarında anında ödülleri tercih ederler (Kirby vd., 1999).

Sarısoy ve arkadaşları (2013) obez hastalarda dürtüsellik ve dürtüsellik benlik saygısı ve beden algısı ile ilişkisini inceledikleri çalışmalarında yüksek düzeyde dürtüsellik obezite gelişiminin önemli bir etkeni olduğunu obez hastaların bilişsel dengesizlik, dikkatsizlik ve ana odaklanma yani gelecek planı yapamama dürtüsel özellikler gösterdiklerini bildirmiştir.

Eroğlu (2016) problemlerle internet kullanımı ile dürtüsellik arasındaki ilişkiyi üniversite öğrencileri örneğinde incelediği çalışmada problemlerle internet

kullanımının dürtüsellığı yordadığını ortaya koymuştur. Başka bir çalışmada ise Annagür (2010) dürtüsel bireylerin yeme davranışı üzerinde kontrol sağlayamadıklarını yüksek kalorili ve lezzetli besinlere karşı daha fazla ilgi duyduklarını bu nedenle dürtüsellik ile obezite arasında güçlü bir ilişki olduğunu belirtmektedir.

2.4.İlgili Araştırmalar

Dürtüsellik ve dürtüsel saldırganlık, fiziksel saldırganlık ile önemli ilişkilere sahiptir. Bu nedenle dürtüsellik, şiddet ve saldırganlığın belirleyicileri hakkında düşünmede anahtar bir kavram haline gelmiştir (Edwards vd., 2003). Dürtüsellik ve şiddet arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmalarda bu ilişki doğrulanmıştır.

Dürtüsellik ve dürtüsel saldırganlık, fiziksel saldırganlık ile önemli ilişkilere sahiptir. Bu ilişkiyi doğrular nitelikte Edwards ve arkadaşları (2003) tarafından eş istismarcıları üzerine yapılan çalışmada, dürtüsellik, dürtüsel saldırganlık ve fiziksel şiddet arasındaki ilişki doğrulanmıştır.

Cohen ve Yavuz (2018) araştırmalarında sözel ve fiziksel şiddet davranışı ile dürtüsellik arasındaki ilişkide öfkenin aracılık rolünü inceledikleri çalışmalarına 285'i erkek, 285'i kadın toplam 570 kişiyi dahil etmişlerdir. Nicel analiz yöntemlerinin uygulandığı araştırmada dürtüsellik alt boyutlarından sıkışıklık ve heyecan arama ile sözel ve fiziksel şiddet davranışı gösterme arasında pozitif yönde yüksek düzeyde anlamlı bir ilişkinin olduğu tespit edilmiştir.

Kulu ve Özsoy (2020) tarafından yapılan araştırmada internet kafede sık zaman geçiren gençlerin internet bağımlılığı ve dürtüsel davranışları arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma iki farklı internet kafeye iki hafta arayla gelen 150 kişi üzerinden yürütülmüştür. Elde edilen bulgular internet kafeye gitme alışkanlığı olan kişilerin internet bağımlılığı ve dürtüsellik toplam puanlarının yüksek olduğunu göstermiştir.

Birçok çalışma, şiddet içeren davranış ile video oyunu bağımlılığı arasındaki bu bağlantıyı da desteklemektedir. Bu araştırmalar, şiddet içeren video oyunlarının saldırganlığı, şiddet içeren davranışları ve şiddet içeren düşünce ve duyguları artırdığını ileri sürmektedir (Anderson, 2004; Aksel ve Sarı, 2020; Anderson ve

Bushman, 2001; Bushman ve Anderson, 2002; Çevik vd., 2020; Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011). Bu çalışmalardan birinde, Anderson ve Dill (2000), oyunların saldırganlık üzerindeki etkisini incelemek için gerçek hayattaki şiddet içeren oyunları grafiksel şiddet içeren video oyunları ile karşılaştıran iki deney gerçekleştirmiş ve şiddet içerikli video oyunları oynayan katılımcıların saldırganlıkla ilgili kelimeleri hazırlamada daha yüksek puanlara sahip olduğunu bildirmiştir.

Bushman ve Anderson (2009) yaptıkları çalışmada video oyun oynamanın gereği şiddete karşı duyarsızlaştırdığını tespit etmişlerdir. Araştırmada şiddet içerikli video oynamanın biliş ve duygunun yanında saldırgan davranışları artırdığı belirtilmektedir.

Babacan Gümüş ve arkadaşları (2015) ise çalışmalarında üniversite öğrencilerinin problemleri internet kullanımı ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkiyi bazı demografik değişkenler açısından incelemişlerdir. Araştırmaya bir devlet Üniversitesinde öğrenimine devam eden 174'ü erkek 201'i kadın toplam 375 kişi dahil edilmiştir. Verilerin anket yöntemi ile elde edildiği araştırmanın sonunda internet bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişkinin olduğu, internet kullanım süresinin şiddet eğilimini yordayan önemli bir değişken olduğu belirlenmiştir. Ayrıca problemleri internet kullanımı, anne eğitim süresi, arkadaş ilişkisi, internet kullanım süresi ve cinsiyetin şiddet eğilimi anlamlı şekilde yordadığı bildirilmiştir.

Kim (2015) tarafından çocukların aile içi şiddet deneyimlerinin oyun eklemelerine etkisinin olup olmadığını belirlemek ve sosyal desteğin doğrudan etkilerini ve düzenleyici etkilerini incelemek amacıyla yapılan çalışmanın sonuçlarında çocukların aile içi şiddet deneyiminin oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi doğrulanırken, çocukların oyun bağımlılığı üzerinde olumsuz etkisi olan anahtar değişkenin aile içi şiddet olduğu bulunmuştur. Sonuçlar, daha yüksek düzeyde aile içi şiddete sahip çocukların daha yüksek düzeyde oyun bağımlılığına sahip olduklarını göstermiştir. Ayrıca erkek çocukların oyun bağımlılığı derecesinin kızlara göre daha yüksek olduğu ve annenin eğitim düzeyinin düşük olması, yüksek not almanın daha yüksek oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu bulunmuştur.

Kim ve arkadaşları (2017) çalışmalarında saldırganlığın bilişsel bilgi işleme modelinden ve genel saldırganlık modelinden yola çıkarak, ergenlerin neden çevrimiçi oyunlara bağımlı hale geldiklerini ve çevrimiçi oyunları oynamalarının okulda şiddet eylemini nasıl etkilediğini araştırmışlardır. Bu amaçla, Güney Kore, Seul'ün kuzey bölgelerinde ikamet eden 1.775 ilk ve ortaokul öğrencisi üzerinde istatistiksel analizler yapmışlardır. Sonuçlar benlik saygısı ve çocuk istismarı mağduriyeti seviyelerinin okulda şiddet eylemini etkilediğini ve bu etkiye çevrimiçi oyun bağımlılığının aracılık ettiğini ortaya koymaktadır.

İnternet oyun bağımlılığı, aile işleyişi, suç deneyimi, mağduriyet deneyimi, akran şiddeti olasılığı arasındaki ilişkiyi araştırmak ve akran şiddeti olasılığına ilişkin faktörleri belirlemek amacıyla yaptıkları çalışmalarında Lee ve arkadaşları (2017) internet oyun bağımlılığının, aile işleyişiyle negatif, suç deneyimi, mağduriyet deneyimi ve akran şiddeti olasılığı ile pozitif yönde anlamlı ilişkide olduğunu tespit etmişlerdir. Çoklu regresyon analizi, akran şiddetine ilişkin suç deneyimi ve öğretmenle ilişki, akran şiddeti olasılığının %63.1'ini önemli ölçüde açıklayan faktörlerin olduğunu göstermiştir.

İlköğretim üçüncü ve dördüncü sınıfa giden öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmalarında Çevik ve arkadaşları (2020) 572 öğrenciye anket uygulamış ve şiddet eğilimi ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişkinin olduğunu tespit etmişlerdir. Araştırmada şiddet içerikli oyunları oynayan çocukların oyun bağımlılık puanının şiddet içerikli oyun oynamayan çocuklara kıyasla anlamlı şekilde daha yüksek olduğu, günde 9- 10 saat bilgisayar oyun oynayan öğrencilerin şiddet eğilimi puanlarının daha kısa süre oynayan öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu sonuçlardan hareketle uzun süre şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın bilgisayar oyunu bağımlılığı ve şiddet eğilimini artıran bir risk faktörü olduğu belirtilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 18-30 yaş arasında olup İstanbul ilinde ikamet eden yetişkinler oluşturmaktadır. Örneklem olarak ise kolayda örnekleme ile seçilen 50'si kadın, 50'si erkek olmak üzere toplam 100 kişi çalışmaya dahil edilmiştir. Katılımcıların 46'sı (%46) lisans mezunu iken 42'si (%42) önlisans, 8'i (%8) lisansüstü, 4'ü ise (%4) lise mezunu idi. Katılımcılardan 40'ı (%40) 18-20, 25'i (%25) 20-22, 18'i (%18) 22-24, 10'u (%10) 24-26, 5'i (%5) 26-28, 2'si de (%2) 28-30 yaş arasında idi

3.2. Veri Toplama Araçları

Demografik Bilgi Formu

Bu form cinsiyet, en son eğitim alınan kurum, ikamet edilen şehir ve yaş sorularını içermektedir.

Şiddet Eğilimi Ölçeği

Araştırmada kullanılan bir diğer ölçek Şiddet Eğilimi ölçeğidir. Bu ölçek; Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerin saldırganlık ve şiddet eğilimlerini belirlemek amacıyla Göka, Bayat ve Türkçapar (1995) tarafından geliştirilmiştir. Geliştirilen ölçek; T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu'nun "Aile İçinde ve Toplumsal Alanda Şiddet" (1998) konulu araştırmasında temel yapısı bozulmadan kapsam geçerliliği sağlanarak kullanılmıştır. Şiddet Eğilimi Ölçeği, 20 maddeden oluşmaktadır ve tüm maddeler tek yönlü olduğu için ters puanlanan madde bulunmamaktadır. Ölçeğin puanlanmasında "hiç uygun değil" den (1), "çok uygun"a (4) değişen derecelendirme kullanılmıştır. Ölçekten alınan puanlar, toplam puan alınarak değerlendirilmiştir. Buna göre toplam puanı; 1-20 arasında olan öğrencinin şiddet eğilimi "çok az", 21-40 arasında ise "az"; 41-60 arasında ise "fazla", 61-80 arasında "çok fazla" şiddet eğiliminde olduğu şeklinde yorumlanmıştır. Dolayısıyla ölçekten alınan puanların yüksekliği şiddet eğiliminin de yüksek olduğunun göstergesidir. Geçerlik ve güvenirlik çalışması için Taşkesen (2011) Ölçeği 91

öğrenciden 42 oluşan gruba 1 ay ara ile uygulamış ve ölçeğin Cronbachalpha değeri 0.76 olarak hesaplanmıştır. Yapı geçerliği için yapılan faktör analizinde en yüksek faktör yüküne sahip madde .610 faktör yükü ile 11.madde iken 20. Madde en düşük faktör yüküne sahip maddedir ve yük değeri, .200 olduğu saptanmıştır. Ayrıca Özgür, Yörükoğlu ve Arabacı (2011)'da yaptıkları araştırmada şiddet eğilimi ölçeğini kullanmışlardır ve ölçeğin Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0.88 olarak bulunmuştur.

Barratt Dürtüsellik Ölçeği:

Barratt Dürtüsellik Ölçeği, Patton ve diğerleri, (1995) tarafından dürtüsellik ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek 30 maddeden oluşmaktadır. 1'Nadiren/Hiçbir zaman', 2'Bazen', 3'Sıklıkla' ve 4'Hemen Her zaman/Her zaman' olmak üzere 4'lü likert tipi derecelendirme üzerinden değerlendirilmektedir. Ölçekten alınan toplam puan ne kadar yüksekse, dürtüsellik düzeyi o kadar yüksek anlamına gelmektedir. Ölçekte dikkatte dürtüsellik (8 madde), motor dürtüsellik (11 madde) ve plan yapmama (11 madde) olmak üzere 3 alt boyut bulunmaktadır. Ölçeğin Türkçe uyarlaması Güleç ve diğerleri, (2008) tarafından yapılmıştır. Ölçeğin Türkçe versiyonu da 30 maddeden oluşmaktadır ve 4'lü likert tipi 1 (Nadiren/Hiçbir zaman)- 2 (Bazen)- 3 (Sıklıkla)- 4 (Hemen Her zaman/Her zaman) 34 derecelendirme üzerinden değerlendirilmektedir. Ölçeğin Türkçe versiyonunda da dikkatte dürtüsellik (14 madde), motor dürtüsellik (7 madde) ve plan yapmama (9 madde) olmak üzere 3 alt boyut bulunmaktadır.

Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Uyarlanmış Hali)

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ni Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği haline getiren uyarlama çalışması Hazar ve Hazar tarafından (2017) yapılmıştır. ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi öz bildirim yönteminden yararlanılmıştır (1= Kesinlikle Katılmıyorum, 5= Tamamen Katılıyorum). Ölçekten alınabilecek en düşük puan "21" en yüksek puan "105" tir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; "1-21 puan: Normal grup, 22-42 puan: Az riskli grup, 43-63 puan: Riskli grup, 64-84 puan: Bağımlı grup ve 85-

105 puan: Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir. Hazar ve Hazar’ın (2017) çalışmasında Cronbach alfa kat sayısı 0.95 olarak bulunmuştur.

3.3. Verilerin Analizi

Çalışmadan elde edilen veriler SPSS 21.0 programı kullanılarak analiz edildi. Tanımlayıcı istatistik olarak ortalama, standart sapma ve yüzdellik dağılımlar verildi. Verilerin normal dağılıma uyup uymadığı Kolmogorov-Smirnov testi kullanılarak test edildi. İki parametrelili deęişkenlere yönelik karşılaştırmalar için Mann Whitney U test, ikiden fazla parametrelili deęişkenlere yönelik karşılaştırmalar için Kruskal Wallis H testi, sayısal deęişkenlere arasındaki ilişkiyi belirlemek için Spearman’s korelasyon analizi, deęişkenlerin birbirini yordayıp yordamadığını belirlemek için de Regresyon analizi kullanıldı. Sonuçlar %95 ($p < 0.05$) anlamlılık düzeyinde değerlendirildi.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

4.1. Tanımlayıcı İstatistikler

Çalışmaya toplam 100 kişi katılmış olup bunlardan 50'si (%50) kadın, 50'si (%50) erkekti. Katılımcıların 46'sı (%46) lisans mezunu iken 42'si (%42) önlisans, 8'i (%8) lisansüstü, 4'ü ise (%4) lise mezunu idi. Katılımcılardan 40'ı (%40) 18-20, 25'i (%25) 20-22, 18'i (%18) 22-24, 10'u (%10) 24-26, 5'i (%5) 26-28, 2'si de (%2) 28-30 yaş arasında idi (Tablo 4.1).

Tablo 4.1. Katılımcıların demografik özelliklerine göre dağılımı

	N	%
Cinsiyet		
Kadın	50	50
Erkek	50	50
Eğitim		
Lise	4	4
Önlisans	42	42
Lisans	46	46
Lisansüstü	8	8
Yaş		
18-20	40	40
20-22	25	25
22-24	18	18
24-26	10	10
26-28	5	5
28-30	2	2

4.2. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Bulgular

Çalışmaya katılanların dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri puanlar 34-100 arasında değişmekte olup ortalama puan ise 83.82 ± 17.19 olarak hesaplanmıştır (Tablo 4.2). Bu da katılımcıların dijital oyun bağımlılığı açısından riskli grupta olduğunu göstermektedir.

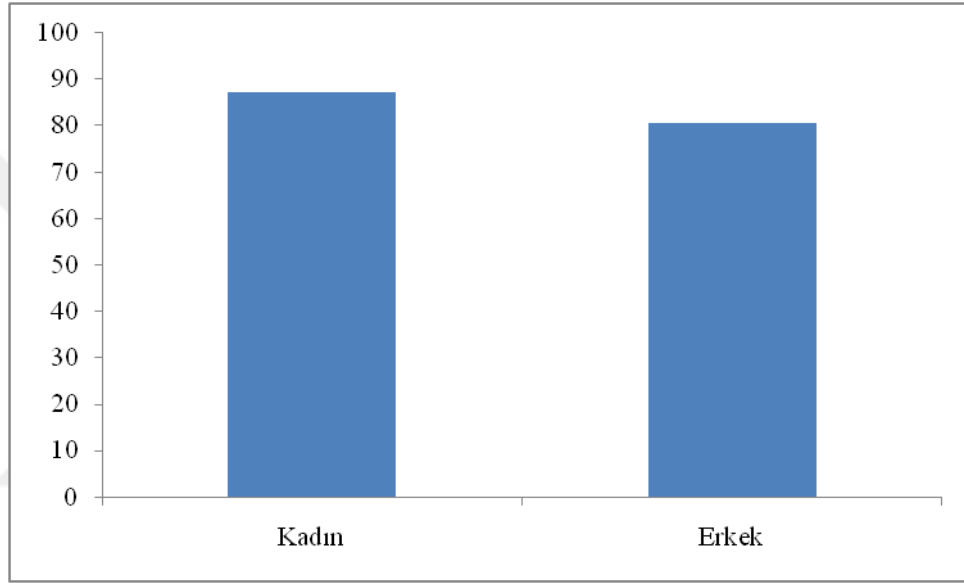
Tablo 4.2. Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanlar

	N	Min.	Maks.	Ortalama	Ss (\pm)
DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI	100	34,00	100,00	83,82	17,19

Cinsiyetin dijital oyun bağımlılığında farklılığa neden olup olmadığını belirlemek için yapılan Mann Whitney U test neticesinde kadınlarda dijital oyun bağımlılığı düzeyinin erkeklere göre anlamlı şekilde yüksek olduğu görüldü ($p<0.05$) (Tablo 4.3).

Tablo 4.3. Katılımcıların cinsiyetine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması

	Cinsiyet	N	Ortalama	Ss (\pm)	U	p
DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI	Kadın	50	87,14	15,99	827.500	.003
	Erkek	50	80,50	17,85		



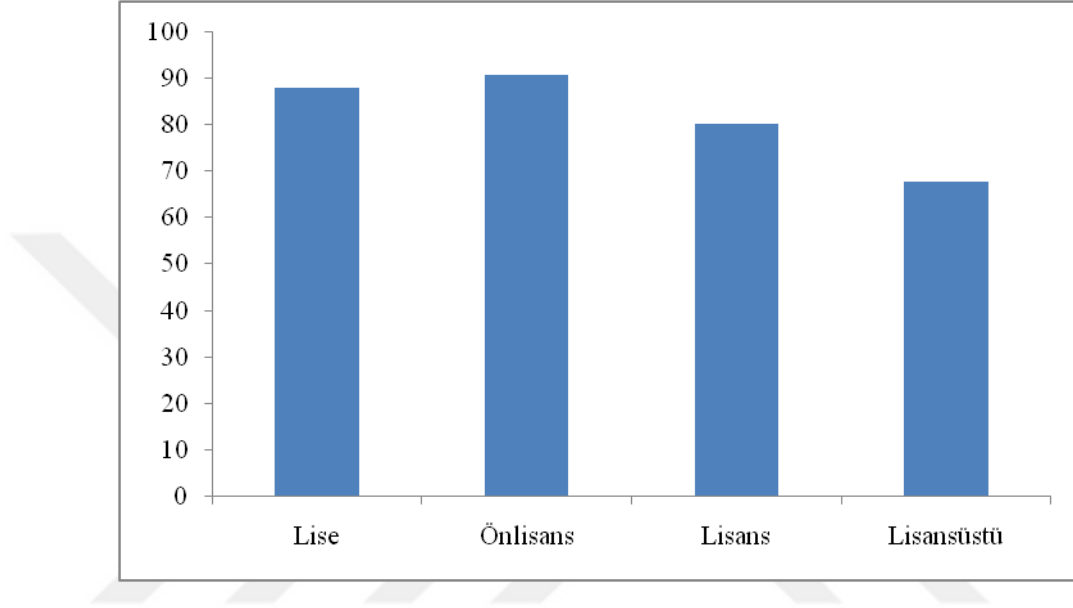
Şekil 4. 9. Cinsiyete göre dijital oyun bağımlılığı düzeyi

Eğitim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılaşma olup olmadığını belirlemek için yapılan Kruskal Wallis-H testi neticesinde eğitim durumunun dijital oyun bağımlılığında anlamlı düzeyde ($p<0.05$) farklılığa neden olduğu görüldü (Tablo 4.4; Şekil 4.2). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için Mann Whitney U test uygulandı. Analiz sonucunda farklılığın lisansüstü mezunu olanlar ile lise, önlisans ve lisans mezunu olanlar arasında olduğu, lisansüstü mezunlarının dijital oyun bağımlılığının diğerlerinden anlamlı şekilde düşük olduğu görüldü. Yine analiz neticesinde önlisans ve lise mezunu olanların dijital oyun bağımlılığı düzeyinin lisans mezunlarından anlamlı şekilde yüksek olduğu saptandı.

Tablo 4. 18. Katılımcıların eğitim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması

	N	Ortalama	Ss (\pm)	χ^2	p
Lise	4	87,75 ^{a,e}	12,50	17.353	.001
Önlisans	42	90,52 ^{b,d}	12,18		
Lisans	46	80,17 ^{c,d,e}	19,01		
Lisansüstü	8	67,62 ^{a,b,c}	15,93		

Not: Aynı üstel harfler arasındaki fark anlamlıdır.



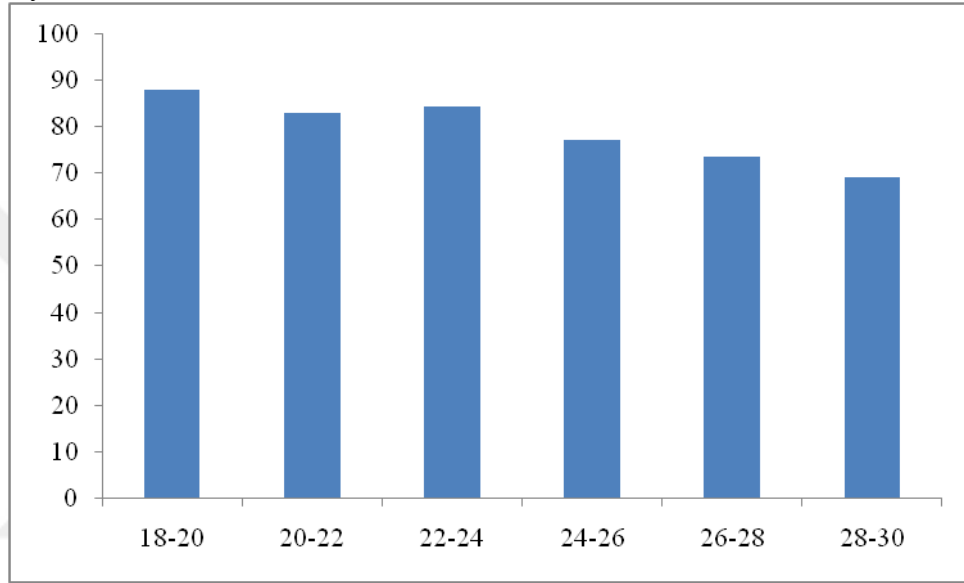
Şekil 4. 10. Eğitim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı düzeyi

Yaşa göre dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık olup olmadığını tespit etmek için yapılan Kruskal Wallis H testi neticesinde gruplar arasındaki farkın anlamlı olduğu görüldü ($p < 0.05$) (Tablo 4.5; Şekil 4.3). Farklılığın hangi yaş grupları arasında olduğunu belirlemek için yapılan Mann Whitney U test neticesinde 18-20 yaş arasındaki katılımcılar ile 24-26, 26-28 ve 28-30 yaş arasındaki katılımcılar arasında ve 18-20 yaş katılımcılar lehine; 24-26 yaş arasındaki katılımcılar ile 28-30 yaş arasındaki katılımcılar arasında ve 24-26 yaş arasındaki katılımcılar lehine olduğu görüldü. Analiz sonuçlarından da görüleceği üzere yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır.

Tablo 4. 19. Katılımcıların yaşına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması

	N	Ortalama	Ss (\pm)	χ^2	p
18-20	40	87,90 ^{a,b,c}	14,90	12.229	.032
20-22	25	82,92	19,81		
22-24	18	84,33	17,64		
24-26	10	77,00 ^a	16,55		
26-28	5	73,40 ^b	12,58		
28-30	2	69,00 ^c	25,45		

Not: Aynı üstel harfler arasındaki fark anlamlıdır.



Şekil 4. 11. Yaşa göre dijital oyun bağımlılığı düzeyi

4.3. Şiddet Eğilimine İlişkin Bulgular

Katılımcıların şiddet eğilimi ölçeğinden elde ettikleri puanlar 25-76 arasında değişmekte olup ortalama puan ise 55.21 ± 14.56 'dir (Tablo 4.6). Ortalama puan dikkate alındığında katılımcıların şiddet eğilimlerinin fazla olduğu görülmektedir.

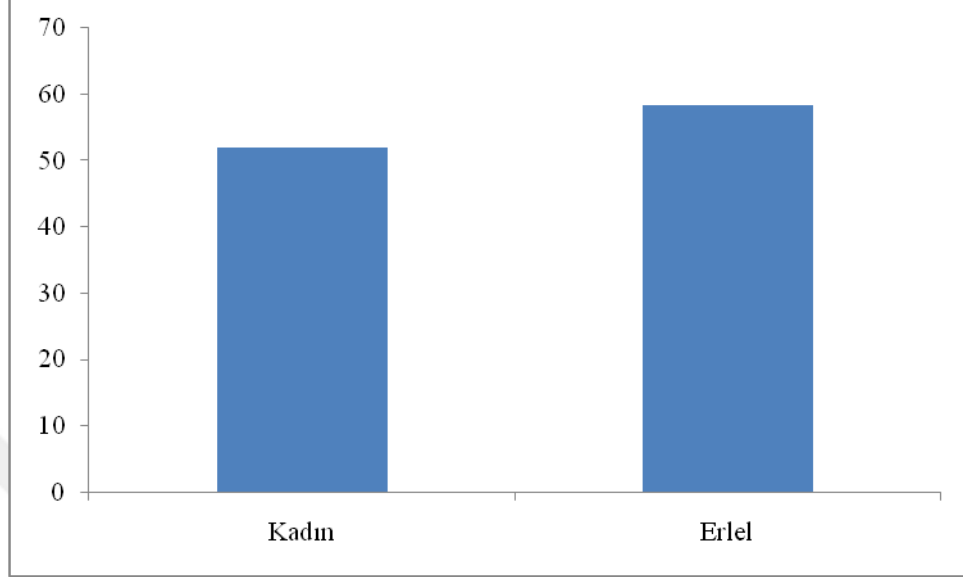
Tablo 4. 20. Katılımcıların şiddet eğilimi ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanlar

	N	Min.	Maks.	Ortalama	Ss (\pm)
ŞİDDET EĞİLİMİ	100	25,00	76,00	55,21	14,56

Cinsiyetin şiddet eğiliminde farklılığa neden olup olmadığını belirlemek için yapılan Mann Whitney U test neticesinde erkeklerde şiddet eğiliminin daha yüksek olduğu, fakat gruplar arasındaki farkın anlamlı düzeyde olmadığı saptandı ($p > 0.05$) (Tablo 4.7; Şekil 4.4).

Tablo 4. 21. Katılımcıların cinsiyetine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması

	Cinsiyet	N	Ortalama	Ss (\pm)	U	p
ŞİDDET EĞİLİMİ	Kadın	50	51,98	15,04	1005,500	.091
	Erkek	50	58,44	13,45		

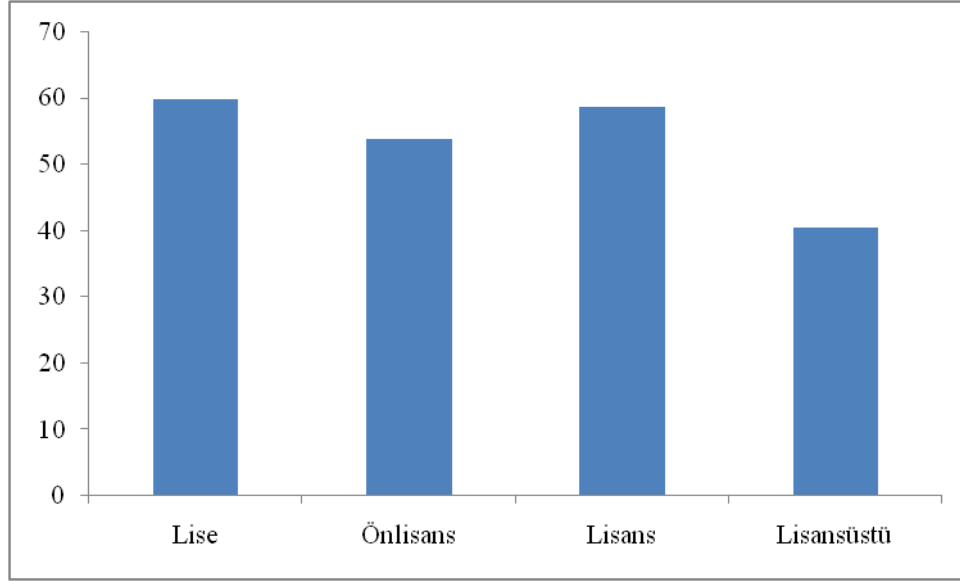


Şekil 4. 12. Cinsiyete göre şiddet eğilimi düzeyi

Eğitim durumuna göre şiddet eğilimi düzeylerinde farklılaşma olup olmadığını belirlemek için yapılan Kruskal Wallis-H testi neticesinde her ne kadar lise mezunlarında şiddet eğiliminin diğerlerinden daha yüksek, lisansüstü mezunlarında daha düşük olduğu görülse de gruplar arasındaki farkın anlamlı olmadığı saptandı ($p>0.05$) (Tablo 4.8; Şekil 4.5).

Tablo 4. 22. Katılımcıların eğitim durumuna göre şiddet eğilim ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması

	N	Ortalama	Ss (\pm)	χ^2	p
Lise	4	59,75	16,50	7.313	.063
Önlisans	42	53,85	14,20		
Lisans	46	58,60	12,57		
Lisansüstü	8	40,50	18,40		

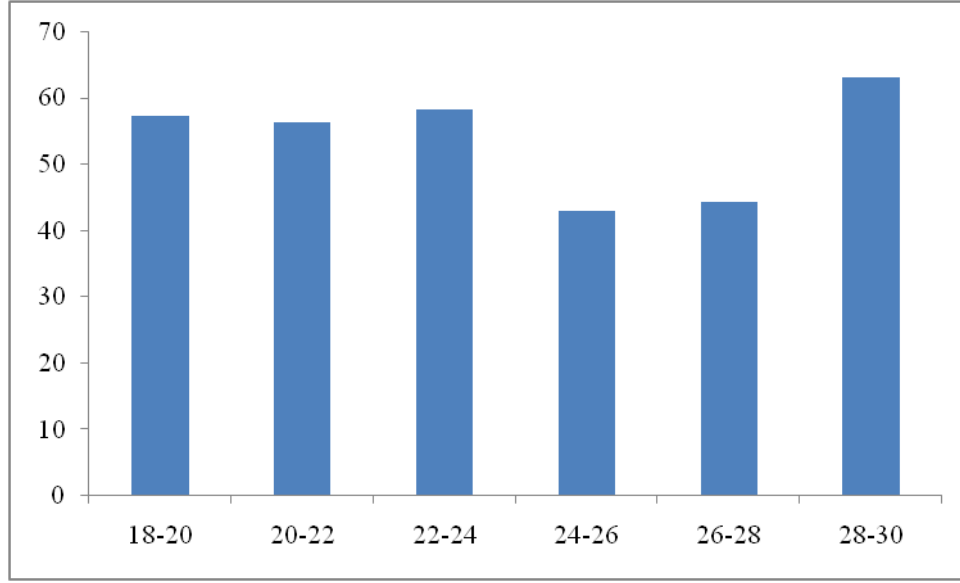


Şekil 4. 13. Eğitim durumuna göre şiddet eğilimi düzeyi

Yaşa göre şiddet eğilimi düzeylerinde farklılık olup olmadığını tespit etmek için yapılan Kruskal Wallis H testi neticesinde 28-30 yaş arasındaki katılımcılarda şiddet eğiliminin daha yüksek, 24-26 yaş arasındakilerde daha düşük olduğu saptansa da yaşın şiddet eğiliminde anlamlı farklılığa neden olmadığı ($p>0.05$) görüldü (Tablo 4.9; Şekil 4.6).

Tablo 4. 23. Katılımcıların yaşına göre şiddet eğilim ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması

	N	Ortalama	Ss (\pm)	χ^2	p
18-20	40	57,25	11,67	6.989	.200
20-22	25	56,24	14,15		
22-24	18	58,22	14,73		
24-26	10	43,00	18,88		
26-28	5	44,20	16,34		
28-30	2	63,00	18,38		



Şekil 4. 14. Yaşa göre şiddet eğilimi düzeyi

4.4. Dürtüsellikine İlişkin Bulgular

Katılımcıların dürtüsellik ölçeğinden elde ettikleri puanlar Tablo 9’da sunulmuştur. Buna göre en yüksek ortalama puan 2.98 ± 0.81 ile dikkat dürtüsellik alt boyutundan, en yüksek ortalama puan 2.59 ± 0.81 ile motor dürtüsellik alt boyutundan elde edilmiştir. Toplam dürtüsellik puanı ortalaması ise 2.54 ± 0.40 olarak tespit edildi (Tablo 4.10). Bu da katılımcıların genel olarak dürtüsellik düzeyinin ortalamasının üzerinde olduğunu göstermektedir.

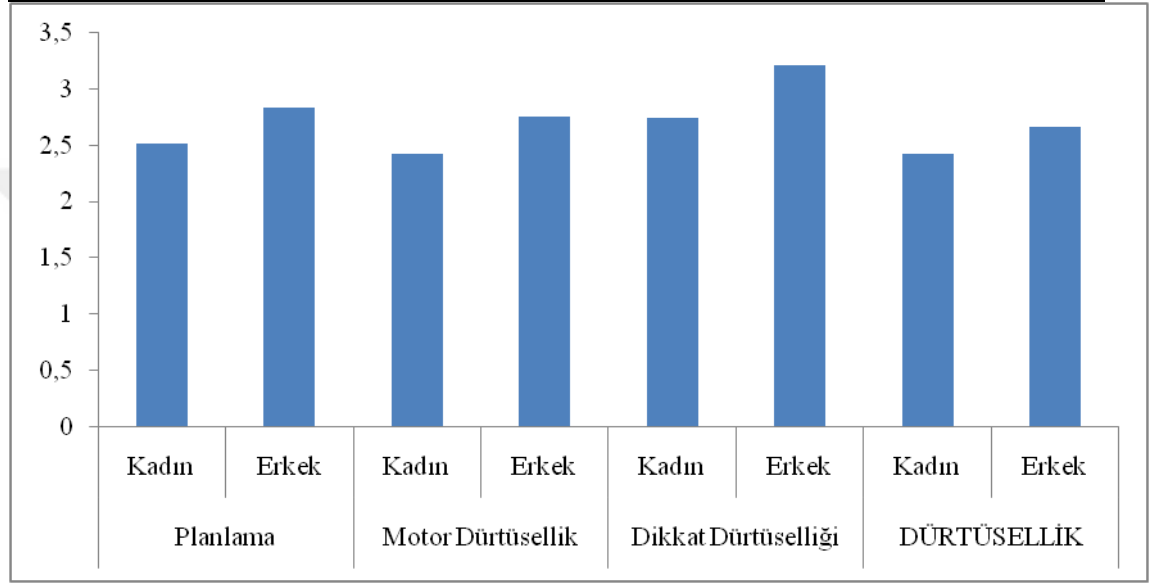
Tablo 4. 24. Katılımcıların dürtüsellik ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanlar

	N	Min.	Maks.	Ortalama	Ss (\pm)
Planlama	100	1,00	3,60	2,68	,60
Motor Dürtüsellik	100	1,00	4,00	2,59	,81
Dikkat Dürtüsellik	100	1,29	3,71	2,98	,81
DÜRTÜSELLİK	100	1,73	3,00	2,54	,40

Katılımcıların dürtüsellik düzeyinin cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını tespit etmek için yapılan Mann Whitney U test sonucunda erkeklerin planlama ($p = .007$) ve dikkat dürtüsellik ($p = .033$) düzeylerinin kadınlardan anlamlı şekilde yüksek olduğu görüldü (Tablo 4.11; Şekil, 4.7)

Tablo 4. 25. Katılımcıların cinsiyetine göre dürtüsellik ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması

	Cinsiyet	N	Ortalama	Ss (±)	U	p
Planlama	Kadın	50	2,52	,63	864.500	.007
	Erkek	50	2,84	,54		
Motor_Dürtüsellik	Kadın	50	2,43	,90	1023.500	.112
	Erkek	50	2,76	,67		
Dikkat_Dürtüsellığı	Kadın	50	2,75	,88	945.500	.033
	Erkek	50	3,21	,67		
DÜRTÜSELLİK	Kadın	50	2,42	,46	997.500	.081
	Erkek	50	2,67	,26		



Şekil 4. 15. Cinsiyete göre dürtüsellik düzeyi

Eğitim durumuna göre dürtüsellik düzeylerinde farklılaşma olup olmadığını belirlemek için yapılan Kruskal Wallis-H testi neticesinde dürtüsellik alt boyutlarından planlama, motor dürtüsellik ve dikkat dürtüsellikinde anlamlı fark saptandı. Ayrıca toplam dürtüsellik düzeyi açısından da eğitim durumuna göre anlamlı fark olduğu görüldü ($p < 0.05$) (Tablo 4.12; Şekil 4.8). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için yapılan Mann Whitney U test sonucunda planlama alt boyutundaki farklılığın lisansüstü mezunları ile lise, önlisans ve lisans mezunları arasında olduğu, lisansüstü mezunlarının planlamaya ilişkin dürtüsellik düzeyinin anlamlı şekilde düşük olduğu görüldü.

Motor dürtüsellikteki farklılığın lisansüstü mezunları ile lise, önlisans ve lisans mezunları arasında olduğu, lisansüstü mezunlarının motor dürtüsellik düzeyinin anlamlı şekilde düşük olduğu görüldü.

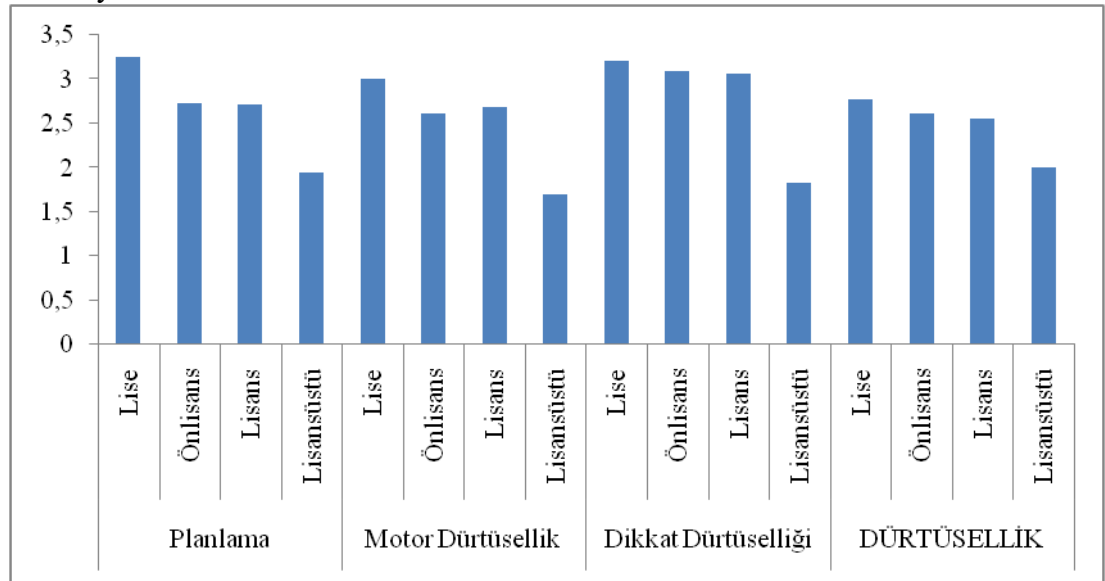
Dikkat dürtüselliğindeki farklılığın lisansüstü mezunları ile lise, önlisans ve lisans mezunları arasında olduğu, lisansüstü mezunlarının dikkat dürtüselliği düzeyinin anlamlı şekilde düşük olduğu görüldü.

Toplam dürtüsellikteki farklılığın lisansüstü mezunları ile lise, önlisans ve lisans mezunları arasında olduğu, lisansüstü mezunlarının toplam dürtüsellik düzeyinin anlamlı şekilde düşük olduğu görüldü.

Tablo 4. 26. Katılımcıların eğitim durumuna göre dürtüsellik ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması

		N	Ortalama	Ss (±)	χ^2	p
Planlama	Lise	4	3,25 ^a	,30	13.057	.005
	Önlisans	42	2,73 ^b	,54		
	Lisans	46	2,71 ^c	,60		
	Lisansüstü	8	1,95 ^{a,b,c}	,54		
Motor Dürtüsellik	Lise	4	3,00 ^a	,66	9.234	.026
	Önlisans	42	2,62 ^b	,85		
	Lisans	46	2,68 ^c	,71		
	Lisansüstü	8	1,70 ^{a,b,c}	,74		
Dikkat Dürtüselliği	Lise	4	3,21 ^a	,71	13.133	.004
	Önlisans	42	3,09 ^b	,75		
	Lisans	46	3,06 ^c	,77		
	Lisansüstü	8	1,83 ^{a,b,c}	,66		
DÜRTÜSELLİK	Lise	4	2,78 ^a	,36	15.155	.002
	Önlisans	42	2,61 ^b	,38		
	Lisans	46	2,56 ^c	,36		
	Lisansüstü	8	2,01 ^{a,b,c}	,35		

Not: Aynı üstel harfler arasındaki fark anlamlıdır.



Şekil 4. 16. Eğitim durumuna göre dürtüsellik düzeyi

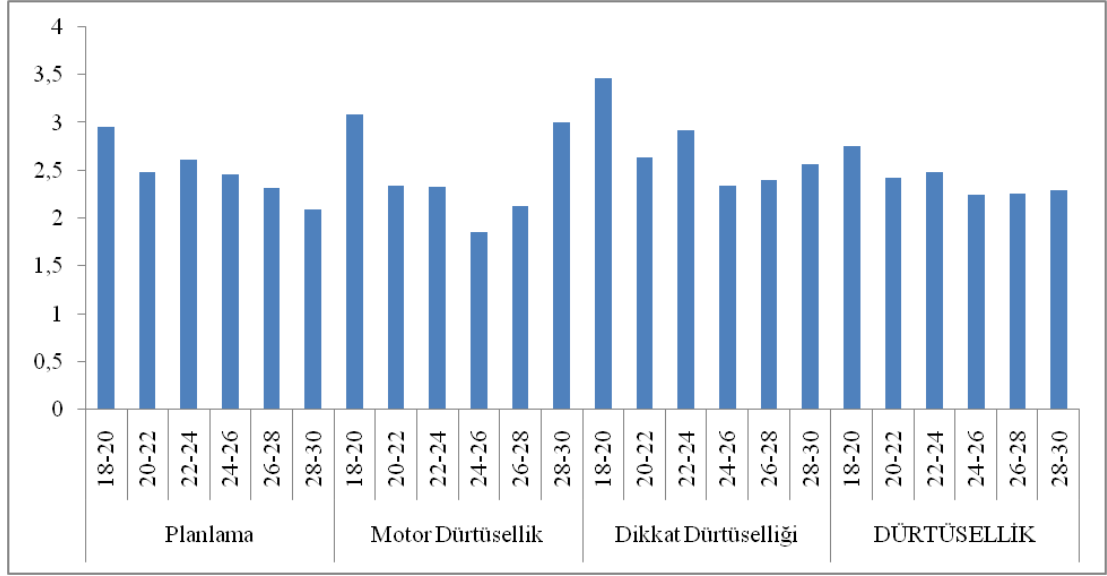
Yaşa göre dürtüsellik düzeylerinde farklılık olup olmadığını tespit etmek için yapılan Kruskal Wallis H testi neticesinde gruplar arasında anlamlı fark saptandı (Tablo 4.13; Şekil 4.6). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için yapılan Mann Whitney U test sonucunda planlama alt boyutundaki farklılığın hangi gruplar arasında olduğu üstel harfler ile gösterildi. Buna göre planlama alt boyutundaki farklılık 18-20 yaş arasındakiler ile 20-22, 22-24 ve 24-26 yaş arasındakiler arasında olup 18-20 yaş arasındakilerin planlama düzeyleri anlamlı şekilde daha yüksektir.

Motor dürtüsellikte farklılık 18-20 yaş arasındakiler ile 20-22, 22-24 ve 24-26 yaş arasındakiler arasında olup 18-20 yaş arasındakilerin motor dürtüsellik düzeyleri anlamlı şekilde daha yüksektir.

Dikkat dürtüsellikindeki farklılık 18-20 yaş arasındakiler ile 20-22, 22-24, 24-26 ve 26-28 yaş arasındakiler arasında olup 18-20 yaş arasındakilerin dikkat dürtüsellik düzeyleri anlamlı şekilde daha yüksektir.

Tablo 4. 27. Katılımcıların yaşına göre dürtüsellik ölçeğinden elde ettikleri ortalama puanların karşılaştırılması

		N	Ortalama	Ss (±)	χ^2	p
Planlama	18-20	40	2,96 ^{a,b,c}	,36	11.971	.035
	20-22	25	2,49 ^a	,67		
	22-24	18	2,61 ^b	,64		
	24-26	10	2,46 ^c	,67		
	26-28	5	2,32	,93		
	28-30	2	2,10	,14		
Motor_Dürtüsellik	18-20	40	3,09 ^{a,b,c}	,51	30.261	.000
	20-22	25	2,34 ^a	,81		
	22-24	18	2,33 ^b	,76		
	24-26	10	1,86 ^c	,70		
	26-28	5	2,13	,90		
	28-30	2	3,00	1,41		
Dikkat_Dürtüsellik	18-20	40	3,47 ^{a,b,c,d}	,42	37.186	.000
	20-22	25	2,64 ^a	,88		
	22-24	18	2,92 ^b	,78		
	24-26	10	2,34 ^c	,87		
	26-28	5	2,40 ^d	,84		
	28-30	2	2,57	1,01		
DÜRTÜSELLİK	18-20	40	2,76 ^{a,b,c}	,18	17.380	.004
	20-22	25	2,43 ^a	,45		
	22-24	18	2,48 ^b	,43		
	24-26	10	2,25 ^c	,44		
	26-28	5	2,26	,48		
	28-30	2	2,30	,23		



Şekil 4. 9. Yaşa göre dürtüsellik düzeyi

4.4. Korelasyon-Regresyon Analizi Sonuçları

Dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasındaki ilişkiyi belirlemek için yapılan Spearman's korelasyon analizi sonucunda anlamlı bir ilişki saptanmadı ($p>0.05$) (Tablo 4.14).

Tablo 4. 28. Dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasındaki ilişki

		ŞİDDET EĞİLİMİ	
Spearman's rho	DİJİTAL_OYUN_BAĞIMLILIĞI	r	,104
		p	,302
		N	100

Dijital oyun bağımlılığının şiddet eğilimindeki değişimi yordayıp yordamadığını belirlemek için yapılan regresyon analizi sonucunda dijital oyun bağımlılığının şiddet eğilimindeki değişimi yordamadığı ($p>0.05$) görüldü (Tablo 4.15).

Tablo 4. 29. Dijital oyun bağımlılığının şiddet eğilimini yordayıp yordamadığına ilişkin regresyon analizi sonuçları

Model	Standartlanmamış Katsayılar		Standartlanmış Katsayılar	t	p	
	B	Std.Hata	Beta			
1	(Constant)	75,220	6,745		11,152	,000
	ŞİDDET_EĞİLİMİ	,156	,118	,132	1,318	,191

Dijital oyun bağımlılığı ile dürtüsellik arasındaki ilişkiyi belirlemek için yapılan Spearman's korelasyon analizi sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile planlama ($r = .278$; $p < 0.05$), motor dürtüsellik ($r = .221$; $p < 0.05$), dikkat dürtüselligi ($r = .303$; $p < 0.05$) ve toplam dürtüsellik ($r = .337$; $p < 0.05$) arasında pozitif yönde ve anlamlı ilişki saptandı (Tablo 4.16). Diğer bir ifadeyle dijital oyun bağımlılığı arttıkça dürtüsellik de artmaktadır.

Tablo 4. 30. Dijital oyun bağımlılığı ile dürtüsellik arasındaki ilişki

		Planlama	Motor Dürtüsellik	Dikkat Dürtüselligi	DÜRTÜSELLİK	
Spearman's rho	DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI	r	,278**	,221*	,303**	,337**
		p	,005	,027	,002	,001
		N	100	100	100	100

Dijital oyun bağımlılığının dürtüsellikteki değişimi yordayıp yordamadığını belirlemek için yapılan regresyon analizi sonucunda dijital oyun bağımlılığının dürtüsellikteki değişimi yordamadığı ($p > 0.05$) görüldü (Tablo 4.17).

Tablo 4. 31. Dijital oyun bağımlılığının dürtüselligi yordayıp yordamadığına ilişkin regresyon analizi sonuçları

Model	Standartlanmamış Katsayılar		Standartlanmış Katsayılar	t	p	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	83,958	16,724		5,020	,000
	Planlama	-,787	6,387	-,028	-,123	,902
	Motor_Dürtüsellik	1,539	3,575	,073	,430	,668
	Dikkat Dürtüselligi	9,983	6,277	,474	1,590	,115
	DÜRTÜSELLİK	-12,489	15,720	-,292	-,794	,429

TARTIŞMA VE SONUÇ

Dijital oyun bağımlılığının dünya genelinde araştırılmaya başlanması ile birlikte bunun üzerinde etkili olan faktörleri belirlemeye yönelik unsurlara yönelik çalışmaların sayısında artış görülmektedir. Bu çalışmamızda video oyunları bağımlılığı ile şiddet eğilimi ve dürtüsellik arasındaki ilişki incelenmiştir.

Çalışmaya 50'si kadın, 50'si erkek olmak üzere toplam 100 kişi katılmıştır. Katılımcıların 46'sı (%46) lisans mezunu iken 42'si (%42) önlisans, 8'i (%8) lisansüstü, 4'ü ise (%4) lise mezunu idi. Katılımcılardan 40'ı (%40) 18-20, 25'i (%25) 20-22, 18'i (%18) 22-24, 10'u (%10) 24-26, 5'i (%5) 26-28, 2'si de (%2) 28-30 yaş arasında idi.

Çalışmamızda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı açısından riskli grupta olduğu görüldü. Göldağ (2020) tarafından lise öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen çalışmada da öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduğu bildirilmiştir. Bu verilerin benzeşmesi teknolojik ilerlemelerden sonra gelişen oyun sektörüne olan ilgiyi göstermektedir.

Mevcut çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında anlamlı bir ilişki saptanmadı. Buna karşın yapılan çalışmalar incelendiğinde genellikle dijital oyun bağımlılığının şiddet eğilimi ile ilişkili olduğu görülmektedir. Greitemeyer ve ark (2014) tarafından yapılan meta-analitik derleme çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında ilişki olduğu bildirilmiştir. Anderson ve ark (2010) tarafından yapılan derleme çalışmasında da benzer şekilde dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında pozitif yönde ilişki bildirilmiştir. Araştırmamız sonucu ile literatür bulguları arasındaki bu farkın çalışma grubunun demografik dağılımından kaynaklandığı düşünülmektedir. Mevcut araştırmalar yaş ve eğitim durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif yönde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır (Aktaş ve Yılmaz, 2017; Aydemir, 2020; Koyuncuoglu vd., 2014; Kuyucu, 2017). Bu sonuçlar yaş arttıkça ve eğitim durumu yükseldikçe Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek puan ortalamasının azaldığını göstermektedir. Ayrıca araştırmalar dijital oyunların erkekler açısından daha çekici olduğunu ve erkeklerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek puan ortalamasının kadınlardan daha yüksek olduğunu göstermektedir (Aktaş 2018; Kesici 2020; Turan ve ark. 2019; Wang vd., 2014). Bu

araştırmanın çalışma grubunda ortalama yaş aralığı yüksek, eğitim düzeyi yüksek ve amaca yönelik örneklemeden dolayı kadın ve erkek sayısı eşittir. Bu nedenle dijital oyun bağımlılığının şiddet eğilimi ile benzeşmemesinin sebebini katılımcı profilinin yaş aralığında, eğitim düzeyinde ve cinsiyetler arası dağılımında aramak anlamlı olacaktır. Ayrıca katılımcıların oynadıkları oyunların türü(şiddet oyunu, zeka oyunu, strateji oyunu vs.) bu çalışmada incelenmemiştir. Bulguların literatürden farklı olmasının sebebi bu durum da olabilir.

Mevcut çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile planlama, motor dürtüsellik, dikkat dürtüselligi ve toplam dürtüsellik arasında pozitif yönde ve anlamlı ilişki saptandı. Blinka ve ark (2016) tarafından yapılan çalışmada bozulmuş dürtüsellik ile online oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde bir ilişki olduğu bildirilmiştir. Kulu ve Özsoy (2020) tarafından gerçekleştirilen başka bir çalışmada da İnternet kafelerde oyun oynayarak sık zaman geçiren gençlerin dürtüsellik açısından riskli oldukları görülmüştür. Bu bulgu ile paralel olarak Lee ve arkadaşları (2018) çalışmalarında dijital oyun oynama ile dürtüsel davranışlar arasındaki ilişkiye dikkat çekmişlerdir. Bulgularımızla paralel olarak Blinka ve arkadaşları (2016) da video oyun bağımlılığı durumunda ve sorunlu çevrimiçi oyuncularında daha yüksek dürtüsellik ve heyecan arayışı bildirmiştir. Bu açıdan bulgularımız literatür verileriyle birlikte ele alındığında video oyun bağımlılığı tedavisinde dürtüselligi değerlendirerek ve klinik uygulamada video oyunu bağımlılığına yönelik aşermeleri azaltabilir.

Mevcut çalışmada kadınlarda dijital oyun bağımlılığının erkeklere göre anlamlı şekilde yüksek olduğu görüldü. Çalışmamız ile paralellik arz edecek şekilde Göldağ (2020) yapmış olduğu kadınlarda dijital oyun bağımlılığı düzeyinin erkeklerden daha yüksek bir grubu kapsadığı için bulgularımızın oyun bağımlılığı ve cinsiyet arasındaki ilişkinin ele alındığı güncel literatür verilerini temsil etmediği düşünülmektedir. Koyuncuoglu ve ark (2014) tarafından yapılan çalışmada şiddet eğilimi üzerinde sosyo-ekonomik ve kültürel faktörlerin etkili olduğu, bunlar arasında eğitim faktörünün anlamlı etkiye sahip olduğu, literatür bulguları şiddet eğilimi ile yaş arasında ilişkili olduğunu göstermektedir (Salmon vd., 1998). Ayrıca bu çalışmada oynanan oyunların türü incelenmemiştir. Katılımcılar zeka oyunları, simülasyonlar ya da puzzle gibi oyunları oynuyor olabilir. Literatürle bu çalışmanın bulguları arasındaki farkın kaynağı aynı zamanda çalışmanın önemli bir sınırlılığı olan bu durumla ilgili

olabilir Bu nedenle bu hipotezin daha heterojen gruplarla ve sınırlılıkları değiştirilerek ya da aşılarak yeniden sınanmasında fayda vardır. olduğunu bildirmiştir. Bu sonuca karşın literatür incelendiğinde çoğunlukla erkeklerde dijital oyun bağımlılığının kadınlara göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Horzum (2011) tarafından yapılan çalışmada erkeklerde dijital oyun bağımlılığının kadınlardan daha yüksek olduğu bildirilmiştir. Benzer şekilde Erboy (2010), Pala ve Erdem (2011), Akçay ve Özcebe (2012), Kneer ve ark., (2014) tarafından yapılan çalışmalarda da erkeklerde dijital oyun bağımlılığının kadınlardan daha yüksek olduğu saptanmıştır. Araştırmamız sonuçlarıyla literatür bulguları arasındaki bu farkın çalışma grubunun demografik dağılımından kaynaklandığı düşünülmektedir. Araştırmamız demografik ağırlığı eğitim düzeyi ve yaş olarak ileri

Mevcut çalışmada lisansüstü mezunlarının dijital oyun bağımlılığı düzeyinin lise, önlisans ve lisans mezunlarından; önlisans ve lise mezunu olanların da lisans mezunlarından anlamlı şekilde yüksek olduğu görüldü. Şimşek ve Yılmaz (2020) tarafından gerçekleştirilen çalışmada eğitim düzeyindeki artışa bağlı olarak dijital oyun bağımlılığı düzeyinde anlamlı bir düşüş olduğu bildirilmiştir. Yalçın (2021) tarafından yapılan çalışmada da benzer şekilde eğitim düzeyi yüksek olanlarda dijital oyun bağımlılığı düzeyinin daha düşük olduğu bildirilmiştir. Bu araştırmada eğitim seviyesinin dijital oyun bağımlılığı düzeyini artırması yine katılımcı kitlenin özelliklerinde aranmalıdır.

Mevcut çalışmada 18-20 yaş arasındaki katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeyine 24- 26, 26-28 ve 28-30 yaş arasındaki katılımcılardan; 24-26 yaş arasındaki katılımcıların ise 28-30 yaş arasındaki katılımcılar anlamlı şekilde daha yüksek olduğu görüldü. Analiz sonuçlarından da görüleceği üzere yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır. Irmak ve Erdoğan (2016) yapmış oldukları çalışmada yaş arttıkça dijital oyun bağımlılığının azaldığını bildirmişlerdir. Sezgin ve ark (2021) tarafından yapılan çalışmada gençlerde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yetişkinlerden daha yüksek olduğu bildirilmiştir. Bu bulgular literatürle uyumlu şekilde yaşla beraber oyun bağımlılığının azaldığını göstermektedir. Bu sonuçlara göre yaşın dijital oyun bağımlılığı açısından belirleyici bir faktör olduğu öne sürülebilir.

Mevcut çalışmada katılımcıların şiddet eğilimlerinin yüksek olduğu görüldü. Babacan Gümüş ve ark (2015) tarafından üniversite öğrencileri üzerinde yapılan

çalışmada öğrencilerin %40'ında şiddet eğiliminin yüksek %2.7'sinde çok yüksek olduğu bildirilmiştir.

Eğitim durumuna göre şiddet eğilimi düzeyleri karşılaştırıldığında her ne kadar lise mezunlarında şiddet eğiliminin diğerlerinden daha yüksek, lisansüstü mezunlarında daha düşük olduğu görülse de gruplar arasındaki farkın anlamlı olmadığı saptandı. Koyuncuoğlu ve ark (2014) tarafından yapılan çalışmada şiddet eğilimi üzerinde sosyo-ekonomik ve kültürel faktörlerin etkili olduğu, bunlar arasında eğitim faktörünün anlamlı etkiye sahip olduğu, eğitim düzeyi arttıkça şiddet eğiliminin azaldığı bildirilmiştir. Bu sonuçlara göre eğitim düzeyinin şiddet eğilimi açısından belirleyici bir faktör olduğu öne sürülebilir.

Mevcut çalışmada 28-30 yaş arasındaki katılımcılarda şiddet eğiliminin daha yüksek, 24- 26 yaş arasındakilerde daha düşük olduğu saptansa da yaşın şiddet eğiliminde anlamlı farklılığa neden olmadığı görüldü. Bulgularımızla paralel şekilde Yağız ve ark (2020) tarafından yapılan bir çalışmada yaşa bağlı olarak şiddet eğiliminde anlamlı bir farklılık olmadığı bildirilmiştir. Bu sonucun aksine mevcut literatür bulguları şiddet eğilimi ile yaş arasında ilişkili olduğunu göstermektedir (Babacan Gümüş vd., 2015; Özgür vd., 2011; Salmon vd., 1998). Araştırmamız sonuçlarıyla literatür bulguları arasındaki bu farkın çalışma grubunun demografik dağılımından kaynaklandığı düşünülmektedir. Mevcut çalışmanın örneklem sayısının ileri yaş (28-30 yaş) gruplarını kapsıyor olması yaş grupları arasındaki istatistiki farkın ortaya konmasını güçleştirmektedir. Bu durum aynı zamanda araştırmamızın önemli bir kısıtlılığıdır. Örneğin araştırma demografik aralığı ile benzeşmeyen Çelenk (2011) 15.01 yaş ortalamasına sahip 2883 öğrenciden oluşan çalışmada verilerin orantılı bir örneklemden alındığı görülmektedir. Bu nedenle bu hipotezin yaş grubu açısından daha heterojen gruplarla yeniden sınanmasında fayda vardır.

Mevcut çalışmada katılımcıların genel olarak dürtüsellik düzeyinin ortalamasının üzerinde olduğunu göstermektedir. Lai (2010) tarafından lise ve üniversite öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen çalışmada üniversite öğrencilerinde dürtüsellikğin orta düzeyde olduğu bildirilmiştir.

Mevcut çalışmada erkeklerin planlama ve dikkat dürtüsellikği düzeylerinin kadınlara göre anlamlı şekilde yüksek olduğu görüldü. Gökçe ve ark (2017) tarafından

yapılan çalışmada erkeklerde dürtüselliğin kadınlardan anlamlı şekilde yüksek olduğu bildirilmiştir. Alavi ve ark (2019) yapmış oldukları çalışmada erkeklerde dürtüselliğin daha yüksek olduğunu bildirmişlerdir. Beynin frontal bölgesindeki düşük işleme ve dopamin durumunun omurilik sıvısında daha az bulunması dürtüselliğin kadınlarda erkeklerden 3 kat daha az olduğunu bildirmiştir, bir başka deyişle erkeklerde dürtüsellik %300 daha fazladır (Yazıcı ve Yazıcı, 2010). Dürtüsel davranışlardaki yükselme serotonin taşıyıcı protein (5-HTT) miktarının düşmesiyle ortaya çıkmaktadır. Norepinefrin ve Dopamin dürtü denetiminde etkilidir (Kertzman vd., 2006). Amigdala ve prefrontal korteksin dürtüsel davranışların denetiminde büyük rolünün olduğu Brain Imaging araştırmaları ile bulunmuştur (Kalenscher, 2006). Dopamin hormonu ve D2 reseptörleri karar verme aşamasında dürtüsellekle bağlantılıdır (Yazıcı ve Yazıcı, 2010). Dürtüselliğin etkili olduğu riskli ya da karar vermenin güçleştiği durumlarda prefrontal, parietal, limbik, subkortikal bölümleri içinde bulunduran subkortikal-kortikal ağda hareketlilik gözlemlenmiştir (Özver, 2010). Kısaca dürtüsel davranışlarla ilişkisi bilinen nörotransmitterler vardır. Bu nörotransmitterler; noradrenalin, serotonin, dopamin, glutamat, GABA' dır (Yazıcı ve Yazıcı, 2010). Bu sonuçlara göre cinsiyetin dürtüsellik açısından belirleyici bir faktör olduğu öne sürülebilir.

Mevcut çalışmada lisansüstü mezunlarının planlamaya ilişkin dürtüsellik düzeylerinin, motor dürtüsellik, dikkat dürtüselliği ve toplam dürtüsellik düzeylerinin lise, önlisans ve lisans mezunlarından anlamlı şekilde düşük olduğu görüldü. Hejase ve ark (2018) tarafından yapılan çalışmada da eğitim düzeyi arttıkça dürtüselliğin azaldığı bildirilmiştir. Bizim araştırmamızda literatürdeki çalışmalardan farklı olmasının nedeni yine çalışma grubunun demografik dağılımında aranabilir. Araştırmamızın örneklem sayısının ileri eğitim düzeyli kişileri kapsıyor olması eğitim düzeyleri arasındaki istatistiki farkın ortaya konmasını güçleştirmektedir. Örneğin Spokas ve ark (2012) dürtüselliğin eğitim düzeyindeki artışa bağlı olarak azaldığını bildirmişlerdir. Örneklem yapılarına bakıldığında araştırmamızın orantılı bir biçimde yüksek lisans ve doktora mezunlarından oluştuğu görülmektedir. Bu durum aynı zamanda araştırmamızın önemli bir kısıtlılığdır. Bu nedenle bu hipotezin eğitim düzeyi açısından daha heterojen gruplarla yeniden sınanmasında fayda vardır.

Mevcut çalışmada 18-20 yaş arasındakilerin planlama, motor dürtüsellik ve dikkat dürtüselligi ile toplam dürtüsellik düzeyinin 20-22, 22-24, 24-26, 26-28 yaş arasındakilere göre daha yüksek olduğu saptandı. Gentile ve ark (2012) tarafından yapılan çalışmada yaş ile dürtüsellik arasında ters yönlü bir ilişki bildirilmiştir. Çalışmamızın sonuçları ile literatür verileri arasındaki bu farklılığın, çalışma grubunun demografik dağılımı ile ilişkili olduğu düşünülmektedir. Bu çalışmanın örneklem büyüklüğünün daha büyük yaş gruplarını (28-30 yaş) kapsamaması, yaş grupları arasında istatistiksel bir fark tespit edilmesini zorlaştırmaktadır. Esteban ve Tabernero (2011) yapmış oldukları çalışmada yaş ile dürtüsellik arasında negatif yönde bir ilişki olduğunu bildirmişlerdir. Bu çalışmadaki yaş gruplarına bakıldığında 11-18 yaş grubu içerisinden alınan örneklem grubunun ortalamasının 14.5 ve standart sapmasının da 1.7 olduğu görülmektedir. Bu durum da örneklem grubunun orantılı dağıldığını göstermektedir. Bu nedenle, bu hipotezi daha heterojen yaş grupları üzerinde tekrar test etmek faydalı olacaktır.

Sonuç olarak ana hipotezlerimiz doğrultusunda üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yüksek olduğunu ve öğrencilerin riskli grupta yer aldığını, dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında anlamlı bir ilişki bulunmamasına karşın dürtüsellik arasında pozitif yönde bir ilişki olduğunu söyleyebiliriz. Bu sonuçlar doğrultusunda dijital oyunlarda geçirdikleri sürenin azaltılması için öğrencileri hobilere, sosyal ve sportif faaliyetlere odaklanmaya teşvik etmek önerilmektedir. Tercih edilen dijital oyun türlerine özel öğrenci oyun davranışlarının ve psikososyal durumların belirlenmesi ve öğrencilerin rehberlik ve danışma gruplarına yönlendirilmesi sağlanması konusunda çalışmalar yapılmalıdır. Sonraki araştırmacılar tarafından daha heterojen dağılım gösteren çalışma guruplarıyla yeni araştırmaların yapılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2):66-71
- Aksel, N., & Sarı, E. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Denetimi ve Sosyal Eğilimleri. *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi (ODÜSOBİAD)*, 10(2), 436-444.
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlamlık ve saldırganlıkla ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kars.
- Aktaş, H., & Yılmaz, N. (2017). Üniversite gençlerinin yalnızlık ve utangaçlık unsurları açısından akıllı telefon bağımlılığı. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 85-100.
- Alavi, M., Seng, J. H., Mustaffa, M. S., Ninggal, M. T., Amini, M., & Latif, A. A. (2019). Attention, impulsiveness, and gender in academic achievement among typically developing children. *Perceptual and motor skills*, 126(1), 5-24.
- Alavi, S. S., Ferdosi, M., Jannatifard, F., Eslami, M., Alaghemandan, H., & Setare, M. (2012). Behavioral addiction versus substance addiction: Correspondence of psychiatric and psychological views. *International journal of preventive medicine*, 3(4), 290.
- Anaka, A.B. & Soltanیه, B. (2006). Educational Sociology, Introduction and Study of Conceptual Issues. (p. 232), Quoted from: Suad Belharizi, Violence within the city and its relationship to family transformations. *Journal of Human Sciences No.*
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113–122.

- Anderson, C. A., & 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.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media violence and the general aggression model. *Journal of Social Issues, 74*(2), 386-413.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & 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.
- Anderson, I. (2002). Understanding indigenous violence. *Australian & New Zealand Journal of Public Health, 26*(5), 408-408.
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors, 30*(2), 252.
- Annagür, B. B. (2010). Obezitede çeşitli risk faktörleri ve dürtüsellik. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 2*(4), 572-582.
- Antınay, A. G., & Arat, Y. (2007). *Türkiye'de kadına yönelik şiddet*. Metis Yayınları.
- APA (1952). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 1st edition (DSM-I). Washington, DC, American Psychiatric Association.
- APA (1968). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 2nd edition (DSM-II). Washington, DC, American Psychiatric Association.
- APA (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 3rd edition (DSM-III). Washington, DC, American Psychiatric Association.
- APA (2013) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th edition (DSM 5). Washington, DC, American Psychiatric Association.

- APA (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. 5th ed.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride güncel yaklaşımlar*, 1(1), 55-67.
- Aydemir, N. (2020). *Dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık eğilimi ve sosyalleşme arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Babacan Gümüş, A., Şıpkın, S., Tuna, A., & Keskin, G. (2015). Üniversite öğrencilerinde problemlili internet kullanımı, şiddet eğilimi ve bazı demografik değişkenler arasındaki ilişki.
- Babacan Gümüş, A., Şıpkın, S., Tuna, A., & Keskin, G. (2015). Üniversite öğrencilerinde problemlili internet kullanımı, şiddet eğilimi ve bazı demografik değişkenler arasındaki ilişki. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 14(6):460-467.
- Bakhshani, N. M. (2014). Impulsivity: a predisposition toward risky behaviors. *International journal of high risk behaviors & addiction*, 3(2).
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bardakçı, S., & Arslan, A. (2021). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının Sosyal Kaygı Düzeyleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(230), 899-922.
- Baron, R. A. (1977). *Human aggression*. Springer, Boston, MA.
- Baron, R. A., & Richardson, D. R. (2004). *Human aggression*. Springer Science & Business Media.
- Basile, K. C., & Saltzman L. (2002). *Sexual violence surveillance: uniform definitions and recommended data elements*. Atlanta: National Center for Injury Prevention and Control, Centers for Disease Control and Prevention.

- Başbakanlık, Kadının Statüsü Genel Müdürlüğü (BKSGM), (2008). *Aile İçi Şiddetle Mücadele El Kitabı*. Kadının Statüsü Genel Müdürlüğü, Ankara.
- Başköy, N. (2013). *Ortaöğretim öğrencilerinin internet bağımlılık, siber zorbalık ve bilgisayara karşı tutumlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Baumeister, R. F., & Heatherton, T. F. (1996). Self-regulation failure: An overview. *Psychological inquiry*, 7(1), 1-15.
- Bektaş, H. (1991). *Uyuşturucu batağı*. Milliyet Yayınları.
- Berne, E. (2001). *Hayat denen oyun*. İstanbul: Kariyer.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Blinka, L., Škařupová, K., & Mitterova, K. (2016). Dysfunctional impulsivity in online gaming addiction and engagement. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 10(3).
- Blinka, L., Škařupová, K., & Mitterova, K. (2016). Dysfunctional impulsivity in online gaming addiction and engagement. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 10(3).
- BM, (1994). *United Nations declaration on the elimination of violence against women, 20 December 1993* (Vol. 104). A/RES/48.
- Breiding, M., Basile, K. C., Smith, S. G., Black, M. C., & Mahendra, R. R. (2015). Intimate partner violence surveillance: Uniform definitions and recommended data elements. Version 2.0.
- Budak, S. (2003). *Psikoloji sözlüğü*. 2. baskı. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and social psychology bulletin*, 28(12), 1679-1686.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological science*, 20(3), 273-277.
- Cao, F., Su, L., Liu, T., & Gao, X. (2007). The relationship between impulsivity and Internet addiction in a sample of Chinese adolescents. *European Psychiatry*, 22(7), 466-471.
- Chamberlain, S. R., & Sahakian, B. J. (2007). The neuropsychiatry of impulsivity. *Current opinion in psychiatry*, 20(3), 255-261.
- Chudasama, Y. (2011). Animal models of prefrontal-executive function. *Behavioral neuroscience*, 125(3), 327-343.
- Cohen, Z. P., & Yavuz, M. F. (2018). Fiziksel-sözel şiddet davranışı ve dürtüsellik arasında öfkenin aracılık etkisinin incelenmesi. *Aydın İnsan ve Toplum Dergisi*, 4(2), 99-125.
- Çelenk, Ç. S. (2011). lise öğrencilerinde akran zorbalığı ve akran zorbalığına maruz kalma. http://www.tavsiyeediyorum.com/makale_5744.htm. (Erişim tarihi: 04.12.2011)
- Çetin, Y., Özcan, S., & Taş, H. Y. (2013). Sigara ile mücadelede toplumsal bilinç. *Emek ve Toplum*. 2 (4), 152-175.
- Çevik, C., Örsal, Ö., Ciğerci, Y., & Özyürek, P. (2020), İlköğretim 3. Ve 4. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Şiddete Eğilimleri Arasındaki İlişki, *Koç Üniversitesi Hemşirelikte Eğitim ve Araştırma Dergisi* 2020;17(4):322-7
- Çevik, C., Örsal, Ö., Ciğerci, Y., & Özyürek, P. (2020). İlköğretim 3. ve 4. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Şiddete Eğilimleri Arasındaki İlişki. *Koç Üniversitesi Hemşirelikte Eğitim Ve Araştırma Dergisi*, 17(4):322-327

- D Griffiths, M., J Kuss, D., & L King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318.
- Dalbudak, E., Evren, C., Aldemir, S., Taymur, I., Evren, B., & Topcu, M. (2015). The impact of sensation seeking on the relationship between attention deficit/hyperactivity symptoms and severity of Internet addiction risk. *Psychiatry Research*, 228(1), 156–161.
- Daughters, S. B., Lejuez, C. W., Bornovalova, M. A., Kahler, C. W., Strong, D. R., & Brown, R. A. (2005). Distress tolerance as a predictor of early treatment dropout in a residential substance abuse treatment facility. *Journal of abnormal psychology*, 114(4), 729.
- Demirci, K., Akgönül, M., & Akpınar, A. (2015). Relationship of smartphone use severity with sleep quality, depression, and anxiety in university students. *Journal of behavioral addictions*, 4(2), 85-92.
- Demirtaş Madran, H. A., & Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107.
- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence: a review of the empirical literature. *Aggression and violent behavior*, 3(4), 407-428.
- Dinç, M. (2017). *Lise Öğrencilerinde Özgül İnternet Bağımlılığının Bağlanma Stilleri ve Mizaç Özellikleri Açısından İncelenmesi*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Dönmez, G. (2008). *Evli erkeklerde eşlerine yönelik şiddet varlığının, türlerinin ve etkileyen faktörlerin belirlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Tıp Fakültesi.
- Edwards, D. W., Scott, C. L., Yarvis, R. M., Paizis, C. L., & Panizzon, M. S. (2003). Impulsiveness, impulsive aggression, personality disorder, and spousal violence. *Violence and victims*, 18(1), 3-14.

- Edwards, D. W., Scott, C. L., Yarvis, R. M., Paizis, C. L., & Panizzon, M. S. (2003). Impulsiveness, impulsive aggression, personality disorder, and spousal violence. *Violence and victims, 18*(1), 3-14.
- Ekinci, Ş. (2021). *Examination Of The Relationship Of Digital Addiction And The Psychological Well-Being In Regular Sports Participants*. Yeditepe University Graduate School Of Educational Sciences.
- Eroğlu, Y. (2016). Üniversite öğrencilerinde problemlı internet kullanımı: ilişkişel-karşılıklı bağımlı benlik kurgusu ve dürtüsellığın yordama güçleri. *Turkish Studies (Elektronik), 11*(3), 1091-1114.
- Esteban, Á., & Taberero, C. (2011). Relationship between impulsiveness and deviant behavior among adolescents in the classroom: age and sex differences. *Psychological Reports, 109*(3), 703-717.
- Evenden, J. (1999). Impulsivity: a discussion of clinical and experimental findings. *Journal of psychopharmacology, 13*(2), 180-192.
- Fairbanks, L. A., Jorgensen, M. J., Huff, A., Blau, K., Hung, Y. Y., & Mann, J. J. (2004). Adolescent impulsivity predicts adult dominance attainment in male vervet monkeys. *American Journal of Primatology: Official Journal of the American Society of Primatologists, 64*(1), 1-17.
- Follingstad, D. R., Rutledge, L. L., Berg, B. J., Hause, E. S., & Polek, D. S. (1990). The role of emotional abuse in physically abusive relationships. *Journal of family violence, 5*(2), 107-120.
- Geffner, R. (2016). Partner aggression versus partner abuse terminology: Moving the field forward and resolving controversies. *Journal of Family Violence, 31*(8), 923-925.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of popular media culture, 1*(1), 62.

- Gokce, S., Yusufoglu, C., Akın, E., & Ayaz, M. (2017). Dikkat-eksikliği/hiperaktivite bozukluğu tanısı konan ergenlerde cinsiyet farklılıklarının dürtüsellik üzerine etkisi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 18(4), 379-386.
- Gökçearsan, Ş., Mumcu, F. K., Haşlaman, T., & Çevik, Y. D. (2016). Modelling smartphone addiction: The role of smartphone usage, self-regulation, general self-efficacy and cyberloafing in university students. *Computers in Human Behavior*, 63, 639-649.
- Gökçearsan, Ş., Mumcu, F. K., Haşlaman, T., & Çevik, Y. D. (2016). Modelling smartphone addiction: The role of smartphone usage, self-regulation, general self-efficacy and cyberloafing in university students. *Computers in Human Behavior*, 63, 639-649.
- Göldag, B. (2020). The Relationship between the Digital Game Dependence and Violence Tendency Levels of High School Students. *International Education Studies*, 13(8), 118-129.
- Green CS, Bavelier D (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature* 423:534–537.
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and social psychology bulletin*, 40(5), 578-589.
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction: Fact or fiction? *The Psychologist*, 12(5), 246–250.
- Griffiths, M. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197.
- Griffiths, M. D., ve Davies, M. N. O. (2005). *Videogame Addiction: Does It Exist?* Handbook Of Computer Game Studies. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres.

- Han, D. H., Lyoo, I. K., & Renshaw, P. F. (2012). Differential regional gray matter volumes in patients with on-line game addiction and professional gamers. *Journal of psychiatric research*, 46(4), 507-515.
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharkow, M., & Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(2), 224-227.
- Hazar, E. ve Hazar, Z. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322. doi: 10.25307/jssr.652854
- Hegarty, K., Hindmarsh, E. D., & Gilles, M. T. (2000). Domestic violence in Australia: definition, prevalence and nature of presentation in clinical practice. *The Medical Journal of Australia*, 173(7), 363-367.
- Hejase, H. J., Skaff, Y., El Skaff, D., & Hejase, A. J. (2018). Effect of education and emotional intelligence on consumers' impulsive buying behavior. *International Review of Management and Business Research*, 7(3), 732-757.
- Henderson, E. C. (2001). *Understanding addiction*. University Pres of Mississippi.
- Horzum, M. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159)
- <https://www.asam.org/quality-care/definition-of-addiction>, (Erişim Tarihi: 29.04.2022).
- Imbusch, P. (2003). The concept of violence. In *International handbook of violence research* (pp. 13-39). Springer, Dordrecht.

- International Labour Office (2002). *Framework guidelines for addressing workplace violence in the health sector*. Geneva: International Labour Office.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Jentsch, J. D., & Pennington, Z. T. (2014). Reward, interrupted: inhibitory control and its relevance to addictions. *Neuropharmacology*, 76, 479-486.
- Jentsch, J. D., Ashenhurst, J. R., Cervantes, M. C., Groman, S. M., James, A. S., & Pennington, Z. T. (2014). Dissecting impulsivity and its relationships to drug addictions. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1327(1), 1-26.
- Kaase, M. (1990). *Ursachen, Prävention und Kontrolle von Gewalt: Politische Gewalt und Repression: Ergebnisse von Bevölkerungsumfragen/von Max Kaase; Friedhelm Neidhardt*. Duncker und Humblot.
- Kadın Cinayetlerini Durduracağız Platformu (2019). <https://kadincinayetlerinidurduracagiz.net/>, (Erişim Tarihi: 10.05.2022).
- Kalenscher, T., Ohmann, T., & Güntürkün, O. (2006). The Neuroscience Of Impulsive And Self-Controlled Decisions. *International Journal Of Psychophysiology*, 62(2), 203- 211.
- Kandeger, A., Bozkurt, H., (2016). Obeziteye giden kral yolu: gıda bağımlılığı olgu sunumu. *Bağımlılık Dergisi*, 17(3): 135-138.
- Kara, U. Y. (2018). Video Oyunlarında Zaman ve Mekân: Bir Taslak. *Moment Dergi*, 5(1), 31-56.
- Kertzman, S., Grinspan, H., Birger, M., & Kotler, M. (2006). Computerized Neuropsychological Examination Of Impulsiveness: A Selective Review. *Israel Journal Of Psychiatry And Related Sciences*, 43(2), 74.

- Kesici, A. (2020). The effect of conscientiousness and gender on digital game addiction in high school students. *Journal of Education and Future*, (18), 43-53.
- Kim, J. Y., Lee, J. S., & Oh, S. (2017). A path model of school violence perpetration: introducing online game addiction as a new risk factor. *Journal of interpersonal violence*, 32(21), 3205-3225.
- Kim, N. Y. (2015). A Study on the Game Addiction of Children with Domestic Violence Experience. *Journal of The Korea Society of Computer and Information*, 20(3), 145-156.
- Kirby, K. N., Petry, N. M., & Bickel, W. K. (1999). Heroin addicts have higher discount rates for delayed rewards than non-drug-using controls. *Journal of Experimental psychology: general*, 128(1), 78.
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J.D. & Ferguson, C. (2014). Awareness of Risk factors for digitalgame addiction: interviewing players and counselors. *Int Journal of Ment Health Addiction* 12(8), 585–599
- Kocka, A., & Gagnon, J. (2014). Definition of impulsivity and related terms following traumatic brain injury: A review of the different concepts and measures used to assess impulsivity, disinhibition and other related concepts. *Behavioral Sciences*, 4(4), 352-370.
- Kowalski, R. M. (2001). *Behaving badly: Aversive behaviors in interpersonal relationships*. American Psychological Association.
- Koyuncuoglu, K., Goktas, Z., & Demir, E. (2014). Effects of the socio-economic-cultural structure of football spectators on the tendency towards violence (Manisaspor case). *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 16(2), 41-49.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri ile Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul

- Krishna, S. (2017). The WHO may add video games to its list of recognized addictions". *Engadget*. [Archived](#), (Eriřim Tarihi: 08.04.2022).
- Krug, E. G., Mercy, J. A., Dahlberg, L. L., & Zwi, A. B. (2002). The world report on violence and health. *The lancet*, 360(9339), 1083-1088.
- Kulu, M., & Özsoy, F. (2020). İnternet kafelerdeki sık zaman geiren genlerde internet bağımlılıęı, dikkat eksiklięi ve dürtüsellik. *Turkish Journal of Family Practice/Türkiye Aile Hekimligi Dergisi*, 24(1).
- Kuyucu, M. (2017). Genlerde akıllı telefon kullanımı ve akıllı telefon bağımlılıęı sorunsalı:“Akıllı telefon (kolik)” üniversite genlięi. *Global Media Journal TR Edition*, 7(14), 328-359.
- Lacey, K. K., McPherson, M. D., Samuel, P. S., Powell Sears, K., & Head, D. (2013). The impact of different types of intimate partner violence on the mental and physical health of women in different ethnic groups. *Journal of interpersonal violence*, 28(2), 359-385.
- Lai, C. W. (2010). How financial attitudes and practices influence the impulsive buying behavior of college and university students. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 38(3), 373-380.
- Lee, K. H., & Lee, K. S. (2017). Effects of Internet Game Addiction, Family Functioning, Offense Eexperience, Victimization Experience on Possibility of Peer Violence in Elementary School Students. *The Journal of the Korea Contents Association*, 17(7), 425-436.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of youth and adolescence*, 40(1), 38-47.
- Leshner, A. (2001). Addiction is a brain disease. *Issues in Science and Technology*, 17(3), 75-80.
- Leyton, M. (2013). Are addictions diseases or choices? *Journal of Psychiatry and Neuroscience*, 38(4), 219-221.

- Markowitz, F. E. (2001). Attitudes and family violence: Linking intergenerational and cultural theories. *Journal of family violence, 16*(2), 205-218.
- Mayhew, C., & Chappell, D. (2005). Violence in the workplace. *The Medical Journal of Australia, 183*(7), 346-347.
- Mercy, J., Butchart, A., Farrington, D., & Cerda, M. (2002). *Youth violence. World report on violence and health*. Geneva: World Health Organization.
- Mizen, R. (2009). The so-called mindlessness of violence: Violence as a pathological variant of aggression. *Global Crime, 10*(4), 416-431.
- Moeller, F. G., Barratt, E. S., Dougherty, D. M., Schmitz, J. M., Swann, A. C. (2001) Psychiatric aspects of impulsivity. *Am J Psychiatry, 158*(11):1783–93.
- Nathan, P. E., Conrad, M., & Skinstad, A. H. (2016). History of the Concept of Addiction. *Annual review of clinical psychology, 12*, 29-51.
- O'Leary, K. D., & Maiuro, R. D. (Eds.) (2001) *Psychological Abuse in Violent Domestic Relations*. New York, NY: Springer Publishing Company.
- O'Boyle, M., & Barratt, E. S. (1993). Impulsivity and DSM-III-R personality disorders. *Personality and Individual Differences, 14*(4), 609-611.
- Ögel K. (2012). İnternet Bağımlılığı, İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, s.47-60.
- Özdemir, P. G., Selvi, Y., & Aydın, A. (2012). Dürtüsellik ve Tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 4*(3), 293-314.
- Özdemir, P. G., Selvi, Y., & Aydın, A. (2012). Dürtüsellik ve Tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 4*(3), 293-314.
- Özgür, G., Yörükoğlu, G., & Baysan-Arabacı, L. (2011). Lise öğrencilerinin şiddet algıları, şiddet eğilim düzeyleri ve etkileyen faktörler. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi, 2*(2), 53-60.

- Özver, İ. (2010). Genç Yetişkinlerde İntihar Davranışı İle Problem Çözme, Dürtüsellik Ve Atılganlık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi,(Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi) Tc Sağlık Bakanlığı, Bakırköy Prof. Dr. Mazhar Osman Ruh Sağlığı Ve Sinir Hastalıkları Eğitim Ve Araştırma Hastanesi. İstanbul.
- 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 Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71
- Park, H. S., Kim, S. H., Bang, S. A., Yoon, E. J., Cho, S. S., & Kim, S. E. (2010). Altered regional cerebral glucose metabolism in internet game overusers: a 18F-fluorodeoxyglucose positron emission tomography study. *CNS spectrums*, 15(3), 159-166.
- Park, S. M., Park, Y. A., Lee, H. W., Jung, H. Y., Lee, J.-Y., & Choi, J.-S. (2013). The effects of behavioral inhibition/approach system as predictors of Internet addiction in adolescents. *Personality and Individual Differences*, 54, 7-11.
- Patton, J. H., Stanford, M. S., & Barratt, E. S. (1995). Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of clinical psychology*, 51(6), 768-774.
- Polat, O. (2016). Şiddet. *Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi*, 22(1), 15-34.
- Prot S, Anderson CA, Gentile DA ve ark. (2014). The Positive And Negative Effects Of Video Game Play. Children And Media. A. Jordan, D. Romer (Eds) New York. Oxford University Pres, s.109-128
- Rutherford, A., Zwi, A. B., Grove, N. J., & Butchart, A. (2007). Violence: a glossary. *Journal of Epidemiology & Community Health*, 61(8), 676-680.
- Saka, H. (2020). *The Relationship Between Online Video Game Addiction And Depression Levels Among Adolescents*. Master Thesis, International University Of Sarajevo.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Massachusetts London, England: The MIT Press Cambridge

- Salmon, G., James, A., & Smith, D. M. (1998). Bullying in schools: self reported anxiety, depression, and self esteem in secondary school children. *BMj*, 317(7163), 924-925.
- Samur, Y. (2012). *Measuring engagement effects of educational games and virtual manipulatives on mathematics*. Doctoral dissertation Virginia Polytechnic Institute and State University.
- Sarısoy, G., Atmaca, A., Ecemiş, G., Gümüş, K., & Pazvantoğlu, O. (2013). Obezite hastalarında dürtüsellik ve dürtüsellüğün beden algısı ve benlik saygısı ile ilişkisi. *Anadolu Psikiyatri Derg*, 14, 53-61.
- Satıcı, S. A., Kayış, A. R., Yılmaz, M. F., & Eraslan-Çapan, B. (2019). Üniversite Öğrencilerinde Karanlık Üçlü Kişilik Özellikleri ile Dürtüsellik ve Heyecan Arama Davranışları Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 9(54), 857-881.
- Seçilmiş, H. H. (2019). *İşlevsel Olmayan İnançlar, Dürtüsellik ve Duygu Düzenlemenin İnternette Oyun Oynama Bozukluğundaki Rolü*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Selic, P., Pešjak, K., & Kersnik, J. (2011). The prevalence of exposure to domestic violence and the factors associated with co-occurrence of psychological and physical violence exposure: a sample from primary care patients. *BMC public health*, 11(1), 1-10.
- Sezgin, E., Ekiz, M. A., & Kır, S. (2021). Genç ve Yetişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Düzeyi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 87-97.
- Sezgin, E., Ekiz, M. A., & Kır, S. (2021). Genç ve Yetişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Düzeyi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 87-97.
- Soloff, P. H., Lynch, K. G., Kelly, T. M., Malone, K. M., & Mann, J. J. (2000). Characteristics of suicide attempts of patients with major depressive episode

and borderline personality disorder: a comparative study. *American Journal of Psychiatry*, 157(4), 601-608.

Spokas, M., Wenzel, A., Brown, G. K., & Beck, A. T. (2012). Characteristics of individuals who make impulsive suicide attempts. *Journal of affective disorders*, 136(3), 1121-1125.

Sulak, G. (2015). *Eđitim fakóltesi ođrencilerinin internet bađımlılık d¼zelerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Kahramanmaraş S¼t¼ İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Üniversitesi, Kahramanmaraş.

Şimşek, E., & Yılmaz, T. K. (2020). Türkiye'de yürüt¼len dijital oyun bađımlılıđı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Eđitim Dergisi*, 28(4), 1851-1866.

Tansel, B. (2006). *Üniversite ođrencilerinin bađımlılık yapıcı madde kullanan bireylere yönelik tutumlarının incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Mersin.

Treuer, T., Fábıán, Z., & Füredi, J. (2001). Internet addiction associated with features of impulse control disorder: is it a real psychiatric disorder?. *Journal of Affective disorders*, 66(2-3), 283-283.

Turan, N., Kaya, H., Durgun, H., & Asti, T. (2019). Nursing Students' Technological Equipment Usage and Individual Innovation Levels. *CIN: Computers, Informatics, Nursing*, 37(6), 298-305.

Uluocak, Ş., Gökulu, G., & Bilir, O. (2014). Kadına yönelik şiddetin önlenmesinde stratejik bir başlangıç noktası: Partner şiddeti. *International Journal of Human Sciences*, 11(2), 362-387.

Uzbay, İ. T. (2015). *Madde bađımlılıđı: Tüm boyutlarıyla bađımlılık ve bađımlılık yapan maddeler*. İstanbul Tıp Kitabevi.

Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *addiction*, 106(1), 205-212.

- Verdejo-García, A., Lawrence, A. J., & Clark, L. (2008). Impulsivity as a vulnerability marker for substance-use disorders: review of findings from high-risk research, problem gamblers and genetic association studies. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 32(4), 777-810.
- Villalobos, J. A. L., Pintado, I. S., & Mateos, J. D. S. (2004). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad: comorbilidad con trastornos depresivos y de ansiedad. *Psicothema*, 16(3), 402-407.
- Vorderer, P., & Bryant, J. (2012). *Playing video games: Motives, responses, and consequences*: Routledge.
- Wang, C. W., Chan, C. L., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong, P. W., & Ho, R. T. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *The Scientific World Journal*, 2014.
- Waters, H. H., Rajkotia, A., Basu, Y., Rehwinkel, S., JA Butchart, A. (2004). *The economic dimensions of interpersonal violence*. Geneva: Department of Injuries and Violence Prevention, World Health Organization.
- Watts, C., & Zimmerman, C. (2002). Violence against women: global scope and magnitude. *The lancet*, 359(9313), 1232-1237.
- WHO, (1973). *Uyuřturucu Bağımlılığı Sorunları Uzman Komitesi Raporları* (çeřitli). Dünya Saęlık Örgütü'nün Teknik Rapor Dizisi.
- WHO, (2006). World Report on Violence and Health Geneva, Switzerland. https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/full_en.pdf, (Eriřim Tarihi: 10.05.2022).
- WHO, (2010). *Preventing intimate partner and sexual violence against women: Taking action and generating evidence*. World Health Organization.
- WHO. (1999). *Report of the consultation on child abuse prevention, 29-31 March 1999, WHO, Geneva* (No. WHO/HSC/PVI/99.1). World Health Organization.

- Wolf, R., Daichman, L., & Bennett, G. (2002). *Abuse of the elderly*. World report on violence and health. Geneva: World Health Organization.
- Yağız, R., Sevil, Ü., & Guner, Ö. (2020). The effect of university students' violence tendency on their attitude towards domestic violence and the factors affecting domestic violence attitudes. *Journal of injury and violence research*, 12(1), 39.
- Yalçın, A. (2021). *Genç yetişkinlerde dijital bağımlılık düzeyleri ve aleksitimi ilişkisi* (Master's thesis, İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).
- YAZICI, K., & YAZICI, A. E. (2010). Dürtüsellüğün Nöroanatomik Ve Nörokimyasal Temelleri. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*
- Yeşilay, (2021). Bağımlılık Nedir. <https://www.yesilay.org.tr/tr/sikca-sorulan-sorular/genel-bilgiler/bagimlilik-nedir> (Erişim Tarihi: 29.04.2022).
- Yizgaw, T., Berhane, Y., Deyessa, N., & Kaba, M. (2010). Perceptions and attitude towards violence against women by their spouses: A qualitative study in Northwest Ethiopia. *Ethiopian Journal of Health Development*, 24(1), 29-45.
- Yurdam, S. (2018). Alan olarak dijital oyun, çocuk eyleyiciler ve tahakküm: Clash of clans oyunu üzerine bir inceleme. *Intermedia International E-Journal*, 5(8), 66-87.
- Zwi, A., Garfield, R., & Loretta, A. (2002). *Collective violence*. World report on violence and health. Geneva: World Health Organization.