

Dijital Ebeveynlerin Dijital Oyunlar ve Şiddet İlişkisine Yönelik Algıları

Digital Parents Perceptions of the Relationship Between Digital Games and Violence

Fatih Söğüt, Dr. Öğr. Üyesi, Kırklareli Üniversitesi Sosyal Bilimler M.Y.O., E-Posta: fatih.sogut@klu.edu.tr

Anahtar Kelimeler:

Dijital Ebeveynlik,
Dijital Oyunlar,
Şiddet,
Kültürel Göstergeler
ve Ekme Kuramı.

Öz

Günümüzde bilgi teknolojilerinin hayatımızdaki yeri gittikçe artmaktadır. Bu teknolojilerin gelişimi sadece yetişkinleri değil çocukları da etkilemiştir. İnsan ve teknoloji arasındaki bu etkileşim sadece sanal ortamlarla sınırlı kalmayıp toplumsal yaşamı da etkilemeye başlamıştır. Dijital teknolojilerin popüler eğlence araçlarından olan dijital oyunlar çocuklardan büyük ilgi görmektedir. Dijital oyunların eğitim gibi alanlarda faydalı kullanımı olmakla beraber şiddet içeren dijital oyunlar çocuklar için risk oluşturmaktadır. Bu bağlamda ebeveynlere önemli sorumluluklar düşmektedir. Dijital dünyanın olası risklerinden çocukları korumak günümüz yetişkinleri için çok önemli bir konudur. Dijital dünyayı iyi tanıyan ve günlük hayatta bu teknolojileri kullanan ebeveynler için kullanılan dijital ebeveynlik kavramı günümüzde tartışılan bir konudur. Bu bağlamda bu çalışmada dijital ebeveynlerin dijital oyunlardaki şiddet olgusuna bakışları araştırılmıştır. Bu çalışmanın kuramsal çerçevesini kültürel göstergeler ve ekme kuramı oluşturmaktadır. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi ve içerik analizi uygulanmıştır. Veri toplama tekniği ise yarı yapılandırılmış görüşmedir. Araştırma sonuçlarına göre katılımcı ebeveynler dijital oyunlardaki şiddet hakkında bilgi sahibidir. Ebeveynler, dijital oyunlardaki şiddet içeriklerine karşı önlem aldıklarını belirtmiştir. Ayrıca ebeveynler, dijital oyunlar konusunda uzman desteğinin de gerekliliğini vurgulamışlardır.

Keywords:

Digital Parenting,
Digital Games,
Violence,
Cultivation Theory.

Abstract

Today, the place of information technologies in our lives is increasing day by day. The development of these technologies has affected not only adults but also children. This interaction between human and technology is not only limited to virtual environments, it has also started to affect social life. Digital games, one of the popular entertainment tools of digital technologies, attract great attention from children. Although digital games have beneficial use in areas such as education, violent contain digital games pose a risk to children. In this context, parents have important responsibilities. Protecting children from the possible risks of the digital world is a very important issue for today's adults. The concept of digital parenting, which is used for parents who know the digital world well and use these technologies in daily life, is a subject that is discussed today. In this context, in this study, the views of digital parents on the phenomenon of violence in digital games were investigated. Cultivation theory constitute the theoretical framework of this study. In this study, semi-structured interview technique and content analysis, which are among qualitative research methods, were applied.. According to the results of the research, participating parents have information about violence in digital games. Parents stated that they took precautions against violent in the digital games. Parents also stressed the need for expert support in digital games.

Giriş

Günümüzde gelişen dijital teknoloji oyunları da etkilemiş ve önemini arttırmıştır. Çocuklar zamanlarının önemli bir kısmını dijital oyunlar oynayarak geçirmektedir. “Oyun oynama alanı ve oyun aracı olarak ortam sunan dijital dünya günümüzde çocuklar için oldukça popüler bir ortamdır. Bu ortam aynı zamanda oyun ve oyuncağı yeniden kavramsallaştırılmasında rol oynayarak dijital oyun kavramının tanımlanmasını sağlamıştır” (Bird ve Edwards, 2015: 1150). Bu bağlamda çocukların dijital dünya ile olan ilişkilerinin yoğun olması nedeniyle 2000 sonrası doğan çocuklar “Z kuşağı” ya da “dijital nesil” gibi yeni kavramlarla adlandırılmışlardır.

Dijital oyunların çocuklar için bir serbest zaman etkinliği ya da bir eğlence aracı olmasının dışında oyunlardaki şiddet içeriği de önemli tartışma konularından biridir. “Son zamanlarda video oyunları ile ilgili yapılan içerik analizleri, oyunların %89’unun şiddet içerdiğini göstermektedir” (Aydoğdu Karaaslan, 2015: 807). Son yıllarda dijital oyunların sayısının artması ve dijital oyun kullanımındaki artış bu konu ile ilgili yapılan araştırmaların çoğalmasına neden olmuştur. Bu çalışmalarda genellikle dijital oyunların bireylere olan etkisi, şiddet eğilimi yaratıp yaratmadığı gibi konular üzerinde durulmuştur.

Çocuklar ve aileleri üzerine yapılan pek çok araştırma (Gentile, 2003; Gentile v.d., 2004; Gimpel, 2013) çocukların en çok sevdiği dijital oyunların şiddet içerikli olduğunu göstermiştir. Dijital oyunlardaki şiddet içeriği ebeveyn kontrolünü gündeme getirmektedir. Özellikle ebeveynlerin bu konudaki bilinçsizliği nedeniyle şiddet içeren dijital oyunlara çocuklar erişebilmektedir. “Şiddet içeren dijital oyunlarda sürekli olarak şiddetin bir sorun çözme aracı olduğu mesajı işlenmekte, amaca ulaşmak, yenmek, daha fazla kişiye hükmetmek için her yolun kullanılması gerektiği mesajı verilmektedir” (Şenol, 2006: 128). Bunun yanı sıra dijital oyunlar çocuk bireylerin sosyalleşmesini olumsuz şekilde etkileyebilmektedir.

Dijital teknolojinin gelişmesi ve yaygınlaşması ile ortaya çıkan kavramlardan biri de dijital ebeveynliktir. Yetişkinler düzeyinde hızla artan internet ve bilgisayar kullanımı ile ebeveynlerin teknoloji konusundaki bilinçlenme düzeyleri artmıştır. Bu çalışmanın amacı da örneklem çerçevesinde görüşülen ebeveynlerin dijital oyunlardaki şiddet olgusu hakkındaki görüşlerini öğrenmektir.

Bu çalışmanın kuramsal çerçevesini kültürel göstergeler ve ekme kuramı oluşturmaktadır. Bu kuramsal yaklaşımın benimsenmesindeki temel nokta kitle iletişim araçları-şiddet ilişkisinden yola çıkmasıdır. Ayrıca bu kuramın kitle iletişim araçları ve şiddet ilişkisine yönelik yaklaşımıyla etki araştırmaları içerisinde önemli bir yere sahip olması da önemli olarak değerlendirilmiştir.

Çalışmada öncelikli olarak kültürel çalışmalar ve ekme kuramı açıklanacak daha sonra ise var olan literatür çerçevesinde dijital oyunlar-şiddet ilişkisi ve dijital ebeveynlik gibi kavramlar değerlendirilecektir. Çalışmanın son kısmında ise araştırma modeli açıklanacak ve bulgular yorumlanacaktır.

Kültürel Göstergeler ve Ekme Kuramı

Kitle iletişim araştırmacısı George Gebner, 1967 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde şiddetin nedenleri ve önlenmesi amacıyla bir araştırma projesi başlatır. Gerbner, bu projeyi “kültürel göstergeler” olarak adlandırır. Bu proje ile Gerbner, ekme kuramını geliştirmiştir. “Ekme kavramı belli bir şeyi (psikoloji, kültür ve ideolojiyi) belli bir yere (izleyici bilincine) yerleştirme ve besleyip yetiştirmek için yapılan amaçlı girişim anlamındadır” (Erdoğan, 1998: 150). Ekme kuramı, kitle iletişim araçlarının uzun dönemde bireylerin inançlarını, tutumlarını ve davranışlarını nasıl etkilediği üzerinde durmaktadır. “Bu kuram temelinde Gerbner, televizyonun düşünceleri etkilemede ve bireyler üzerinde davranış oluşturmada büyük güce sahip olduğunu savunmaktadır” (Güngör, 2013: 110). Ekme kuramına göre, toplum üzerinde sadece kanaat önderlerinin değil aynı zamanda kitle iletişim araçlarında da etkisi vardır.

Kültürel göstergeler ve ekme kuramı, kitle iletişim araçlarındaki semboller, temsiller dolayımı ile hayata ait gerçekliğin nasıl algılandığı sorusu üzerinde de durmaktadır. “Buna göre insanlık durumunun yeniden yaratıldığı bir süreci ifade etmektedir” (Özkan, 2017: 131). Bu insanlık durumu, toplum tarafından eşzamanlı olarak takip edilen ve paylaşılan değerlerin neleri kapsamakta olduğu ya da neleri kapsamadığı konusunda kitle iletişim araçlarının rolünü vurgulamaktadır.

Ekme kuramı etki araştırmaları geleneği içerisinde yer almaktadır. “Ekme kuramcılarının göre, televizyonun etkisi uzun dönemlidir. Bu etki azar azar, derece derece, dolaylı fakat zamanla birikerek olur” (Yaylagül, 2006: 64). Genel olarak etki araştırmalarında üzerinde uzlaşılan ön kabul; kitle iletişim araçlarının bireylerin davranışlarından çok tutumlarını şekillendirdiği üzerinedir. Örneğin çok fazla bilgisayar oyunu oynamanın gerçek hayattan çok bilgisayar oyunlarındaki dünya ile tutarlı tutumları ettiği düşünülür. Bilgisayar oyunu oynamak doğrudan şiddet davranışına neden olmaksızın dünyadaki şiddet hakkındaki algılarımızı şekillendirebilir.

Medyayı sosyalleştirici bir araç olarak değerlendiren ekme kuramı özellikle televizyon çalışmaları üzerine yoğunlaşmıştır. “Gerbner mesaj’ı tüm kitle iletişim araçları açısından tanımlasa da yaklaşımının temelinde televizyon bulunmaktadır” (Özer, 2005: 76). Gerbner’e göre televizyon, imgeleri izleyicinin zihnine ekmektedir. Ekme kuramı çok fazla televizyon izleyen izleyicilerin, televizyon programlarında yaratılan dünyadan ve yinelenen mesajlardan hareketle kendisine yansıtılan dünya görüşünden etkileneceklerini varsaymaktadır. “Kuram, televizyonun düşsel dünyasına bağlı kalmanın uzun dönemli toplam rolünü sorgulamaktadır” (Morgan ve Shanahan, 1991: 89). Bu noktada televizyon ve gerçeklik arasındaki ilişkide önem kazanmaktadır. Televizyon nadir olarak dış dünyanın gerçekliğini sunmaktadır. Ekme kuramı bu yargıya televizyon dünyasının sistematik bir analizi sonucu ulaşır.

Kitle iletişiminin, biricik “insanlaştırma” (humanizing) aracı olduğunu belirten Gerbner (1967: 41), kitle iletişiminin bunu sağlarken göstergeler ve temsillerden faydalandığını da vurgular. Buna bağlı olarak medyayı seyretmenin göstergeler, temsiller dolayımıyla yaşama ait gerçekliğin ne olduğunun algılanmasını ve buna göre “insanlık durumu”nun (human condition) yeniden yaratıldığı bir süreci beraberinde getirmektedir.

Bu insanlık durumunun açılımı ise toplum tarafından eş zamanlı olarak seyredilen ya da paylaşılan toplumsal değerlerin neleri ifade edebileceği ya da etmeyeceği konusunda kitle iletişim araçlarının üstlendiği rolün ortaya çıkarılmasında saklıdır. Bu nedenle Gerbner (1985: 14-15), “kamuoyu” (public opinion) yerine, “kamu yaratma” (public making) kavramını kullanmaktadır. Gerbner’e göre aslında kamuoyu denilen şey kitle iletişim araçlarıyla yaygınlaştırılan fikirlerin insanlar tarafından paylaşımıdır. Ekme süreci birdenbire ortaya çıkmayan yavaş giden bir süreçtir. Öyle ki, yetiştirme gerçekleştiğinde bu, “tavuk-yumurta” sorusundaki gibi bir ikilem içinde artık, “bütünün görünümü”, yani gerçekliğin kendisi haline gelmektedir. Bu noktada televizyonun en önemli unsurunun hikâye anlatmak (story-telling) olduğunu dile getiren Gerbner (1963: 103) bunu anne ve babaların anlattığı hikâyelere kadar götürmektedir. Bu hikâyeler insanın tanrı karşındaki anlamlandırma sürecin de de rol oynamaktadır. Bunu daha da pekiştirmek için “Televizyondan önce biz ne yapıyorduk?” sorusunu soran Gerbner (1959: 269), televizyonun sosyalleşmede, yaşamla ilgili bir şeyleri öğrenmede kapladığı başat konuma dikkat çekmektedir.

Ekme kuramını temel alan ve televizyon yetiştirme rolüne odaklanan çalışmalar özellikle 1980’li yıllarda popüler olmuş dünyanın çeşitli ülkelerinde araştırmalar yapılmıştır. Ekme kuramı; Arjantin (Morgan ve Shanahan, 1991), Tayvan (Morgan ve Shanahan, 1992), G. Kore (Kang ve Morgan, 1988), İngiltere (Piepe, Charlton, ve Morey, 1990), Japonya (Saito, 2007) ve Türkiye (Batmaz ve Aksoy, 1995; Özer, 2004) gibi pek çok ülkede araştırma konusu olmuştur. Yapılan bu araştırmalar, şiddete yönelik tutumlar ve toplumsal cinsiyet rolleri gibi farklı konuları kapsamaktadır.

Dijital Oyunlar

Dijital oyunları tanımlamadan önce bu kavrama yönelik isimlendirme karmaşasını çözüme kavuşturmak gerekiyor. Literatürde “dijital oyun”, “video oyun” ya da “bilgisayar oyunu” olmak üzere üç farklı isimlendirme tercih edilmektedir. Oyun araştırmacısı Jesse Schell, “The Art of Game Design: A Book of Lenses” isimli çalışmasında daha kapsayıcı ve nitelikli olduğu için “dijital oyun” isimlendirmesinin daha geçerli olduğunu vurgular. Bu bağlamda bu çalışmada da “dijital oyun” isimlendirmesi tercih edilmiştir. “Dijital oyunlar, nereden bakıldığına göre, birer oyun, etkileşimli birer yazılım, görsel işitsel temsil araçları, anlatı içeren kurmaca yapıtlar olarak ya da birer sosyal paylaşım ortamı olarak farklı biçimlerde ele alınabilir” (Sezen, 2011: 120). Marilyn Fleer (2014: 205), dijital oyunu “çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan aynı zamanda oyunun sunulduğu çerçevede aşamalı olarak maniple eden çocuklar için popüler bir kültür haline gelen oyunlar” olarak tanımlamaktadır.

Mutlu Binark’a göre (2007: 11-23), dijital oyun “sanal uzamda oyun oynama edimi”dir. Binark, aynı zamanda dijital oyunun klasik oyundan farkını da ortaya koyar. Ona göre dijital oyun yeni medyaya özgü etkileşimlilik ve multimedya özellikleri ile klasik oyunlardan ayrılmaktadır. “20. yüzyılın ikinci yarısından sonra, oyunlar elektronik ortama taşınmış ve böylece dijital oyunlar hayatımıza girmiştir” (Akbulut, 2009: 45).

Dijital oyun klasik oyundan ayıran önemli bir farkta dijital oyununun endüstriyel bir tasarımla ortaya çıkmasıdır. “Dijital oyun, endüstriyel bir üretim sonucu ortaya çıkar ve oyunun kendisi meta değeri taşır” (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 49).

Dijital oyunların sahip olduğu sınırlılıklar, düzen, kurallar ve zamansal-mekânsal ortam nedeniyle gerçeklikten bir kopuş gibi görülebilir. Ancak çevrim içi dünyayı yaratan yazılımlar ve donanımlar gerçek dünyanın bir uzantısıdır. Bu bağlamda dijital oyunları tamamen gerçeklikle zıt olarak konumlandırmak doğru olmayacaktır. Yazılım ve donanımla olan bağı daha da genişletirsek, oyunlarda yaratılan dünyalar ekonomik ve sosyal olarak gerçek dünyanın bir yansımasıdır. Dijital oyun bu bağlamda gerçeğin bir temsilini sunar.

Dijital oyunları oynayan bireyler açısından oyunların gerçeklikle olan ilişkisini ise Daniel Pargman ve Peter Jakobsson, “Do You Believe In Magic? Computer Games in Everyday Life” adlı çalışmalarında araştırmışlardır. Bu araştırmanın sonuçlarına göre oyuncular açısından “oyunun rutin bir aktivite olduğu ortaya çıkmıştır. Dijital oyun oynama edimi, oyuncular tarafından haftanın her günü en az beş saat oyun oynasalar bile, nihayetinde gündelik hayatlarının akışından kopuk olarak değil, onun bir parçası olarak kabul edilmektedir” (2008: 277).

Dijital oyunlarda tıpkı klasik oyunlarda olduğu gibi oyuncu karşına çıkan engelleri aşip hedefe ulaşmaya çalışır. Ancak tek fark, bütün bu eylemleri sanal ve interaktif bir ortamda gerçekleştiriyor olmasıdır. “Bireyler oyun içerisinde, geleneksel oyunlarda bizatihi, dijital oyunlarda ise sanal olarak farklı bir kimliği, başkası olmayı deneyimler ve kimliklenme olanağı bulurlar” (Akbulut, 2009: 75-76). Bu bağlamda dijital oyunlar oyuncunun dünyayı ve toplumu anlamasını kolaylaştırır.

Oyuncu, oyun esnasında alışkın olmadığı kuralları ve durumları öğrenerek kendini geliştirmektedir. Kendini geliştirme, yeni beceriler kazanma gibi özellikler oyuncunun oyundan aldığı hazzı arttırarak oyuna olan bağlılığını arttırır. Oyuncular açısından oyuna olan bağlılığı etkileyen bir diğer unsurda oyunun sağlam bir öyküye daha doğrusu bir anlatıya sahip olmasıdır. Anlatı ve öykü bu noktada merak, çatışma ve gerilim unsurlarıyla oyuncuyu kendine çeker.

Dijital oyunlar her yaşta insanın ilgisini çekebilecek özelliklerle tasarlanmaktadır. Oyunlar içinde birbirine bağlı ya da değil pek çok değişken bulunmaktadır. Temelde bütün dijital oyunlar için kabul edilebilecek özellikleri Jesper Juul’un “Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds” adlı çalışmasında aşağıdaki şekilde sıralamıştır (2005: 37):

Kural: kısaca uyulması gereken ilke olarak ifade edilebilir. Bu bağlamda her sistemde olduğu gibi oyunlar da kurallarla döşenmiş bir yapıya sahiptir. Kurallar, oyuncu hareketlerini kısıtlama amacıyla üretilmektedir. Oyunda kurallar açık ve bellidir.

Değişkenlik: ölçülebilir sonuçları ifade etmektedir. Oyunlar ölçülebilir sonuçlara sahiptir.

Değer: oyunda ortaya çıkan sonucun önemini vurgulamaktadır. Sonuçlar olumlu ya da olumsuz değerlere sahiptir. Oyun bitiminde sonuçlar değer kazanmaktadır.

Oyuncu: oyun içinde belirlenen kurallar doğrultusunda sorumluluğunu yerine getirmeye çalışmaktadır. Bu sorumluluk, oyuncunun çabasıyla rekabet unsurunu doğurmaktadır.

Oyuncu bağı: oyuncunun sonuca etkisidir. Kazanan oyuncu mutlu, kaybeden oyuncunun mutsuz olması durumudur.

Uyarlanabilirlik: oyuncunun sonuçla bazı özelliğidir. Uyarlanabilir sonuçlar, oyuncu tarafından yine kurallar doğrultusunda değişken bir şekilde gerçekleşmektedir. Oyun, sonuçlar düşünülmeden oynanabilmektedir

Teknolojinin gelişimi geniş bir yazılım ve donanım seçeneğine sahip olan dijital ortamların daha da genişlemesine neden olmaktadır. Bu yenilikler dijital oyunların yaygınlığını ve kullanımını arttırmıştır. Klasik oyundan dijital oyuna geçen süreçte önemli dönemeçleri anlamak önemlidir. Tarihsel süreç içerisinde dijital oyunlar ekonomik, teknolojik ve pazarlama anlamında pek çok dönüm noktası yaşamıştır.

Dijital Oyunlar ve Şiddet

Ebeveynler tarafından dijital oyunlar, çocukların boş vakitlerini değerlendirme aracı olarak görülmektedir. Mine Mangır ve Yaşare Aktaş'a göre (1993: 14) oyun, "çocuğun kendini, duygularını ifade edebildiği, yeteneklerini geliştirebildiği, yaratıcı potansiyelini kullandığı dil, zihin, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirebildiği en önemli fırsattır. Kısaca oyun, çocuk için en doğal ve en aktif öğrenme ortamıdır." Bu bağlamda oyunlar çocukların bireysel ve toplumsal yetiler kazanmasını sağlamaktadır. Çocuklar dijital oyunlar sayesinde meslekleri taklit ederek öğrenebilir ve diğer insanlarla iletişim becerilerini geliştirebilirler. Lieberman, Fisk ve Biely, 2009 yılında yaptıkları araştırmada dijital oyunların çocukların akademik gelişimini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmışlardır. "Dijital oyun kullanımı teknolojik bilgi ve becerinin edinilmesinde önemli bir araçtır. Özellikle çocukların dijital oyun araçlarını etkili bir şekilde kullanmalarının desteklenmesi çocukların teknoloji kullanımını üst düzeye çıkarmaktadır" (Mesman, Kuo, Carroll ve Ward, 2013).

Dijital oyunlar tür ve içerik olarak çeşitlilik göstermektedir. Genelde oyun piyasasında çok tutulan oyunların benzerlerinin üretilmesiyle dijital oyunlar daha geniş bir kitlenin ilgisini çekmektedir. Her yaşta insana hitap eden eğitici ve eğlendirici içeriklerin yanı sıra yoğun şiddet içeren dijital oyunlarda bulunmaktadır. "Son zamanlarda video oyunları ile ilgili yapılan içerik analizleri, oyunların %89'unun şiddet içerdiğini göstermektedir. Birçok çocuk şiddet oyunlarını tercih etmektedir" (Gentile 2003: 131). Şiddetin oyunlarda yoğun bir şekilde yer alması çocukların gelişimi açısından olumsuz bir etki yaratmaktadır. "Dijital oyunlar şiddet, savaş, suç, soygun gibi olguların normleştirilerek, duyarsızlık, düşmanlık ve hilekarlık gibi olumsuz durumları da tetiklemektedir" (Yücel ve Şan, 2018: 90). Dijital oyunların şiddet eğilimi yaratmasının yanı sıra çocukların sosyalleşmesini de olumsuz etkilemektedir.

Dijital oyunlar ve şiddet ilişkisini konu alan araştırmalar 1970'li yıllara kadar gitmekle beraber dijital oyunların çoğaldığı 1980'li yıllarda bu konuya ilişkin araştırmalar artmıştır. Özellikle bu araştırmalarda dijital oyunların çocuklarda şiddet eğilimi yaratıp yaratmadığı konusu üzerinde durulmaktadır. Dijital oyunların genç ve çocuk bireyleri şiddete ve agresif davranışlara yönelttiği sonucuna ulaşan araştırmalar (Anderson ve Dill, 2000; Anderson v.d., 2004; Anderson, Gentile ve Buckley, 2007; Bartholow, Sestir

ve Davis, 2005; Carnagey ve Anderson, 2005; Uhlmann ve Swanson, 2004; Durkin ve Barber, 2002; Konijin, Bijvank ve Bushman, 2004; Colwell ve Payne, 2000; Funk, Buchanan ve Germann, 2000; Colwell ve Kato, 2003; Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004; Krahe ve Moller, 2004) olduğu gibi gençlerin ve çocukların şiddete yönelmesinde dijital oyunların etkisinin sınırlı olduğu sonucuna ulaşan güncel araştırmalarda mevcuttur (Przybylski ve Weinstein, 2019; Kutner ve Olson, 2008; Zendle, Kudenko ve Cairns, 2018; Kühn, Kugler ve Schmalen, 2018).

Dijital Ebeveynlik Kavramı

Gelişmekte olan teknoloji, toplumsal yaşamı direk ya da dolaylı yoldan etkilemektedir. Aile içi ilişkilerinde bu gelişmelerden etkilenmemesi düşünülemez. “Günümüzde çocuklar ve ebeveynler iletişim, eğlence ve eğitim için artan fırsatlar sunan pek çok yeni teknolojik araca sahip durumdadırlar” (Kaya, Yılmaz ve Bayraktar, 2018: 150). 2019 yılında ABD’de ailelerin %97’sinin en az bir televizyona sahip olduğu ve 8 yaş altı çocukların %42’sinin de yatak odasında bir televizyon olduğu rapor edilmiştir (Rideout ve Robb, 2019). Televizyon dışında çocuklar evde oyun oynayabilmek, internete girebilmek için pek çok dijital medya aracına erişebilmektedir. 2019 yılında yapılan ve 238 ülkeyi kapsayan “2019 Yılında Dijital Küresele Bakış Raporu”na göre dünya nüfusunun yarısından fazlasında en az bir adet cep telefonu bulunmaktadır. Bu araştırmanın Türkiye ile ilgili sonuçlarına göre, Türkiye nüfusunun %93’ü mobil hat kullanıcısıdır. Yine aynı araştırmaya göre, Türkiye nüfusunun %72’si internet kullanıcısıdır. Bu araştırma verilerinden de anlaşılacağı gibi dünyada ve Türkiye de internet, mobil cihazlar ve bilgisayar kullanımı yaygınlaşmaktadır.

Ebeveyn olmanın temel amacı, çocukların sağlığının ve güvenliğinin sağlanması aynı zamanda çocukların gelecekte topluma faydalı bir yetişkin haline getirmektir. “Ebeveyn olmak, çocukların yetiştirilmesi ve sosyal hayata kazandırılması amaçlarına yönelik tutumlar, algılar, beklentiler, değerler ve faaliyetler bütünü olarak anlam kazanan bir inanç sistemini ifade eder” (Darling ve Steinberg, 1993: 488). Işıl Yurdakul ve diğerlerine göre (2013: 887) ise ebeveyn, “bireyi biyolojik olarak yetiştirmenin yanı sıra duyuşsal, sosyal ve eğitimsel gelişiminden de sorumlu olan anne, baba ya da aile büyüğü olarak tanımlanabilir”. Gelişen teknoloji ebeveyn-çocuk ilişkisine yeni boyutlar kazandırmıştır. “Dijital ortamlarda vakit geçiren çocuk ve ergenlerin ailesi tarafından denetimin bilinçli bir şekilde olmayışı onların sanal ortamları kötüye kullanım riskini arttırmaktadır” (Young, 2004: 405). Dijital ortamların potansiyel risklerinden etkilenmeye en açık bireyler çocuklar ve gençlerdir. Dijital teknolojilerin bilinçli kullanımında önemli faydaları olsa da çocukların ve gençlerin dijital ortamların zararlarından korunmasında ebeveynlere önemli sorumluluklar düşmektedir.

Dijital ebeveynlik kavramı ilk olarak Rode (2009) tarafından kullanılmıştır. Huang ve diğerleri 2009 yılında yaptıkları bir araştırmada dijital ebeveynliği “ebeveynlerin dijital ortamlarda çocuklara ve gençlere yönelik koruma sağlama, sosyal medya kullanımını izleme, bilgi ve kaynak bulma” olarak tanımlamışlardır. Yurdakul ve diğerleri ise (2013) dijital ebeveynliği: “dijital araçlara hâkim, imkanların farkında olan, çocuklarını bu

ortamlardaki risklere karşı koruyabilen, gerçek hayatta olduğu gibi sanal ortamda da kişi haklarına saygılı olmayı çocuklarına aşıl原因an, hızla değişen ve gelişen teknolojik yeniliklere açık olan birey” olarak tanımlamıştır. Dijital ebeveynliği internet ve bilgi teknolojileri ile gençler ve çocuklar arasında bir arabuluculuk görevi olarak tanımlayan araştırmalarda vardır (Haddon, 2006; Livingstone ve Helsper, 2008).

Yöntem

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi ve içerik analizi tercih edilmiştir. Veri toplama tekniği yarı yapılandırılmış görüşmedir. “Yarı yapılandırılmış görüşmeler standartlık ve esneklikten dolayı testler ve anketlerdeki sınırlılığı ortadan kaldırmakla birlikte çalışılan konu üzerinde derinlemesine bilgi sağladığı için araştırmacılar tarafından sıklıkla tercih edilmektedir” (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu araştırmanın sınırlılığını çalışmaya katılan ebeveynler oluşturmaktadır. Araştırmanın amaçları doğrultusunda aşağıdaki araştırma soruları belirlenmiştir:

1. Ebeveynler bilgisayar ve interneti hangi amaçla kullanmaktadır?
2. Ebeveynler için şiddet olgusu neyi ifade etmektedir?
3. Ebeveynler video oyunlar ve şiddet ilişkisini nasıl değerlendirmektedir?
4. Ebeveynler video oyunlarının çocuklarına olan etkisini nasıl değerlendirmektedir?
5. Ebeveynler çocuklarının video oyunlarındaki şiddet içeriğinden korumak için neler yapmaktadır?

Araştırma Deseni

Bu çalışmada nitel araştırma deseni olan olgubilim (fenomenoloji) kullanılmıştır. Olgubilim deseni fark ettiğimiz, ancak derin ve detaylı bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanmaktadır. Bir araştırma bir veya birkaç kişinin deneyimlerine ilişkin hikayeleri rapor ederken, fenomenolojik çalışma birkaç kişinin bir fenomen veya kavramlarla ilgili deneyimlerinin ortak anlamını tanımlar (Özet, 2014). Olgubilim çalışmalarının temel amacı, bir olguya ilgili kişisel deneyimleri, daha genel bir düzeye çekmektir (Creswell, 2007). Olgubilim çalışmalarında genellikle bir olguya ilişkin bireysel algıların ortaya çıkarılması ve yorumlanması amaçlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu çalışmada fenomenolojik araştırma deseni seçilme nedeni ebeveynlerin dijital oyunlardaki şiddete yönelik algılarının olgusal açıdan ele alınmasıdır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenmiştir. “Ölçüt örnekleme, örneklemin araştırmanın amacına uygun olarak belirlenen niteliklere sahip kişiler, olaylar, nesnelere ya da durumlardan

oluşmaktadır” (Büyüköztürk v.d., 2016). Araştırma için belirlenen grubun seçiminde araştırmacı tarafından belirlenen temel kıstaslar; ebeveynlerin 10 yıl ve daha fazla süredir internet ve bilgisayar kullanıyor olması aynı zamanda çocuklarının 5 ile 15 yaş arasında olması olarak belirlenmiştir. Bu araştırmanın sonuçları örnekleme dahil edilen ebeveynler sınırlıdır. Gönüllü katılımı belirlenen çalışma grubuna araştırmanın amacıyla ilgili sözlü bilgilendirme yapılmıştır.

Tablo 1: Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Özellikleri

	Ebeveyn	Yaş	Meslek	Eğitim	İnterneti ve Bilgisayarı Kullanım Yılı
E1	Anne	30	Ev Hanımı	Lise	12
E2	Anne	35	Akademisyen	Doktora	10
E3	Anne	42	Hemşire	Lisans	11
E4	Anne	37	Öğretmen	Lisans	12
E5	Anne	35	Avukat	Lisans	11
E6	Baba	33	Mühendis	Y. Lisans	10
E7	Baba	36	Subay	Lisans	11
E8	Baba	37	Memur	Lisans	14
E9	Baba	44	İşçi	Lise	10
E10	Baba	40	Muhasebeci	Lisans	15

Araştırmanın çalışma grubu 5 anne, 5 baba ebeveyninden oluşmaktadır. 30-44 yaş aralığındaki ebeveynlerin eğitimi lise ile doktora arasında değişmektedir. Katılımcıların 10 yıl üzeri süredir bilgisayar ve internet kullanıyor olması dijital oyunlar-şiddet ilişkisine yönelik algılarını anlamak açısından önemlidir.

Veri Toplama Aracı

Veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bu formda “bilgisayar ve internet kullanımı, dijital oyunlar ve şiddet” gibi konularda katılımcıların görüşlerini almaya yönelik sorular bulunmaktadır. “Araştırmacılar tarafından geliştirilen görüşme sorularının hazırlanmasında, soruların kolaylıkla anlaşılması, çok boyutlu olmamasına gereken önem verilmiş ve görüşmeciyi yönlendirici olmaması gibi ilkelere dikkat edilmiştir” (Yıldırım, 2010; Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Görüşme formu ile ilgili olarak uzman bir akademisyenden görüş alınmış ve görüşme formu ile ilgili düzenlemeler yapılmıştır. Araştırmada çalışma grubu ile yapılan görüşmelerin süresi uzun tutularak araştırmanın iç geçerliliği sağlanmaya çalışılmıştır. Ebeveynlerle yapılan görüşmelere ait metinler çözümlenmiş ve çalışmanın araştırma sorularından hareketle ebeveynlerin dijital oyunlar-şiddet ilişkisine yönelik algıları

açıklanmaya çalışılmıştır. Toplanan verilerin geçerliliği için tutarlılıkları araştırmacı tarafından kontrol edilmiştir. Araştırmanın dış geçerliliğini sağlamak adına bütün araştırma süreci aşama aşama açıklanmıştır. Araştırmanın kodlama aşamasında yapılan veri kodlamaları üç farklı akademisyen tarafından kontrol edilerek sonuçlar karşılaştırılmış ve tutarlılıkları test edilmiştir.

Verilerin Toplanması

Araştırma verileri, ebeveynlerden randevu alınan saatte ve yerde gerçekleştirilen buluşmalarda ses kayıt cihazı kullanılarak elde edilmiştir. Ayrıca görüşmelerde araştırmacı tarafından not tutulmuştur. Soruların ebeveynler açısından bir anlam farklılığına yol açmaması için bütün sorular ebeveynlere aynı ton ve sözcükler ile yöneltilmiştir.

Verilerin Analizi

Görüşmelerde elde edilen verilerin değerlendirmesinde içerik analizi uygulanmıştır. “İçerik analizinde, dokümanlardan elde edilen nitel araştırma verilerinin işlenmesi, verilerin kodlanması, temaların bulunması, kodların ve temaların düzenlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması şeklinde dört aşama bulunmaktadır” (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu noktada çalışmadan görüşme yoluyla toplanan veriler kodlanmıştır. Kodlanan verilerden elde edilen sonuçlardan bazı temalara ulaşılmıştır. Geçerlilik ve güvenilirliğin sağlanması amacıyla Ole Holsti’ye (1969: 129) ait olan formülden faydalanılmıştır. Bu formüle göre: $Güvenilirlik = \frac{3M}{N1+N2+N3}$ bu formülasyondaki M değeri üzerinde uzlaşılan kodlama sayısını, N değeri ise kodlayıcıların her birinin yaptığı kodlama sayısını ifade etmektedir. Bu formüle göre kodlayıcılar arasındaki uyumluluk %91 çıkmıştır.

Bulgular ve Yorum

Araştırma bulgularının yorumlanmasında ilk önce ebeveynlere, çalışmanın araştırma soruları çerçevesinde sorular yöneltilmiş alınan cevaplar tablolarda gösterilmiştir. Daha sonra ise içerik analizi ile elde edilen veriler temalara ayrılarak değerlendirilmiştir.

Tablo 2: Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Bilgisayarı ve İnterneti Kullanım Amaçları

E1	Boş vakitlerimi değerlendirmek için kullanıyorum.
E2	Çocuklarımın eğitimi hakkında bir şeyler öğrenmek için kullanıyorum
E3	İletişim kurmak ve güncel gelişmelerden haberdar olmak için kullanıyorum
E4	İnsanlara sesimi duyurmak için kullanıyorum.
E5	Sosyalleşmek ve bilgiye ulaşmak için kullanıyorum.
E6	Dünyadan haberdar olmak ve sosyalleşmek için kullanıyorum.
E7	İletişim kurmak ve güncel gelişmelerden haberdar olmak için kullanıyorum

E8	İşimle ilgili gelişmeler hakkında bilgi almak için kullanıyorum.
E9	Eğlenmek için ve arkadaşlardan akrabalardan haberdar olmak için kullanıyorum
E10	Sosyalleşmek ve bilgiye ulaşmak için kullanıyorum.

Araştırmaya katılan ebeveynler bilgisayarı ve interneti, daha çok iletişim kurmak, vakit geçirmek, iş, eğitim gibi amaçlar için kullanmaktadır. Bu noktada ebeveynlerin bilgisayar ve internet kullanım alışkanlıklarını araştıran daha önceki araştırmaların (Demirel, Yörük ve Özkan: 2012; Tokel, Başer ve İşler: 2013; Bostancı: 2019) sonuçlarıyla bu araştırmada da elde edilen sonuçlar uyuşmaktadır.

Tablo 3: Dijital Ebeveynlerin Şiddet Olgusuna Yaklaşımları

E1	Şiddet göstermek kötüdür ama yeri geldiğinde gereklidir.
E2	Şiddet, bireylerin psikolojilerinden kaynaklanan bir sorundur.
E3	Şiddet, ekonomik-toplumsal sorunların bir yansımasıdır.
E4	Şiddet eğitimsizliğin bir sonucudur.
E5	Şiddetin toplumdaki yaygınlığının en önemli nedeni yasaların yetersiz kalmasıdır.
E6	Şiddet toplumsal bir sorundur.
E7	Savaş gibi zorunlu durumlar haricinde şiddet bir insanlık suçudur.
E8	Şiddetin toplumdaki yaygınlığının en önemli nedeni yasaların yetersiz kalmasıdır.
E9	Şiddet, ekonomik-toplumsal sorunların bir yansımasıdır.
E10	Şiddet eyleminin yaygınlaşmasında medyanın rolü büyüktür.

Ebeveynlerin şiddet olgusuna yönelik yaklaşımları şiddeti doğuran nedenler üzerine yoğunlaşmıştır. Toplumsal, ekonomik, hukuki ve psikolojik olarak şiddetin farklı yönlerine yönelik değerlendirmeler ebeveynler tarafından dile getirilmiştir.

Tablo 4: Dijital Ebeveynlerin Dijital Oyunlar-Şiddet İlişkisine Yönelik Değerlendirmeleri

E1	Bir bilgim yok
E2	Dijital oyunlarda şiddet içeriği yoğundur.
E3	Dijital oyunlarda şiddet vardır. Ama şiddet içermeyen video oyunları da bulunmaktadır.
E4	Dijital oyunlarda şiddet vardır. Çünkü şiddet her zaman ilgi çekici olmuştur.
E5	Dijital oyunlarda şiddet içeriği yoğundur.
E6	Dijital oyunlarda şiddetin işlevi eğlendirmektir.
E7	Bir bilgim yok
E8	Çoğu dijital oyunda şiddet içeriği bulunur.

E9	Şiddet, dijital oyunların vazgeçilmez öğelerinden biridir.
E10	Bir bilgim yok

Ebeveynlerin dijital oyunlar şiddet ilişkisine yönelik değerlendirilmesinde ebeveynlerin 7'si oyunlardaki şiddet içeriğinin farkındadır. Özgür Kıran'ın 2011 yılında Samsun ilinde ebeveynlere yönelik yaptığı çalışmada araştırmaya katılan ebeveynlerin % 74'ü dijital oyunlarının şiddet içerdiğini düşünmektedir. Bu bağlamda bu çalışma ile Özgür Kıran'ın yaptığı araştırmanın sonuçları uyuşmaktadır. ABD'de yapılan başka bir araştırmada (Funk, Hagan ve Schimming, 1999) ise ebeveynlerin sadece %30'nun oyunlardaki şiddet içeriğinden haberdar olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Tablo 5: Dijital Ebeveynlerin Dijital Oyunlardaki Şiddet İçeriğinin Çocuklarına Etkisine Yönelik Değerlendirmesi

E1	Bir etkisi olduğunu düşünmüyorum.
E2	Çocukları olumsuz etkilemektedir. Oyunlardaki şiddet içeriği, çocukların şiddeti sıradanlaştırmasına neden olmaktadır.
E3	Olumlu ya da olumsuz bir etkisi olduğunu düşünmüyorum.
E4	Çocukları olumsuz etkilemektedir. Oyunlardaki şiddet içeriği, çocukları şiddete karşı duyarsızlaştırmaktadır.
E5	Çocukları olumsuz etkilemektedir. Oyunlardaki şiddet, çocukları da şiddete yöneltmektedir.
E6	Çocukları olumsuz etkilemektedir. Dijital oyunları çok oynayan çocuklar şiddeti de bir oyun olarak görmektedir.
E7	Olumlu ya da olumsuz bir etkisi olduğunu düşünmüyorum.
E8	Çocukları olumsuz etkilemektedir. Oyunlardaki şiddet, çocukları şiddete özendirilmektedir.
E9	Çocukları olumsuz etkilemektedir. Oyunlardaki şiddet, çocukları da şiddete yöneltmektedir.
E10	Çocukları olumsuz etkilemektedir. Dijital oyunlardaki şiddet çocuklara olumsuz örnek oluşturmaktadır.

İlknur Aydoğdu Karaaslan'ın 2015 yılında yaptığı "Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz" başlıklı çalışmada ebeveynlerin %62'si şiddetin çocuklarını olumsuz etkilediğini düşünmektedir. Bu çalışmada ise ebeveynlerin yaklaşık %70'i dijital oyunların çocukları olumsuz etkilediğini düşünmektedir.

Tablo 6: Dijital Ebeveynlerin Dijital Oyunlardaki Şiddet İçeriğinden Çocuklarını Korumak İçin Aldığı Önlemler

E1	Bilgisayardan çok anlamadığım için önlem alamıyorum.
----	--

E2	Çocuğuma oyun alırken yaş sınırlamasına uymaya çalışıyorum.
E3	Çocuğumun oyun saatlerini kısıtlamaya çalışıyorum.
E4	Oyunlar konusunda çocuklarımı uyarıyorum ve onları gözetim altında tutuyorum.
E5	Hangi oyunları oynadığını denetliyorum.
E6	Oynadığı oyunlara karışmıyorum.
E7	Oynadığı oyunlara karışmıyorum.
E8	Sadece eğitim amaçlı oyunlara izin veriyorum.
E9	Bilgisayar oyunları konusunda çocuklarımı sözlü olarak uyarıyorum.
E10	Çocuklarımın bilgisayar başında geçirdiği saatleri kısıtlıyorum.

Ebeveynlerin %70'i çocuklarını dijital oyunlardaki şiddet içeriğinden korumak için önlem almaktadır. Ancak İlkur Aydoğdu Karaaslan'ın yaptığı çalışmada "ailelerin %71'i çocuklarının şiddet içeren oyunları oynaması ile ilgili hiçbir güvenlik önlemi almadıklarını belirtmişlerdir" (2015: 814). ABD'de yapılan bir araştırmada ise (Walsh, 2000) ebeveynlerin çocuklarına oyun alırken dijital oyunlardaki derecelendirmeye dikkat etmedikleri sonucuna ulaşmıştır.

Tablo 7: İçerik analizi ile elde edilen temalar ve alt temalar

a) Dijital Oyun Kullanımı
- Oyun süresi
- Oyun oynamaya yönelten sebep
- Oyunla tanışma yaşı
- Oyun oynadığı araçlar
b) Dijital Oyunlar ve Şiddet İlişkisine Bakış
- Şiddete yönelim
- Şiddet içeriğinin oyunlardaki varlığı
- Ebeveyn kontrolü
- Uzman desteğine olan ihtiyaç
c) Dijital Oyunların Çocuğa Etkileri
- Olumlu etkiler
- Olumsuz etkiler

Dijital Oyun Kullanımı

Ebeveynlerle yapılan görüşmelerden ortaya çıkan temalardan ilki dijital oyun kullanımına ilişkindir. Oyun süresi, Oyun oynamaya yönelten sebep, oyunla tanışma yaşı, oyun oynadığı araçlar olmak üzere alt temalar dijital oyun kullanımına yönelik ortaya çıkan alt temalar olmuştur. Alt temalar incelendiğinde ebeveynlerin özellikle çocukların oyun süresinin aşırı fazla olduğunu söylemektedirler. Ebeveynlere göre çocukların dijital oyun alışkanlıklarının şekillenmesinde çocuğun sosyal çevresi etkili olmaktadır. Araştırmaya katılan ebeveynlerin tamamı çocuklarının dijital oyunlarla vakit geçirdiğini belirtmiştir. Bu bağlamda ebeveynlerden biri E6, “bütün günü nerdeyse oyun oynamakla geçiyor” ifadesini kullanmıştır. Bir başka ebeveynde E8, “çocuklar için oyun oynamak yemek yemek ve su içmek gibi bir olay” ifadesiyle çocuklarının dijital oyunlarla çok vakit geçirdiğini vurgulamıştır.

Ebeveynlere göre, çocukları dijital oyun kullanımına iten nedenlerin başında arkadaş çevresinin etkisi gelmektedir. E4, “Çocuğum okul arkadaşlarından görüp oyun oynamak istiyor. Bizde süresini kısıtlamak koşuluyla tablet ile oyun oynamasına izin veriyoruz” diyerek çocukların oyun alışkanlıkları konusunda arkadaşlarının etkisinde olduğunu vurgulamıştır. Aynı zamanda bu ebeveyn çocuğunun oyun oynama süresine bilinçli bir kısıtlama getirdiğini ifade etmiştir. Bir başka ebeveyn E1, “benim oğlan komşunun çocuğu ile iyi anlaşıyor. Bizim oğlanda komşunun oğluyla tanıştıktan sonra alıştı oyunlara” diyerek arkadaş etkine vurgu yapmıştır. Ebeveynlere göre çocukları oyun oynamaya iten bir başka sebep ise çocukların boş vakit geçirecek etkinliklerinin sınırlı olması olarak ifade edilmiştir. Bu bağlamda E2, “çocuk okuldan geldikten sonra, evde sıkılıyor. Mahallede arkadaşı da yok. Oyun oynayarak vakit geçirmek istiyor” ifadesiyle çocuklar için dijital oyun oynamanın boş vakit geçirme etkinliği olarak görüldüğünü belirtmiştir.

Dijital oyunlara başlama yaşı Ebeveynler tarafından 3 yaş ve yukarısı olarak ifade edilmiştir. E9, “Benim kızım 3 yaşında oyuna başladı”. E8, “Benimkilerin biri 3 yaşında diğeri ise 4 yaşında dijital oyunlarla tanıştı” ifadelerini kullanarak dijital oyunlara başlama yaşının düştüğünü belirtmişlerdir. Araştırmaya katılan diğer ebeveynlerde çocuklarının çok erken yaşlarda dijital oyunlarla tanıştıklarını ifade etmişlerdir. Rüstem Mustafaoğlu ve Zeynel Yasacı'nın 2018 yılında yaptıkları “Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri” başlıklı çalışmada ulaşılan bulgulara göre dijital oyunlara başlama yaşı dört yaşa kadar düşmüştür. Bu araştırmada elde edilen verilen Mustafaoğlu ve Yasacı'nın yaptığı araştırmanın sonuçlarıyla uyumaktadır.

Dijital oyunlar oynamak için kullanılan araçlarda da bir çeşitlilik olduğu ebeveynler tarafından belirtilmektedir. E10, “Benim çocuğum karne hediyesi olarak playstation diye tutturdu. Gönlü olsun diye aldık”, E4 ise “iş için aldığım tablette oyun oynuyor çoğunlukla”, E5, “cep telefonu ile oynuyor daha çok.” Ebeveynlerin ifadelerinden de anlaşılacağı gibi çocukların dijital oyun araçları çeşitlilik göstermektedir.

Dijital Oyunlar ve Şiddet İlişkisine Bakış

Ebeveynlerle yapılan görüşmelerden ortaya çıkan temalardan ikincisi dijital

oyunlar-şiddet ilişkisine bakış olarak ortaya çıkmıştır. Bu temanın alt temaları ise şiddete yönelim, şiddet içeriğinin oyunlardaki varlığı, ebeveyn kontrolü, uzman desteğine olan ihtiyaç olarak belirlenmiştir.

Dijital oyunların çocukların şiddet yönelimine etkisine yönelik ebeveynlerin görüşlerine baktığımızda üç ebeveyn hariç (E1, E3, E7), diğer ebeveynler dijital oyunlardaki şiddetin çocukları olumsuz etkilediğini düşünmektedir. Örneğin E6, “bana göre dijital oyunlardaki şiddet çocukların şiddeti de oyunlaştırmasına neden oluyor” demiştir. Diğer taraftan oyunlardaki şiddetin çocukları şiddete özendirdiğini savunan ebeveyn görüşleri de mevcuttur. Örnek: E8, “oyunlardaki şiddet çocukları şiddete özendiriyor bence... Çocuğum oyun oynamaya başladıktan sonra agresif ve saldırgan tavırlar sergilemektedir” diyerek çocuğunun davranışsal değişimini vurgulamıştır.

Şiddet içeriğinin oyunlardaki varlığı alt temasına baktığımızda üç ebeveyn hariç (E1, E7, E10) diğer bütün ebeveynler dijital oyunlarda şiddet içeriğinin olduğunu bilmektedir. E6, oyunlardaki şiddetin eğlendirme işlevini yerine getirdiğini belirtmektedir. Ebeveynler oyunlardaki şiddet içeriğini kendilerinden örnek vererek doğrulamaktadır. Örneğin E4, “benim ara ara oynadığım mobil oyunlarda da şiddet çok yoğundu” demiştir. Bir başka ebeveyn E5, “Pugb midir nedir benimki ha bire onu oynuyor. Elinde silahla birilerini kovalayıp duruyor” oyun adı vererek oyunlardaki şiddet içeriğine vurgu yapmaktadır.

Ebeveynler, çocuklarının dijital oyun alışkanlıklarını 3 ebeveyn (E1, E6, E7) hariç denetlemektedir. Bu denetim daha çok oyun süresini kısıtlama ya da çocuklara yapılan uyarılar şeklinde olmaktadır. E10, “bilgisayar başında kaç saat kaldığını annesi ve ben kontrol etmeye çalışıyoruz. Hafta sonları oyun süresini biraz daha uzun tutmaya çalışıyoruz” diyerek çocuğuna yönelik kısıtlayıcı yaklaşımını ifade etmiştir. Ebeveynlerin oyunların yaş sınırlaması konusunda yeteri kadar bilinçli olmadığı tespit edilmiştir. Sadece E2, çocuğunun oynadığı oyunların yaş sınırlaması konusunda bir denetim uygulamaktadır.

Araştırmaya katılan ebeveynler, özellikle dijital oyunlardaki şiddet içeriğinin çocuklara etkisine yönelik uzman desteğinin gerekliliğine vurgu yapmaktadır. Örneğin E2, eğitim kurumlarında ailelere yönelik eğitimler düzenlenmesi gerektiğini dile getirmiştir. E4 de özellikle dijital oyunlar ve şiddet konusunda okul-aile birliği gibi kurumların daha etkin bir rol oynaması gerektiğini belirtmiştir. E6 ise öğretmenlerin bu konuda eğitilmesi gerektiğini dile getirmiştir. Diğer ebeveynlerde bu konuda uzman desteğine olumlu bakmaktadırlar.

Dijital Oyunların Çocuğa Etkileri

Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisi konusunda ebeveynlerin olumlu etkiler ve olumsuz etkiler olmak üzere iki farklı görüşü vardır. Olumsuz etkiler kapsamı içinde şiddete yönelim, çocukların oyunlara çok zaman ayırması, çocukların sosyallikten uzaklaşması gibi konular bulunmaktadır. Örnek E6, “çocuğum, sürekli oyuna vakit harcıyor. Arkadaşları ile çok az vakit geçiriyor” diyerek çocuğun sosyalleşmesi konusunda oyunların olumsuz etkisi olduğunu ifade etmektedir.

Olumlu etkiler konusunda ise ebeveynler, çocukların oyunlar sayesinde yabancı dil öğrendiğini düşünürken özellikle eğitim amaçlı hazırlanan dijital oyunların çocukların

hayata hazırlanması konusunda önemli bir işlev üstlendiğini dile getirmektedirler. Özellikle eğitim amaçlı hazırlanan dijital oyunlar konusunda uzmanların aileleri bilgilendirmesi konusuna da dikkat çekilmektedir. Örneğin E2, “eğitici, güzel oyunlar var. Ben çocuklarımı bu oyunlara yönlendirmeye çalışıyorum” bu nokta söz konusu ebeveyn çocukların eğitimi için dijital oyunların önemli bir araç olabileceğini vurgulamaktadır.

Sonuç

Günümüzde çocukların en büyük eğlencelerinden birisi dijital oyunlardır. Çocukların boş vakitlerini değerlendirilmede önemli bir yeri olan dijital oyunlar çeşitli riskler barındırmaktadır. Oyunların içeriğinde yer alan şiddet olgusu çocuklar için önemli bir risk faktörüdür. Bu araştırmada ebeveynlerin dijital oyunlardaki şiddet içeriği konusundaki farkındalıkları araştırıldı. Genel itibariyle çıkan sonuçlara bakacak olursak:

- Araştırmaya katılan ebeveynler bilgisayarı ve interneti daha çok iletişim kurmak ve boş vakitlerini geçirmek için kullanmaktadır.
- Araştırmaya katılan ebeveynler şiddeti toplumsal bir sorun olarak değerlendirmektedir.
- Araştırmaya katılan ebeveynler dijital oyunlardaki şiddet içeriğinin farkındadır.
- Araştırmaya katılan ebeveynler dijital oyunların başlıca olumsuz etkilerini: şiddete yönelim, bağımlılık ve anti-sosyallik olarak ifade etmektedir. Dijital oyunların olumlu etkileri konusunda ise eğitim amaçlı hazırlanan dijital oyunların varlığı öne çıkmaktadır.
- Örnekleme dahil edilen ebeveynlerin %70’i dijital oyunlardaki şiddet içeriğine karşı önlem almaktadır.
- Bu çalışmaya katılan ebeveynler çocuklarının zamanlarının önemli bir bölümünü dijital oyunlara ayırdığını belirtmiştir. Dijital oyunlara başlama yaşı 4 yaşa kadar düşmüştür. Çocukların dijital oyunlarla tanışmasında arkadaş çevresi etkilidir.
- Bu çalışmaya katılan ebeveynler, dijital oyunların zararlarından çocuklarını korumak için uzman desteğine ihtiyaç duyduklarını belirtmiştir.

Daha önce yapılan benzer araştırmalarla bir karşılaştırma yapmak gerekirse; 2015 yılında Aydoğdu Karaaslan tarafından yapılan “Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz” başlıklı çalışmada ebeveynlerin dijital oyunlardaki şiddetin varlığından haberdar olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu anlamda bu araştırmada elde edilen sonuçlar ebeveynlik farkındalığı açısından uyusmaktadır. Yine Aydoğdu Karaaslan’ın araştırmasında ebeveynlerin dijital oyunlar konusunda dışardan bilgilendirmeye ihtiyaç duydukları belirtilmiştir. Son olarak bu araştırmada ebeveynlerin dijital oyunlar konusundaki denetiminin olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Bu noktada elde edilen bu bulgu bu araştırmada elde edilen bulgu ile uyusmamaktadır.

Benzer başka bir araştırmada Toran ve diğerleri (2016) tarafından yapılmıştır. “Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi” başlıklı çalışmada çocukların dijital oyunlara başlamasında aile içindeki dijital araçların kullanımının etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu anlamda elde edilen bu sonuç araştırmamızda elde edilen çocukların dijital oyunlara başlamasında arkadaş çevresinin en önemli etken olduğu sonucuyla çelişmektedir. Toran ve diğerlerinin yaptığı araştırmayla bu araştırma arasında uyuşan noktalar ise oyuna başlama yaşının üç yaşa kadar düşmesi ve uzman desteğine duyulan ihtiyacın vurgulanmasıdır.

Çalışmanın sonuçlarını ekme kuramı çerçevesinde değerlendirirsek ebeveynler ekme kuramının iddia ettiği gibi dijital oyunların çocuklarda şiddet eğilimi yarattığı düşüncesindedir. Ebeveynlerin çoğu şiddet içeren dijital oyunların uzun vadede çocukların zihnine şiddeti normal bir davranış biçimi gibi kodlayacağını düşünmektedir.

Çocukların, dijital dünyanın tehlikelerinden korunması için ebeveynlere önemli sorumluluklar düşmektedir. Ebeveynlik rolleri yerini dijital ebeveynlik rollerine bırakmaktadır. Araştırmaya katılan dijital ebeveynler, çoğunlukla dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri konusunda bir farkındalığa sahiptir. Öte yandan hem çocuklar hem de ebeveynler bağlamında dijital okuryazarlık eğitiminin yaygınlaştırılması gelecek nesilleri dijital dünyanın risklerinden korumak için gereklidir. Bu konuda milli bir politika geliştirilerek çocukların daha sağlıklı bir dijital dünya deneyimi yaşaması sağlanmalıdır.

Kaynaklar

Akbulut, H. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü. M.Binark, G. Bayraktutan-Sütçü ve I. B. Fidaner (Ed.), *Dijital Oyun Rehberi* (ss.25-82) İstanbul: Kalkedon.

Anderson, C. A. ve Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), s.772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>

Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J. ve Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, s.199-249. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(04\)36004-1](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(04)36004-1)

Anderson, C. A., Gentile, D. A. ve Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York: Oxford University Press. DOI:10.1093/acprof:oso/9780195309836.001.0001

Aydoğdu, K. İ. (2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), s.806–818. <https://doi.org/10.17719/jisr.2015369545>

Bartholow, B. D., Sestir, M. A. ve Davis, E. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive

behaviour. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31(11), s.1573-1586. <https://doi.org/10.1177/0146167205277205>

Batmaz, V. ve Aksoy, A. (1995). *Türkiye’de Televizyon ve Aile*. T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu. Ankara: Pan İletişim ve Araştırma Limited Şirketi.

Binark, M. (2007). Dijital Oyunlar, Sektör – İçerik ve Oyuncular. *Folklor ve Edebiyat*, Sanal Ortamda Dijital Oyun Kültürü Sayısı, 50, s.11-23.

Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Bird, J. ve Edwards, S. (2015). Children learning to use technologies through play: A Digital Play Framework. *British Journal of Educational Technology*, 46(6), s.1149-1160. <https://doi.org/10.1111/bjet.12191>

Bostancı, M. (2019). Dijital Ebeveynlerin Sosyal Medyada Mahremiyet Algısı. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 10 (38), s.115-128. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2019.3.005.x>

Büyüköztürk, Ş., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. ve Kılıç, E. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Carnagey, N. L. ve Anderson, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological Science*, 16(11), s.882-889. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2005.01632.x>

Colwell, J. ve Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 6(2), s.149-158. <https://doi.org/10.1111/1467-839X.t01-1-00017>

Colwell, J. ve Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91(3), s.295-310. <https://doi.org/10.1348/000712600161844>

Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry & research design choosing among five approaches*. London: Sage Publications.

Darling, N. ve Steinberg, L. (1993). Parenting Style as Context: an Integrative Model. *Psychological Bulletin*, 113(3), s. 487-496. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.113.3.487>

Demirel, M., Yörük, M. ve Özkan, O. (2012). Çocuklar İçin Güvenli İnternet: Güvenli İnternet Hizmeti ve Ebeveyn Görüşleri Üzerine Bir Araştırma. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(7), s.54-68.

Durkin, K. ve Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Applied Developmental Psychology*, 23(4), s.373–392. [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(02\)00124-7](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(02)00124-7)

Erdoğan, İ. (1998). Gerbner'in Ekme Tezi ve Anlattığı Öyküler Üzerine Bir Değerlendirme. *Kültür ve İletişim*, 1(2), s.149-180.

Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3), s.202-209. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2014.02.012>

Funk, J. B., Buchman, D. D. ve Germann, J. N. (2000). Preference for violent electronic games, self-concept, and gender differences in young children. *American Journal of Orthopsychiatry*. 70(2), s.233-241. <https://doi.org/10.1037/h0087738>

Funk, J., Hagan, J. ve Schimming, J. (1999). Children and electronic games: A comparison of parents' and children's perceptions of children's habits and preferences in a United States sample. *Psychological Reports*. 85(3), 883-888. <https://doi.org/10.2466/pr0.1999.85.3.883>

Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. ve Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviours and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, s.5-22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>

Gentile, D.A. (2003). *Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals*. CA, Santa Barbara: Praeger Publishers. DOI:10.5860/choice.42-0622

Gerbner, G. (1959). Education and The Challenge of Mass Culture. *AV Communication Review*. Vol: 7, s. 264-278.

Gerbner, G. (1963). Communication and The Humanization of Homo Sapiens. *AAUW Journal*. Vol: 56, s.102-104.

Gerbner, G. (1967). Mass Media and Human Communication Theory. Frank E. ve X. Dance (Ed.). *Human Communication Theory: Original Essays* (ss. 40-60). New York: Holt, Rinehart & Winston.

Gerbner, G. (1985). Mass Media Discourse: Message System Analysis As A Component of Cultural Indicators. Teun A. van Dijk (Ed.). *Discourse and Communication: New Approaches to The Analysis of Mass Media Discourse and Communication* (ss. 13-25). Berlin: Walter de Gruyter & Co.

Güngör, N. (2013). *İletişim Kuramları ve Yaklaşımları*. Ankara: Siyasal Kitabevi.

Haddon, L. (2006). The contribution of domestication research to in-home computing and media consumption. *The Information Society*, 22(4), s.195-203. <https://doi.org/10.1080/01972240600791325>

Holsti, O. (1969). *Content Analysis For The Social Sciences And Humanities*. Reading: Addison-Wesley Publication.

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.599.464&rep=rep1&type=pdf> Erişim Tarihi: 07.03.2020

<https://doi.org/10.1080/07380560903360178>

Huang, R. L., Lu, Z., Liu, J. J., You, Y. M., Pan, Z. Q., Wei, Z., ve Wang, Z. Z. (2009). Features and predictors of problematic internet use in Chinese college students. *Behaviour & Information Technology*, 28(5), s.485-490. <https://doi.org/10.1080/01449290701485801>

İnan, K. G., Bayraktar, M. ve Duygu, Y. Ö. (2018). Dijital Ebeveynlik Tutum Ölçeği: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 26, s.149-173. DOI: 10.21764/maeuefd.390626

Jesper, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Worlds and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

Kabakçı Y. I., Dönmez, O., Yaman, F. ve Odabaşı, H. F. (2013). Dijital Ebeveynlik ve Değişen Roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 12 (4), s.883-896.

Kang, G. J. ve Morgan, M. (1988). Culture Clash: Impact of U.S. Television in Korea. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 65(2), s. 431-438. <https://doi.org/10.1177/107769908806500225>

Kıran, Ö. (2011). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği), Samsun Sempozyumu, http://www.samsunsempozyumu.org/Makaleler/2077774399_23_%C3%96zg%C3%BCr%20K%C4%B1ran.pdf, Erişim tarihi:11.10.2019.

Konijn, E. A., Bijvank, M. ve Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, 43(4), s.1038-1044. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.4.1038>

Krahe, B. ve Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attribution style, and aggression related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27(1), 53-69. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.006>

Kutner, L. ve Olson K. C. (2008). *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York City: Simon & Schuster.

Kühn, S., Kugler, D. ve Schmalen, K. (2018). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24(8), s.1220–1234. DOI: 10.1038/s41380-018-0031-7

Lieberman, D.A, Fisk M.C. ve Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: from research to design. *Computers in the Schools*, 26(4), s.299-313.

Livingstone, S. ve Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), s.581-599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>

Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi. *Yaşadıkça Eğitim*, 26 (16), s.14-19.

Mesman, G. R., Kuo, D. Z., Carroll, J. L. ve Ward, W. L. (2013). The impact of technology dependence on children and their families. *Journal of Pediatric Health Care*,

27(6), s. 451-459. <https://doi.org/10.1016/j.pedhc.2012.05.003>

Morgan, M. ve Shanahan, J. (1991). Television and the Cultivation of Political Attitudes in Argentina. *Journal of Communication*, 41(1), s. 88-103. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1991.tb02294.x>

Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi – Journal of Dependence*, 19(3), s.51-58.

Özer, Ö. (2004). *Yetiştirme Kuramı: Televizyonun Kültürel İşlevlerinin İncelenmesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları.

Özer, Ö. (2005). Yetiştirme Kuramı: Televizyonla Yaşamın İdeolojik Kültürel Sonuçlarına Yönelik Yapılan Araştırma. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(1), s.75–108.

Özet, İ. (2014). *Kent araştırmaları ve nitel yöntem*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özkan, S. (2017). Gerbner'in Kültürel Göstergeler Kuramı Bağlamında Televizyon Haber İçeriklerine İlişkin Bir Araştırma. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 2(4), s.129-141.

Pargman, D. ve Jakobsson, P. (2008). Do You Believe In Magic? Computer Games In Everyday Life. *European Journal of Cultural Studies*, 11 (2), s.225- 244. <https://doi.org/10.1177/1367549407088335>

Piepe, A., Charlton, P. ve Morey, J. (1990). Politics and Television Viewing in England: Hegemony or Pluralism. *Journal of Communication*, 40 (1), s. 24-35. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1990.tb02248.x>

Przybylski, A. K. ve Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 6(2), Article ID:171474. <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>

Rideout, V. ve Robb, B. M. (2019). *Media Use By Tweens and Teens*. San Francisco, CA: Common Sense Media.

Rode, J. A. (2009, Eylül). Digital parenting: designing children's safety. In Proceedings of the 23rd British HCI Group Annual Conference on People and Computers: Celebrating People and Technology (ss. 244-251). British Computer Society.

Saito, S. (2007). Television and the Cultivation of Gender-Role Attitudes in Japan: Does Television Contribute to the Maintenance of the Status Quo. *Journal of Communication*, 57 (3), s.511–531. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2007.00355.x>

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: a Book of Lenses*. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.

Sezen, T. İ. (2011). Dijital Oyunları Anlamak: Oyun, Anlatı, Yazılım ve Platform

Perspektiflerinden Dijital Oyunlar. G. T. Ünal ve U. Batı (Ed.). Dijital Oyunlar (ss. 119-148). İstanbul: Derin.

Şenol, S. (2006). *Çocuk ve gençlik ruh sağlığı*. Ankara: HYB Yayınları.

Tokel, T., Başer, D. ve İşler, V. (2013). Türkiye'deki Ebeveynlerin Çocuklarının İnternet ve Sosyal Paylaşım Siteleri Kullanımına Yönelik Bilgi Seviyeleri ve Algıları. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), s. 225-236.

Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Devenci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), s. 2263-2278.

Uhlmann, E. ve Swanson, J. (2004). Exposure to violent video causes increase automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27(1), s.41-52. DOI: 10.1016/j.adolescence.2003.10.004

Walsh, D. (2000). Interactive violence and children: Testimony submitted to the committee on commerce, science, and transportation, United States Senate, March 21, 2000 [On-line]. Erişim adresi: <https://www.govinfo.gov/content/pkg/CHRG-106shrg78656/pdf/CHRG-106shrg78656.pdf> Erişim Tarihi: 04.03.2020.

We are social. (2019). Digital in 2019 Global Report. <https://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2019-global-overview>. Erişim Tarihi: 05.02.2020.

Yaylagül, L. (2006). *Kitle İletişim Kuramları*. Ankara: Dipnot Yayınları.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçin Yayıncılık.

Yıldırım, K. (2010). Nitel Araştırmalarda Niteliği Arttırma. *İlköğretim Online*, 9(1), s.79-92.

Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American behavioral scientist*, 48(4), s. 402-415. <https://doi.org/10.1177/0002764204270278>

Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 9 (32), s.87-100. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2018.2.006.x>

Zendle, D., Kudenko, D. ve Cairns, P. (2018). Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games. *Entertainment Computing*, 24, s.21-29. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2017.10.003>