

## Dijital Oyunlarda Suça Karıřmıř Çocuklar: Vaka Analizi

**Merve Erdoğan\***, **Harun Artuner\*\***, **Hatice Demirbař\*\*\***

**Öz:** Suça maruz kalan grupların bařında çocuklar gelmekle birlikte son dönemde medyada řiddet içerikli dijital oyunlarda suça karıřmıř çocukların haberlerinin artması dikkat çekicidir. Alanyazın deęerlendirildięinde aile ii řiddete maruz kalan çocuklara yönelik verilere göre, siber alanda çocuęun uğradıęı řiddete yönelik verilerin çok az olduęu görölmüřtür. Bu alıřmada, řiddet içerikli haberlere yansıyan dijital oyun baęımlısı vakaların adli psikolojik yönden incelenmesi amalanmıřtır. Bu alıřma medyaya yansıyan vakaların farklı deęiřkenler aısından incelendięi betimleyici bir alıřmadır. alıřmanın örneklemini 2.854 çocuk haberinden, 25.05.2020-25.05.2021 arası bir yıllık süre iinde Türkiye'nin internet arřivi ve ana ulusal gazetelerinde yer alan dijital oyun maędur ve fail vakalarından yalnızca dijital oyunlarda suça karıřmıř 8 vaka oluřturmuřtur. Bu vakaların yařı, dijital oyunun türü, řiddet davranıřı ve evrim ii risk teması arařtırılmıřtır. Bulgulara göre yař aralıęı ge çocukluk dönemi (7-11 yař) olan erkek çocukların dijital oyun aısından risk grubu olduęu, saldırı (savař, dövüř) türünde oyunları tercih ettikleri, řiddeti daha çok kendilerine yönlendirdikleri ve bu aıdan evrim ii risk temasında saldırganlık temasının hâkim olduęu saptanmıřtır. Ayrıca çocukların yařları ile oyun türü ve řiddet yönü arasında bir iliřki bulunmamıřtır. Bir halk saęlıęı sorunu haline gelen dijital baęımlılıkta, risk grubunda olan çocukların öfke kontrol sorununun olması en önemli bulgudur. Aileler bu risklere karřı bilgilendirilerek, kamu kurum ve özel kuruluřlarda görev yapan psikolog, eęitmen ve biliřim uzmanı gibi uzmanlar tarafından uzlařı ve iřbirlięi ile uygun geliřimsel ve biliřsel beceriler göz önüne alınarak, teknoloji okuryazarlıęı farkındalık alıřmaları hazırlanmalıdır. İlgili bakanlıklar, sivil toplum kuruluřları, üniversite faaliyetleri ve gönüllülük projeleri de bilimsel ereve de incelenerek, yapılandırılmıř bir sistem ile süreç desteklenmelidir. Gelecek alıřmalarda, siber alanda suça karıřan maędur ve suçlu çocuk profili üzerine alıřmalarla ihtiya duyulmaktadır.

**Anahtar kelimeler:** Dijital oyun, suça karıřmıř çocuk, sanal zorbalık ieren oyunlar, baęımlılık

\* Sorumlu yazar, Doktorant, Hacettepe Üniversitesi Adli Bilimler A.B.D. Adli Psikoloji, ORCID: 0000 0002 3745 2639. Ankara, E-mail: merve.erdogdu@hacettepe.edu.tr

\*\* Do. Dr., Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar Bilimleri A.B.D. Bilgisayar Mühendislięi Bölümü, ORCID: 0000 0002 6044 379X. Ankara, E-mail: artuner@hacettepe.edu.tr

\*\*\* Prof. Dr., Ankara Üniversitesi Adli Bilimler A.B.D. Adli Psikoloji Bölümü, ORCID: 0000 0002 4148 8562. Ankara, Email: demirbashatice@hotmail.com

## Children Committed to Crime in Digital Games: Case Study

**Merve Erdoğan, Harun Artuner, Hatice Demirbaş**

**Abstract:** Although children are at the forefront of the groups exposed to crime, it is noteworthy that the news of children involved in crime in digital games with violent content has increased recently. When the literature is evaluated, there is very little data on violence against children in cyberspace compared to the data on children exposed to domestic violence. This study aims to examine digital game addict cases reflected in violent news from a forensic psychological aspect. This is a descriptive study in which cases projected in the media are examined in terms of different variables. Of the 2,854 news about children, 8 cases of digital game victims and perpetrators included in Turkey's internet archive and leading national newspapers in a one-year period between 25.05.2020 and 25.05.2021, only involved in crime in digital games, constitute the sample of the study. The age of these cases, the type of digital game, violent behavior and online risk theme were investigated. According to the results, boys with late childhood (7-11 years old) age group are at risk in terms of digital games, they prefer games in the type of attack (war, fighting), they direct violence to themselves more, and in this respect, the theme of aggression is found in the online risk theme. found to be dominant. In addition, no relationship was found between the age of the children, the type of play and the direction of violence. In digital addiction, which has become a public health problem, the most important finding is that children in the risk group have anger control problems. Families should be informed about these risks, and technology literacy awareness studies should be prepared by experts such as psychologists, trainers and informatics specialists working in public institutions and private institutions, with consensus and cooperation, considering appropriate developmental and cognitive skills. Relevant ministries, non-governmental organizations, university activities and volunteering projects should also be examined in a scientific framework and the process should be supported with a structured system. There is a need for profile studies of victims and offenders involved in crime in cyberspace in future studies.

**Keywords:** Digital game, juvenile delinquency, games involving cyberbullying, addiction

## Giriş

Son yıllarda modern teknolojiye geline paralel olarak teknoloji bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılıklar ortaya çıkmaktadır. Teknolojik icatların ve dönüşümlerin, olası birtakım psikolojik sonuçlarını anlamlandırabilmek ve kavrayabilmek halk sağlığı açısından büyük önem taşımaktadır. Bu nedenle çalışmada yaygınlığı gün geçtikçe artan bağımlılık türlerinden biri olan dijital oyun bağımlılığı irdelenmiştir. Bu oyunlar, giderek artan bir şekilde ergenlik dönemindeki birçok çocuğun günlük yaşamının bir parçası haline gelmiştir (Sakamoto, 2000). Çalışmanın amacı modern teknolojik gelişmelerin ürünlerine adli psikolojik çerçevede değinmek, dönüşümlerin bir yönünün risk grubu olarak çocuklara nasıl yansıdığını değerlendirilmektir. Sayısı artan dijital oyun oynama raporlarının bilimsel araştırmaların yanı sıra popüler basında da yer aldığı gözlemlenmektedir. İnternette çok fazla vakit geçiren bu risk grubu için oyun bağımlılığı gelişebilmekte ve bu durum çocuk hakları ihlali ve çocuk ruh sağlığı sorunu haline gelebilmektedir. Bu kapsamda dijital bağımlılığın önlenmesinde; ihmal edilmiş çocukların hangi gelişimsel evrede yoğunlaştığı, oyunun çocuğun hangi ihtiyaçlarını karşılamak üzere oynandığı ve riskli oyun türlerinin olası tehlikelerinin incelenmesi üzerine çalışılmıştır.

Dijital oyun kavramı, West Paducah Kentucky’de bir okula yapılan silahlı saldırılarla kamuoyunda ilk defa bir sorun olarak ortaya çıkmıştır. Ardından farklı yerlerde de silahlı Jonesboro, Arkansas, (Mart, 1998); Springfield, Oregon (Mayıs, 1998) ve Littleton, Colorado (Nisan, 1999) saldırılar gündeme gelmiştir. Şiddet içeren video oyunlarıyla bağlantılı görece yakın tarihli şiddet suçları arasında Santee, California’da bir okula silahlı saldırı (Mart, 2001); Oakland, California’da şiddet suçu (Ocak, 2003); Long Prairie ve Minneapolis, Minnesota’da beş cinayet (Mayıs 2003); Medina, Ohio (Kasım, 2002) ve Wyoming, Michigan’da (Kasım, 2002); Wellsboro, Pennsylvania (Haziran 2003); Red Lion, Pennsylvania’da (Nisan 2003); Washington, DC. “Çevre Yolu” keskin nişancı atışları (Güz, 2002); Almanya (Nisan, 2002) ve Japonya da dâhil olmak üzere diğer birçok sanayileşmiş ülkede dijital oyun ile ilgili şiddet suçları rapor edilmiştir (Sakamoto, 2000).

Bağımlılığın kompleks yapısına karşın, ayırıcı üç temel özelliği bulunmaktadır: Birincisi “o şey” için çok güçlü istek duyulması, ikincisi zamanın kontrolünün kaybedilmesi, son olarak da ısrarcı olunmasıdır (AACAP, 2015; Shaffer, Hall ve Bilt, 2000). DSM-5’te (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5. Versiyonu) İnternet Oyun Oynama Bozukluğu (İnternet Gaming Disorder) için önerilen tanı ölçütlerine göre, “12 aylık bir süre içinde, önerilen dokuz kriterden beş ya da daha fazla kriterin karşılanması ve internetin genellikle diğer oyuncularla oyunlar oynama ile klinik olarak önemli bir bozukluk ve sıkıntıya yol açan sürekli ve tekrarlayıcı kullanımı” olarak tanımlanmıştır (www.icd.who.int, Boehr, 2013).

Bu bağlamda, internet kullanımının çocuklar arasında hızla yaygınlařtıđı bir çağda, tanı kapsamında incelenmek üzere henüz bir vaka olarak psikolojik destek almamış pek çok çocuđun olabileceđi düşünölmektedir. UNICEF (2017)'in "Dünya Çocuklarının Durumu: Dijital Bir Dünyada Çocuklar" başlıklı raporuna göre dünyadaki her üç internet kullanıcılarından biri çocuklardır (UNICEF, 2017). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) 2020 yılı Hanehalkı Biliřim Teknolojileri (BT) Kullanım Arařtırması sonuçlarını incelediđimizde ise, Türkiye'de İnternet kullanım oranı bir önceki yıl %75,3 iken, 2020 yılında 16-74 yař grubundaki bireylerde %79,0 olarak bulunmuřtur. İnternet kullanım oranı cinsiyete göre incelendiđinde; bu oranın erkeklerde %84,7, kadınlarda %73,3 olduđu görölmüřtür (TÜİK, 2020). Çocukların teknolojik cihazlarla ilk temas yaşı giderek düşerken, TÜİK'in 6-15 yař grubu çocuklarla gerçekteřtirilen 2013 yılı arařtırma sonuçlarına göre; bilgisayar kullanımına ortalama başlama yaşı ortalama 8, internet kullanımına başlama yaşı ortalama 9, cep telefonu kullanımına başlama yaşı ise ortalama 10'dur. Hemen her gün internet kullananların %45,6'sı çocuktur. Kullanım amaçlarında ilk sırada %84,8 ile ödev veya öğrenmek; ikinci sırada %79,5 ile oyun oynama bildirilmiřtir. Çocuklar oyun oynarken zamanı kontrol etmekte zorluk yařamakta, bilgi ve teknoloji çağının işlevsel bir aracı olan internetin sağladığı yararların yanı sıra tehlike ve risklerle de karřılařabilmektedir (TÜİK, 2013).

Dijital oyun bađımlılıđının yaygınlığı ölkeler arası farklılıklar gösterebilmektedir. Özellikle Dođu Asya ölkelerinde; Çin, Kore ve Tayvan'da problemlili dijital oyun oynama davranıřlarının olduđu belirtilmektedir. Oyun bađımlılıđı tanısı konulan çocukların hastaneye yatırılarak tedavi edildiđi gibi teknolojiden uzak rehabilitasyon merkezlerinde tedavi edildiđi bildirilmiřtir (Sakamoto, 2000; AACAP, 2015; TÜİK, 2013; King vd., 2017). Alanyazın çalıřmalarına göre, dijital oyun bađımlılıđı yaygınlığı %0,6-15 arasında deđiřmektedir. Amerikan Tıp Birliđi'ne göre ise Amerikalı gençlerin %90'ı dijital oyun oynamakta ve %15'inin oyun bađımlısı olduđu rapor edilmiřtir.

Türkiye genelinde ise oyun bađımlılıđı yaygınlığı tam olarak bilinmemektedir. Bu durum ölkemizde dijital oyun bađımlılıđı ile ilgili bilimsel çalıřmalara ihtiyaç olduđunu göstermektedir. Son yıllarda ortaya çıkan ve yaygınlığı gün geçtikçe artan dijital oyun bađımlılıđında çocuk ve ergenler risk grubu olarak deđerlendirilmektedir. Bilgisayarda oynanan oyun kitlesel çevrim içi oyunlar, macera oyunları, platform oyunları, gerçekte zamanlı strateji oyunları gibi oyunlardır. Bunlara GTA (Büyük Otomobil Hırsızlıđı), Savař Tanrısı (God of War), Mavi Balina, Momo Oyunu: Momo'yu Öldür (Momo Game: Kill The Momo), Momo Korku Oyunu 2019 (Momo Horror Game 2019), Momo Avcıları Hayatta Kalma Oyunu (Momo Hunters Survival Game), Gerçek Gangster Suçu (Real Gangster Crime) ve Gerçek Gangster Őehir Suçu (Real Gangster City Crime) gibi oyunlar örnek olarak verilebilir (Sakuma vd., 2017).

Gençler ve ergenler, oyunların içerdigi řiddet öğeleri nedeniyle řiddeti öğrenmektedirler ve bu oyunlar aracılıđı ile řiddet gösterme normalleřtirilmektedir.

Şiddet, savaş, suç, soygun gibi olguları normalleştiren bilgisayar oyunları, duyarlılık, düşmanlık ve hilekârlık gibi davranışları tetiklemekte; kişileri, sosyal yaşamdan uzaklaşarak yalnız kalma eğilimine yol açabilmektedir. Şiddet öğelerine maruz kalan gençler ve çocuklar şiddeti içselleştirmekte ve gerçek yaşamlarında şiddet eğilimi gösterebilmektedirler (King vd., 2017; Sakuma vd., 2017; Demirbaş ve Hancı, 2018, Demirbaş ve Hancı, 2021, s. 465). Genel saldırganlık modeli, tekrarlanan şiddet görüntüleri ile kullanıcıların agresif düşüncelerinin yanı sıra fizyolojik uyarılma ile de saldırganlık dürtülerinin arttığını ve pekişerek gerçek hayatta da saldırgan davranış olasılığını artırdığını vurgulamaktadır (Demirbaş ve Hancı, 2018; Bushman ve Anderson, 2002). Ayrıca dijital oyun bağımlılığı sonucu çevrim içi oyunlar oynayan çocuk ve ergenlerde görülen siber zorbalık, siber mağduriyet riski de taşımaktadır ve bu çocuk ve ergenlerde suça eğilim ortaya çıkabilmektedir (Demirbaş ve Hancı, 2021, s.465; Yılmaz ve Candan, 2018). Bir başka çalışmada ise 7069 oyuncudan oluşan katılımcılar iki anketi çevrim içi olarak yanıtlamışlardır. Oyuncuların %11,9'unun (840 oyuncu) bağımlılık düzeyinin yüksek olduğu, saldırgan tutum ve davranışların ise aşırı oyun oynama ile ilişkili olabileceği saptanmıştır. Ayrıca, dijital oyunlardaki ödül unsurunun bağımlılık düzeyi puanlarını anlamlı düzeyde yordadığı saptanmıştır (Siddiqui, 2017; Gruser, Thalemann ve Griffiths, 2007).

Bu çalışma, dijital oyunlarla çevrim içi risklere maruz kalan ve medyaya yansıyan çocuk vakaların bilişsel, duygusal, sosyal ve fiziksel gelişimleri üzerindeki olası etkileri ile suça karışma durumlarının incelenmesini hedeflemektedir. Mevcut çalışmada, bağımlılık potansiyelinin yaş aralığına göre araştırılması, oyun oynama ve aşırılık arasındaki ilişkide, oyun türünü ve saldırgan tutum ve davranışları tespit etmek amaçlanmıştır.

## Yöntem

Bu bölümde, araştırmanın örnekleminin ölçütleri, vakaların demografik bilgileri, dijital oyun türleri, veri toplama araçlarının özellikleri ve verilerin analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir. Özellikle dosya gizliliği bağlamındaki adli psikolojinin çalışma konuları kapsamındaki çocuk vakaların verilerine ulaşmadaki güçlükler göz önünde bulundurulduğunda, postpozitivist düşüncelere açılan, birden çok doğruya ulaştıran, doğal ortamlarda gerçekleşen, tümevarımcı, öznel bir araştırma türü olan betimleyici yöntem tercih edilmiştir.

Bu çalışmanın evrenini 25.05.2020-25.05.2021 arası bir yıllık süre içinde "Google" arama motoru aracılığı ile Ulusal haber sitelerinde "dijital oyun", "şiddet", "suç", "çocuk" kelimeleri aratılarak belirlenen 2.854 çocuk haberi oluşturmaktadır.

Çalışmaya dahil edilen haberler, kamuya açık internet sitelerinde yayımlanan haber kaynaklarından rastlantısal yöntemle <https://www.sozcu.com.tr>; ht-

[tps://www.milliyet.com.tr](https://www.milliyet.com.tr); <https://www.dha.com.tr>; <https://www.hurriyet.com.tr>; <https://www.cnnturk.com>'dan seilmiřtir. 2.854 ocuk haberinden, belirlenen sre aralıęında ve dijital oyun ile ilgili olan haberler ierisinde 8 vaka saptanmıřtır. ocuęun geliřimine, biyolojik, psikolojik ve sosyal gereksinimlerine uygun olmayan uyaranların bazı ocukları su iřlemeye yneltebildięi gzlemlenmiřtir. Bu vakaların yař aralıęı, oynanan oyunların tr, gsterilen řiddetin tr ve yn gibi bilgiler elde edilmiřtir.

Elde edilen veriler bir izelgeye aktarılarak kodlanmıřtır. izelgeye aktarılan veriler nicelleřtirilerek incelenmiř, sonular karřılařtırılmıřtır. ocuęun iinde bulunduęu yař dnemi, cinsiyeti, olayın getięi yer, baęımlılık tr, dijital oyunun tr (rekabet, savař, rol yapma) gibi bilgiler SPSS 21.0 programında sayı ve yzdelikler aısından incelenmiřtir. Ayrıca yař aralıęı ile su tr ve řiddet yn arasındaki iliřki pearson korelasyon analizi ile bakılmıřtır.

### Bulgular

İncelenen vakaların %15'i fail ve %75'i maędur ocuklardır. Fail ve maędur olan ocukların yař aralıęı, oynadıkları oyunun tr ve gsterilen řiddetin yn gruplandırılarak kodlanmıřtır (Tablo 1). ocuklar kendi ilgi ve yeteneklerini, stnlklerini, yetersizliklerini, bařarmanın getirdięi mutluluęu ve bařarısızlıęın verdięi sıkıntılarını oyun ile tanımaktadırlar. Ancak incelenen vakalarda, riskli uyaranların olduęu oyunlardan ocuęun kendine ve evresine zarar vermeyi tanıdıęı gzlemlenmiřtir. Bu durum "ocuk sululuęu" sorununu doęurmuřtur. Su iřlemeye ynelmesi muhtemel bazı oyun ierikleri bu blmde irdelenmiřtir.

**Tablo 1.** Fail ve maędur olan ocukların yař aralıęı, oynadıkları oyunun tr ve gsterilen řiddetin ynnn kodlanması

ocuęun Yař Aralıęı	12-18 (Ergenlik Dnemi)	1
	7-11 (Son ocukluk Dnemi)	2
	3-6 (İlk ocukluk Dnemi)	3
	0-2 (Bebeklik Dnemi)	4
Oyun Tr	Saldırı (savař, dvř)	1
	Spor (futbol, basketball vb.)	2
	Macera	3
	Dięer (kitlesele evrim ii oyunlar, platform oyunları, gerek zamanlı strateji oyunları vb.)	4
řiddet Yn	Kendine	1
	Arkadařına	2
	evresine	3
	Aile yelerine	4

Araştırma kapsamında incelenen vakaların cinsiyet, yaş, oyun türü, şiddet türü ve suç unsuru durumlarının betimsel bilgileri Tablo 2’de sunulmuştur. Vakaların %87.5’i erkek, 12.5’i kız çocuğudur. Yaş aralığı 7-11 olan altı çocuk ve 12-18 olan iki çocuğun dijital oyun sonucunda suça karıştığı belirlenmiştir. Günümüzdeki hukuk sistemi bağlamında, suçlu “çocuk” veya “yetişkin olarak sınıflandırılmakta ve her birine farklı yaptırımlar uygulanmaktadır. Türk Hukuk Sisteminde çocuğun yaşı, suçun ağırlığı ve tehlikelilik durumu gibi ölçütler dikkate alınmaktadır. Suçu önleme çabalarına karşın bazı çocuklar çeşitli nedenlere bağlı olarak suç işlemekte ve suçlu statüsü kazanmaktadır. Çocuk suçluluğunun önlenmesi veya Tablo 2.’deki gibi tehlikeli boyutlara ulaşmaması için önleme ve kontrol çalışmalarının önemi tartışma kısmında ele alınmıştır.

**Tablo 2.** Vakaların Özellikleri

Kod Adı	Cinsiyet	Yaş Aralığı	Oyun Türü	Şiddet Türü	Suç Unsuru
E.Ö.	E	2	1	2	Bıçak, çekiç (öldürme)
E.D.	E	2	1	1	Yaralanma
A.D.	E	2	1	1	Öldürülme
M.G.	E	1	1	2	Bıçak (yaralama)
M.A.	E	2	1	1, 3, 4	Öfke patlamaları
Ç.Ç.	E	2	1	1, 4	Silah, öldürme, intihar
İ.Ç.	E	2	4	1	Yoğun anksiyete, ölüm
G.K.	K	1	4	1	El konulma, kaçırılma

Oynadıkları oyunların içeriğine bakıldığında %75’i savaş, dövüş gibi saldırgan içeriklidir. Oyun türü saldırı (savaş, dövüş) olanların şiddetin yönünün %60’ının kendine, %40’ının arkadaşlarına yönelik olduğu bulunmuştur. Şiddet türü ise; %50’si bıçak ya da silah kullanarak/kullanılarak adam öldürme ve adam öldürmeye teşebbüs suçlarıdır. Bu vakalardan %25’i yüksek kaygı düzeyi nedeniyle (%12.5) ve intihar (%12.5) sonucu yaşamını kaybetmiştir (Tablo 3). Tüm vakalarda öfke kontrol sorunu en önemli bulgudur.

**Tablo 3.** Vakaların Hikâyesi

Kod Adı	Hikâyesi
E.Ö	13 yařında bir erkek fail, 15 Kasım 2020 tarihinde, Ankara'da, bilgisayar oyunu oynarken, evlerine gelen ikiz kardeřlerden E.D.'yi (13) darbedip, A.D.'yi (13) ise bıçakladıktan sonra çekiçle öldürmüřtür. Olay hakkında sosyal medyada konuyla ilgili paylařımlar yapılmıřtır.
E.D.	13 yařında bir erkek mađdur, 15 Kasım 2020 tarihinde, Ankara'da, bilgisayar oyunu oynarken, evlerine gelen arkadařı tarafından (13) darp edilip yaralanmıřtır.
A.D.	13 yařında bir erkek mađdur, 15 Kasım 2020 tarihinde, Ankara'da, bilgisayar oyunu oynarken, evlerine gelen arkadařı tarafından (13) bıçaklanarak çekiçle öldürmüřtür.
M.G.	15 yařında bir erkek mađdur, 19 Kasım 2020 tarihinde, Malatya'da, kuzeni (15) ile arasında cep telefonunda oyun oynama yüzünden çıkan tartıřmanın kavgaya dönüşmesiyle vücudunun çeřitli yerlerinden bıçakla ağır yaralanmıřtır.
M.A.	8 yařında bir erkek mađdur, 14 Kasım 2020 tarihinde, bađımlılık düzeyinde savař oyunları oynuyor. Oyun oynarken veya oyundan uzaklařtıđında kendini kontrol edemediđi ve yoğun öfke nöbetleri geçirdiđi belirtiliyor.
Ç.Ç.	14 yařında bir erkek fail, 9 Ocak 2021 tarihinde, Kıbrıs Geçitkale köyünde, Grand Theft Auto V (GTA-5)' adlı oyuna düşkün olduđu, oyun nedeniyle ağabeyi ile tartıřıp, gecenin ilerleyen saatlerinde babasının beylik silahını almıř; anne (48) ve babasını (52) vurarak öldürmüř ve kendisi de intihar etmiřtir.
İ.Ç.	11 yařında bir erkek mađdur, İranda, WhatsApp uygulaması aracılıđıyla kullanıcılara řiddet içerikli fotoğraflar ve mesajlar gönderen MOMO adlı oyun çocukları intihara sürüklediđi belirtiliyordu. İ.Ç. oyun sebebiyle řiddetli bir anksiyete yařamıř ve evden çıkarken ani kalp durmasıyla hayatını kaybetmiřtir.
G.K.	16 yařında bir kız mađdur, 25 Mayıs 2021 tarihinde, Denizli'de, İnternette oyun oynarken tanıřtıđı evli ve 2 çocuđu olan bir adam tarafından kaçırılmıřtır. Jandarma Komutanlıđı Jandarma Suç Arařtırma Timi (JASAT) tarafından yeri tespit edilerek kurtarılmıřtır.

Arařtırma kapsamında incelenen vakaların hikâyesi Tablo 3'te sunulmuřtur. Vakaların %25'i fail, %75'i suça mađdur olarak suça karıřmıřtır. Vaka hikâyelelerinde, dijital oyun ile ilgili řiddet suçları yer almaktadır. řiddet içeren eylemlerin ödüllendirildiđi oyunlarda, saldırgan davranıř ve düşmanca duygu olgularına rastlanılmaktadır. Vakaların yař aralıđı ile oyun türü ve řiddetin yönü arasındaki iliřki incelendiđinde, istatistiksel olarak anlamlı bir iliřki olmadıđı bulunmuřtur (Sırasıyla;  $r = -.284$ ,  $p = 0.495$ ;  $r = -.333$ ,  $p = .420$ ). Bu yař aralıklarından 7-11 yař aralıđı arasında son çocukluk döneminde olan vakaların oyun türü ve řiddet yönü arasında istatistiksel olarak anlamlı bir iliřki olmadıđı saptanmıřtır ( $r = -.270$ ,  $p = .605$ ). Analizlerin kısıtlı bir örneklem sayısı ile yapılmıř olması nedeniyle, istatistiksel olarak anlamlı bir iliřki bulunup bulunmamasından bađımsız olarak deđerlendirildiđinde, genellenebilirliđi ve yorumlanabilirliđi konusunda yeni çalıřmalarla bulguların test edilmesine ihtiyaç duyulmaktadır.



Hasebrink ve arkadaşları tarafından yapılan Çevrim içi risklerin belirlenmesine yönelik çevrim içi riskler detaylı bir çerçevede ele alınmıştır. Bu kapsamda ele alınan çevrim içi risk unsurları vaka bilgilerine göre kategorize olarak Tablo 3'te gösterilmiştir (Zackariasson ve Wilson, 2012).

**Tablo 3.** Vakaların Çevrim içi Risk Temaları

Baskın Temalar	İçerik	Temas	Davranış
<b>Vaka 1</b> Saldırgan Tema	Şiddet/dehşet verici/nefret uyandıran içerik		Başkasına zorbalık yapma
<b>Vaka 2</b> Saldırgan Tema	Şiddet/dehşet verici/nefret uyandıran içerik	Zorbalığa maruz kalma, takip edilme	
<b>Vaka 3</b> Saldırgan Tema	Şiddet/dehşet verici/nefret uyandıran içerik	Zorbalığa maruz kalma, öldürülme	
<b>Vaka 4</b> Saldırgan Tema Ticari Tema	Dehşet verici içerik	Yaralanma, zorbalığa maruz kalma,	Kumar, yasa dışı indirmeler, bilgisayar korsanlığı
<b>Vaka 5</b> Değerler Tema	Önyargılı bilgi/tavsiye	Kendine zarar verme, dayatmalara maruz kalma	Olumsuz önerilerde bulunma
<b>Vaka 6</b> Saldırgan Tema	Şiddet/dehşet verici/nefret uyandıran içerik		Başkasına zorbalık yapma ve zarar verme
<b>Vaka 7</b> Ticari Tema	Reklam, (spam), istenmeyen mesajlar, sponsorluk	Yasa dışı indirmeler, bilgisayar korsanlığı, intihara sürükleyen telkinler alma	Kişisel bilgilerin izlenmesi ve toplanması
<b>Vaka 8</b> Cinsellik Tema	Pornografik, zararlı cinsel içerik	Gzlice izlenme, istenmeyen cinsel yorumlar alma, yabancılarla tanışma	Pornografik içerik oluşturma/yayınlama, cinsel tacizde bulunma

Çalışma kapsamında incelenen vakalar, çevrim içi risk temalarına göre kategorize edilmiştir. Çocuğun rolü bağlamında çevrim içi riskler genel olarak incelendiğinde; içerik riskleri (çocuk alıcı rolünde) çocuğun uygun olmayan içeriklerle karşılaştığı durumları; temas riskleri (çocuk katılımcı rolünde) çocuğun risk içeren iletişime girdiği durumları; davranış riskleri (çocuk aktör rolünde) ise çocuğun riskli içerikle karşılaşmasına ya da temasına katkıda bulunacak şekilde davrandığı durumları kapsamaktadır (Boehr, 2013). Baskın temalar incelendiğinde, %62,5'i saldırganlık teması, %12,5'i değerler teması, %25'i ticari tema, %12,5'i cinsellik temasını içermektedir. Tüm vakalarda saldırganlık teması öne çıkan bulgudur.

## Tartıřma

Çalıřmadan elde edilen bulgulara göre medyada dijital oyunlara dair yer alan haberlerde erkek çocukların özellikle yař aralıęı 7-11 olan çocukların 12-18 yař grubuna oranla daha fazla suça karıřtıęı, suç unsuru bulunan bu durumlarda fail oranına göre maędur çocukların daha fazla olduęu ve daha yüksek oranda saldırı (savař, dövüř) türünde suçlar iřledikleri söylenebilir. Bunun yanı sıra řiddeti kendilerine yönlendirenlerin, dıřarıya yönlendirenlere oranla daha yüksek olduęu; řiddet aracı olarak bıçak ya da silah kullanarak/kullanılarak adam öldürme ve adam öldürmeye teřebbüs suçları iřledikleri dikkati çekmektedir. Bulgularda yař aralıkları ile oyun türü ve řiddet yönü arasında bir iliřki bulunmamıřtır. Yapılan tema analizinde ise çevrim içi risk olarak saldırganlık teması ve ticari tema belirgindir.

Dijital oyunların faydaları ve zararları konusunda farklı görüřler bulunmaktadır. Gençlerin teknolojiyi kullanması, el-göz koordinasyonları ve zihinsel aktivitelerini geliřtirmesi dijital oyunların yararları olarak sayılırken; hareketsiz kalmak, yalnızlık, kiřilerarası iletiřim kurmada sorun yařama, duruř bozukluęu, obezite zararları arasında yer almaktadır. Olumsuz etkilerine karřın saęlık personeli-hasta etkileřimi ve eęitim teknolojileri üzerine yapılan deneysel çalıřmalarda video oyunlarının olumlu etkilerinin olduęu, bölünmüř ve deęiřken dikkat geliřimine ve sosyal beceri geliřimine yardımcı olduęunu ortaya koyan çalıřmalar bulunmaktadır (www.dha.com.tr). Nitekim řiddet içerikli video oyunu oynamanın saldırgan davranıřa yol açtıęı sonucunu desteklemeyen ve bu oyunların politize edildięini öne süren bir bařka çalıřmada řiddet içerikli video oyunu oynamak, daha yüksek görsel-uzaysal biliř ile iliřkilendirilmiřtir (www.cnnturk.com).

Yaklařık iki yıldır içinde bulunduęumuz pandemi döneminde evlerde geçiren zamanın artmasıyla çocuklar dijital ortamda daha fazla zaman geçirmeye bařlamıřtır. Bu bağlamda, suça karıřan çocuk vakalarının arttıęı yönünde bilgiler aktarılmıřtır (Wells ve Fotheringham, 2021; Stickle ve Felson, 2020). Çalıřmamızı destekler biçimde, dijital oyunlarda yer alan řiddet içerikli unsurların suç vakalarını arttırdıęına yönelik çalıřmalar bulunmaktadır (Stickle, 2020; Robinson vd., 2020). Risk etkenlerinin belirlenmesi, sosyal medyadaki temsili vakaların arařtırılması, řiddet eęilimli çocukların erken rehabilite olmalarını saęlayabilmektedir (Khisamova, Begishev ve Latypova, 2020). řiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın etkilerine iliřkin mevcut meta-analiz çalıřması incelendięinde, bu oyunlara maruz kalmanın, saldırgan davranıř, saldırgan biliř, saldırgan duygulanım ve kardiyovasküler uyarılmadaki artıřlarla ve yardım etme davranıřındaki azalmayla önemli ölçüde bağlantılı olduęu dikkati çekmektedir (Ferguson, 2007). Deneysel çalıřmalar bu bağlantının nedensel olduęunu düřündürmektedir. İliřkisel çalıřmalar ise dijital oyunlardaki řiddet unsurlarının gerçek dünyadaki saldırganlık türleriyle bir biçimde bağlantılı olduęunu saptamıřtır. Metodolojik olarak daha zayıf çalıřmalar, metodolojik olarak daha güçlü çalıřmalardan daha küçük etki büyüklükleri saptamıř; bu, řiddet içeren video oyunlarına iliřkin önceki meta-a-

nalitik alıřmaların, davranıř, biliř ve duygulanım üzerinde gzlemlenen zararlı etkilerin gerek byklđn hafife aldıđını dřndrmřtir (Ferguson, 2007).

Vaka incelemelerinin zgn ve genellenemez dođası geređi, kamu politikası kararları veya ilgili bilimsel saldırganlık kuramlarının test edilmesi ve geliřtirilmesi iin yeniden test edilebilir bir bilimsel bulgu sađlayamayabilir. Ancak medya řiddetine hem tekkez kısa sreli maruz kalmanın ani etkisi hem de bu tr řiddete tekrar tekrar maruz kalmanın uzun vadeli etkisi hakkında nemli kuram ve arařtırmalar alanyazında mevcuttur (Anderson, 2004; Donnerstein, Slaby ve Eron, 1994; Huesmann ve Miller, 1994; Anderson ve Bushman, 2001; Bushman ve Huesmann, 2001; Anderson & Bushman, 2002b). Televizyon ve film řiddetine odaklanan bir dizi meta-analitik inceleme de yapılmıřtır (Anderson ve Bushman, 2001; Bushman ve Huesmann, 2001; Anderson ve Bushman, 2002b). Temel olarak, medya řiddetinin bir etkisinin olup olmadıđı konusundaki bilimsel tartıřmalar alanyazında ele alınmıřtır (Anderson ve Bushman, 2001; Anderson ve Bushman, 2002b). řiddet ieren eđlence medyasına maruz kalmanın hem kısa vadede hem de uzun vadede geliřimsel olarak bir dizi olumsuz davranıřsal, biliřsel ve duygusal sonuları bulunduđu bildirilmiřtir (Wood, Wong ve Chachere, 1991).

Bu alıřmada sınırlı sayıda da olsa dijital platformlarla sua karıřmıř vakalar incelenmiřtir. Son ocukluk dnemi (7-11 yař arası) erkek ocuklarının dijital ortamda su iřleme olasılıđının kız ocuklara gre daha yksek olduđu gzlemlenmiřtir. Yapılan alıřmalarda da erkek ocukları řiddet ile iliřkilendirilmektedir (Feder, Levant ve Dean, 2010; Garbarino, 2001). Bulgularda yař aralıkları ile oyun tr ve řiddet yn arasında bir iliřki bulunmamıřtır. Buna gre oyun tr ve řiddet ynn belirleyen deđiřkenin yař olmadıđı sylenebilir. Ancak bu yař grubunda oynanan oyunların bir sonraki ergenlik dneminde řiddet gstermesi aısından risk oluřturacađı akılda tutulmalıdır (Wells vd., 2013; Wells ve Fotheringham, 2021).

İncelenen temaların saldırganlık teması olması, okul ađındaki ocuklara ayrıca dikkat edilmesi gerektiđini ortaya koymaktadır. Oynadıkları oyunlar, izledikleri filmlerin ne olduđu onların řiddet gsterip gstermeyeceđinde belirleyici olmaktadır. Ebeveynler ve đretmenler, ocukların duyuřsal, biliřsel ve psikomotor becerilerinin geliřebileceđi sanal ve gerek oyun alanları oluřturarak, dođru rehberlik, gzetim ve denetim sađlamalıdır. ocuđun sre ierisinde sergilediđi davranıř kalıpları gzlemlenerek, duyuđ durumunda veya davranıřlarındaki farklılıklar dikkate alınmalıdır. Bunlar suun n belirleyicileri olabilecektir.

Bu alıřmada, medyaya konu olmuř olgu rnekleri temelinde ocuk ve dijital oyun ile ilgili yayınlanmış makalelere ulařılıp, elde edilen veriler ile dijital platformlarda ihmal ve istismara maruz kalan ocuk vakalar incelenerek yorumlanmıřtır. Gncel bulgular, madde bađımlılıkları ve davranıřsal bađımlılıklar arasında (yoksunluk belirtileri, tolerans gibi) benzer semptomlar olduđunu bildirmektedir. Ayrıca, her iki bađımlılıđa eđilimin de ođunlukla ergenlik dnemi ierisinde arttıđı dřnlmektedir. Buna karřın, madde ile iliřkili olan bađımlılıkların aksine;

madde ile iliřkili olmayan davranıřsal bağımlılıklar göz ardı edilebilmektedir. Bu yazı aracılıęı ile son dönemde medyada yer bulan, çocuklarda dijital oyun ve suç olgularını ulařılabilen literatürler ile tartıřmak, bu řiddet türüne dikkat çekmek hedeflenmiřtir. İnternet aracılıęı ile oynanan oyunların barındırdıęı risklerden en kritik olanı ise suç iřleme ya da suç maęduru olabilmedir. Ayrıca internette oyun oynayan çocuklarda depresyon, kaygı bozuklukları, öfke duygusunu kontrol edememe gibi davranıř sorunları ortaya çıkabilmektedir. Özellikle bireyin kendine ve çevresine yönelik řiddet göstermesi en dikkat edilmesi gereken konudur (Demirbař ve Hancı, 2021, s.465). řiddet genellikle öğrenilmektedir. Bu nedenle bu tür oyunlar řiddetin öğrenilmesine aracılık etmektedir. Ayrıca öğrenilenler gerçekte hayatta da denenmektedir. Oyunu oynayan çocuk ve ergenler gerçekte hayatta da oyunlardaki karakterlerin yapabileceklerini düşünerek kendileri de bu tarz davranıřlarda bulunabilmektedirler.

Çevrim içi ortamda ücret karřılıęı veya ücretsiz olarak oynatılan dijital oyunlara yönelik herhangi bir denetim mekanizması bulunmamakla birlikte, dijital oyunların sınıflandırılmasında kullanılan iřaret ve ibareleri PEGI<sup>1</sup> ve ESRB<sup>2</sup> unsurlarıyla kıyaslandığında, yetersiz bilgiler içerdikleri ve kullanılan iřaretlerin dijital oyunlara uygun olmadığı düşünülmektedir. Bununla birlikte, mevzuatta belirtilen dijital oyunlara yönelik kısmi denetimin sadece fiziki olarak piyasada bulunan dijital oyunlarla sınırlı kaldıęı görülmektedir (Paik ve Comstock, 1994; Gentile ve Anderson, 2003; Strasburger vd., 2013; Özhan, 2011). Bu nedenle koruma ve önleme, müdahaleden önce gelmektedir ve daha önemlidir. Öncelikle çocuklara yönelik önleyici çalıřmalar yapılmalıdır. Çocukların kendilerini keřfedecekleri ve ortaya çıkan yeteneklerini gösterebilecekleri, sosyal, sportif ve kültürel faaliyetlere yönlendirilmesi gerekmektedir. Çocukların siber dünyada güvenli bir şekilde gezinmelerini saęlamak amacıyla, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu ve T.C. Gençlik ve Spor Bakanlıęı gibi kamu kurumları ve özel kuruluşlar, dijital oyunlar bařta olmak üzere dijital dünyanın risklerine ve tehlikelerine karřı farkındalık oluřturmak için ailelere ve çocuklara yönelik eğitimler düzenlemektedir. Önleyici çalıřmalar ayrıca ailelere yönelik de olmalıdır. Aileler çocuklarının ne tür oyunlar oynadıęına dikkat edebilirler. Çocuklardaki davranıř deęiřiklikleri izlenmeli ve belli aralıklarla takip ettikleri oyun platformları ve siteler kontrol edilmelidir. Aileler çocukları ile onların gelişimini olumlu yönde etkileyecek ve saęlıklı iletişim kurabilecekleri etkinliklerde bulunabilirler. Önleme çalıřmaları hem bağımlılıktan hem de suç davranıřı gibi olumsuzluklardan koruyacaktır. Sonuç olarak bu çalıřma bir profil çalıřması olmasa da pilot niteliğinde bir çalıřmadır. Bu açıdan gelecek çalıřmalarda, siber alanda suça karřı maędur ve suçlu çocuk profili çalıřmalarına ihtiyaç olduęu ortaya çıkmaktadır.

Çalıřmanın sınırlılıklarından biri; arařtırmada haberlere yansıyan çocuk vakalar incelenirken sınırlı bir zaman bölümünün ele alınmasıdır. Kısıtlama yapılmıřtır.

1 Video oyunu içerik derecelendirme sistemi (Pan European Game Information)

2 Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu ( Entertainment Software Rating Board)

sının temel nedeni son bir yılda gerekleřen dijital ocuk su vakalarını tarayarak incelemektir. Bununla birlikte pandemi donemi etkisinin karıřtırıcı bir deđiřken olabileceđi on gorulerek sure belirlenmiřtir. Kısıtlama yapılmamıř olsaydı arařtırmanın kapsamı geniřleyecek ve temel amaca ulařmakta zorluk yařanabilecekti. alıřmanın bir diđer sınırlılıđı, arama motorunda sadece “dijital oyun”, “řiddet”, “su”, “ocuk” kelimelerinin aratılmasıdır. Bir anahtar kelime uzerinden arařtırma yapmak, arařtırmanın kapsamını geniřletmekte ve ozel hedefe ulařımda bazı zorluklarla karřılařılmasına, arařtırma dahilinde olmayan birok bilgi ve habere ulařılarak bilgi kirliliđinin artmasına sebep olmuřtur. Anahtar kelimelerin artırılması ve “dijital oyunlar” kavramının yeni bir kavram olması nedeniyle bařka alıřmalarda istenen bilgiye dođrudan ulařımı daha mumkun kılacaktır.

### Kaynaka

- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry [AACAP] (2015). [http://www.aacap.org/AACAP/Families\\_and\\_Youth/Facts\\_for\\_Families/FFF\\_Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx](http://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF_Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx) (Eriřim Tarihi: 30.01.2020)
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27(1), p.113–122. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.009>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (n.d.). 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. *PsycEXTRA Dataset*. <https://doi.org/10.1037/e315012004-001>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002a). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), p.27–51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002b). The effects of media violence on society. *Science*, 295(5564), p.2377–2379. <https://doi.org/10.1126/science.1070765>
- Antle, A. N., & Frauenberger, C. (2020). Child–Computer Interaction in times of a pandemic. *International Journal of Child–Computer Interaction*, p.26, 100201.
- Bozkuř, O. (2021). řiddet ieren video oyunları ve ve saldırganlık iliřkisinin gozden geirilmesi. *Geliřim ve Psikoloji Dergisi*, 2(3), ss.75-99. <https://doi.org/10.51503/gpd.791346>
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2001). Effects of televised violence on aggression. *Handbook of children and the media*, p.223-254.
- Demirbař, H., & Hancı, İ.H. (2018). Yeni bir tehlike Momo: Siber zorbalık oyunu. [www.milliyet.com.tr/gundem/sanal-lemde-yeni-tehlike-274275](http://www.milliyet.com.tr/gundem/sanal-lemde-yeni-tehlike-274275) (Eriřim Tarihi: 23.06.2021).
- Demirbař, H. ve Hancı, İ.H. (2021). Bilgisayar oyunları ve intihar. *Bilim ve Kultur aynasında İntihar* (Ed: D. Ayan, İ. H. Hancı, H. Demirbař). Ankara: Nobel Yayınları.
- Donnerstein, E., Slaby, R. G., & Eron, L. D. (1994). The mass media and youth aggression. *Reason to Hope: A Psychosocial Perspective on Violence & Youth.*, p. 219–250. <https://doi.org/10.1037/10164-010>
- Feder, J., Levant, R. F., & Dean, J. (2010). Boys and violence: A gender-informed analysis. *Psychology of Violence*, 1(S), p. 3–12. <https://doi.org/10.1037/2152-0828.1.s.3>
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), p.309–316. <https://doi.org/10.1007/s11126-007-9056-9>

- Garbarino, J. (2001). Lost boys: Why our sons turn violent and how we can save them. *Smith College Studies in Social Work*, 71(2), p.167–181. <https://doi.org/10.1080/00377310109517622>
- Gentile, D., & Anderson, C. (n.d.). Violent video games: Effects on youth and public policy implications. *Handbook of Children, Culture, and Violence*, p. 225–246. <https://doi.org/10.4135/9781412976060.n12>
- Gooch, P., & Living, R. (2004). The therapeutic use of videogames within Secure Forensic Settings: A review of the literature and application to practice. *British Journal of Occupational Therapy*, 67(8), p.332–341. <https://doi.org/10.1177/030802260406700802>
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), p.290–292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Hasebrink, U., Livingstone, S., Haddon, L., & Ólafsson, K. (2009). Comparing children's online opportunities and risks across Europe: Cross-national comparisons for EU Kids Online (2nd ed.). London School of Economics and Political Science
- Hearold, S. (1986). Withdrawn: A synthesis of 1043 effects of television on social behavior. *Public Communication and Behavior*, p.65–133. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-531956-0.50005-6>
- Huesmann, L. R., & Miller, L. S. (1994). Long-term effects of repeated exposure to media violence in childhood. In *Aggressive behavior* (pp. 153-186). Springer, Boston, MA.
- ICD-11 for mortality and morbidity statistics. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234> (Erişim Tarihi: 01.06.2021)
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Wu, A. M., Doh, Y. Y., Kuss, D. J., Pallesen, S., ... & Sakuma, H. (2017). Treatment of Internet gaming disorder: An international systematic review and CONSORT evaluation. *Clinical Psychology Review*, 54, p.123-133.
- Özhan, S. (2011). Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler. *Aile ve Toplum*, 25, ss. 21-33.
- Paik, H., & Comstock G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis1. *Communication Research*, 21(4), p. 516–546. <https://doi.org/10.1177/009365094021004004>
- Robinson, L., Schulz, J., Khilnani, A., Ono, H., Cotten, S. R., McClain, N., ... & Tolentino, N. (2020). Digital inequalities in time of pandemic: COVID-19 exposure risk profiles and new forms of vulnerability. *First Monday*, 25(10).
- Roehr, B. (2013). American psychiatric association explains DSM-5. *BMJ*. 346. <https://doi.org/10.1136/bmj.f3591>
- Sakamoto, A. (2000). Video games and violence: Controversy and research in Japan. *Children in the New Media Landscape: Games, Pornography and Perceptions*, p.61-77.
- Sakuma, H., Mihara, S., Nakayama, H., Miura, K., Kitayuguchi, T., Maezono, M., Hashimoto, T., & Higuchi, S. (2017). Treatment with the self-discovery camp (SDIC) improves internet gaming disorder. *Addictive Behaviors*, 64, p.357–362. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.06.013>
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (2000). “Computer addiction”: A critical consideration. *American Journal of Orthopsychiatry*, 70(2), 162–168. <https://doi.org/10.1037/h0087741>
- Siddiqui, S. A., Chalwadi, U. K., Kalappanavar, N., Shivakumar, M., Lewis, L. E., Pothapregada, S., Addenan, M., & May, C. M. (2017). Correspondence. *Indian Pediatrics*, 54(12), 1056–1059. <https://doi.org/10.1007/s13312-017-1213-0>

- Stickle, B., & Felson, M. (2020). Crime rates in a pandemic: The largest criminological experiment in history. *American Journal of Criminal Justice*, 45(4), p.525–536. <https://doi.org/10.1007/s12103-020-09546-0>
- Strasburger, V. C., Hogan, M. J., Mulligan, D. A., Ameenuddin, N., Christakis, D. A., Cross, C., Fagbuyi, D. B., Hill, D. L., Levine, A. E., McCarthy, C., Moreno, M. A., & Swanson, W. S. (2013). Children, adolescents, and the media. *Pediatrics*, 132(5), p.958–961. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-2656>
- United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF-2017, Aralık). Dünya çocuklarının durumu 2017: Dijital bir dünyada çocuklar. <https://www.unicef.org/turkey/raporlar/dunya-çocuklarının-durumu-2017-dijital-bir-dünyada-çocuklar> (Erişim Tarihi: 04.04.2022)
- Türkiye İstatistik Kurumu (2020). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması.
- Türkiye İstatistik Kurumu (2013). 06-15 yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866> Erişim Tarihi: 13.11.2020.
- Unicef. (2020). Averting a lost COVID generation: a six-point plan to respond, recover and reimagine a post-pandemic world for every child. UNICEF.
- Yılmaz, M., & Candan, F. (2018). Oyun Sanal İntihar Gerçek: Mavi Balina” Oyunu Üzerinden Kurulan İletişimin Neden Olduğu İntiharlar Üzerine Kuramsal Bir Değerlendirme. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (AKİL) Kasım (30) ss. 270-283.
- Wells, L., & Fotheringham, S. (2021). A global review of violence prevention plans: Where are the men and boys? *International Social Work*, 002087282096343. <https://doi.org/10.1177/0020872820963430>
- Wells, L., Lorenzetti, L., Carolo, H., Dinner, T., Jones, C., Minerson, T., & Esina, E. (2013). Engaging men and boys in domestic violence prevention: Opportunities and promising approaches.
- Wood, W., Wong, F. Y., & Chachere, J. G. (1991). Effects of media violence on viewers' aggression in unconstrained social interaction. *Psychological Bulletin*, 109(3), p.371–383. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.109.3.371>
- Zackariasson, P., ve Timothy L. Wilson (2012). The Video Game Industry Formation, Present State, and Future, Routledge.
- <https://www.cnnturk.com/dunya/momo-oyunu-yuzunden-iranda-bir-cocuk-hayatini-kaybetti> (Erişim Tarihi: 04.04.2022)
- <https://www.dha.com.tr/istanbul/annebabalar-dikkatkres-cocuklari-da-savas-oyunlari-oyunyor/haber-1797952> (Erişim Tarihi: 04.04.2022)
- <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/ne-yaptin-cinar-41710049> (Erişim Tarihi: 04.04.2022)
- <https://www.milliyet.com.tr/gundem/ankara-ve-malatyada-cocuklar-dehset-sacti-gercek-sanal-birbirine-karisiyor-6358244> (Erişim Tarihi: 04.04.2022)
- <https://www.sozcu.com.tr/2020/gundem/cekicli-cinayetin-nedeni-belli-oldu-6126593/> (Erişim Tarihi: 04.04.2022)