

ONLINE JOURNAL OF TECHNOLOGY ADDICTION & CYBERBULLYING

Volume / Cilt : 8

Issue / Sayı : 1

Haziran / June 2021

Sahibi / Owner

Prof. Dr. Tuncay AYAS

Editörler / Editors

Prof. Dr. Mehmet Barış HORZUM

Prof. Dr. Tuncay AYAS

Editör Yardımcısı / Assistant of Editor

Öğr. Gör. Furkan AYDIN

Düzenleme / Administrative Coordinator

Öğr. Gör. Furkan AYDIN

Kapak Tasarımı / Cover Design

Fatih TATLICI

Her hakkı saklıdır. Dergide yer alan yazılardan kaynak gösterilerek alıntı yapılabilir.

Yazıların her türlü sorumluluğu yazarlarına aittir. Dergiye yayınlanmak üzere gönderilen yazılar yayınlansın veya yayınlanmasın iade edilmez.

Haberleşme / Information

ojtajournal@gmail.com

Editör-Danışma Kurulu / Editor-Advisor Board

Prof. Dr. Ali Paşa Ayas	Bilkent University
Prof. Dr. Binnur Yeşilyaprak	Ankara University
Prof. Dr. Bülent Dilmaç	Necmettin Erbakan University
Prof. Dr. Christoph Randler	Eberhard Karls Universität Tübingen
Prof. Dr. Engin Deniz	Yıldız Technical University
Prof. Dr. Erdal Hamarta	Necmettin Erbakan University
Prof. Dr. Fuat Tanhan	Yüzüncü Yıl University
Prof. Dr. Halil Yurdugül	Hacettepe University
Prof. Dr. Hikmet Yazıcı	Karadeniz Technical University
Prof. Dr. İbrahim Yerlikaya	Adıyaman University
Prof. Dr. Metin Pişkin	Ankara University
Prof. Dr. Monica Whitty	University of Leicester
Prof. Dr. Murat İskender	Sakarya University
Prof. Dr. Mustafa Koç	Düzce University
Prof. Dr. Mustafa Şahin	Karadeniz Teknik University
Prof. Dr. Mücahit Kağan	Erzincan University
Prof. Dr. Nurettin Şimşek	Ankara University
Prof. Dr. Özgür Erdur Baker	Orta Doğu Technical University
Prof. Dr. Selahaddin Ögülmüş	Ankara University
Prof. Dr. Selahattin Avşaroğlu	Necmettin Erbakan University
Prof. Dr. Süleyman Sadi Seferoğlu	Hacettepe University
Prof. Dr. Tolga Arıcak	Hasan Kalyoncu University
Prof. Dr. Yaşar Özbay	Hasan Kalyoncu University
Prof. Dr. Yavuz Akbulut	Anadolu University
Doç. Dr. Konstantinos Siomos	Hellenic association for the study of internet addiction disorder
Doç. Dr. Özlem Canan Güngören	Sakarya University
Doç. Dr. Özlem Çakır	Ankara University
Doç. Dr. Tengku Fadilah Tengku Kamalden	Putra Malaysia Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Duygu Gür Erdoğan	Sakarya University
Dr. Öğr. Üyesi Gülden Kaya Uyanık	Sakarya University
Dr. Christian Vollmer	Pädagogische Hochschule Heidelberg

Tarandığı Indexler / Indexed by

- Türk Eğitim İndeksi
- ASOS Index
- Sobiad
- Türk Psikiyatri Dizi

- Index Copernicus
- Scientific Indexing Services
- Arastirmax
- DRJI

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi	1
Beliren Yetişkinlik Döneminde Romantik İlişki Düzeylerinin Yordayıcısı Olarak Sosyal Medya Bağımlılığı.....	23
Çocuğa Yönelik Teknolojik İhmal ve İstismar	43



Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi¹

Fatma Hilal AKKAYA² Aylin TUTGUN-ÜNAL³ Nevzat TARHAN⁴

Öz: Bu araştırmanın amacı Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesidir. Araştırmada var olan durumun tespit edilmesi amaçlandığından niceliksel betimleme yöntemi kullanılmıştır. Örnekleme; 1980-1999 yılları arasında doğan dijital oyunlara ilgisi olan 497 kişi oluşturmuştur. Katılımcıların yaşları 20 ile 40 arasında değişmektedir. Araştırmada veriler araştırmacılar tarafından hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu” ve üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını ölçebilmek amacıyla Hazar ve Hazar (2019) tarafından geliştirilen ve geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılan “Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılarak toplanmıştır. Araştırmada, veri toplama araçları katılımcılara hem basılı hem dijital olarak uygulanmıştır. Verilerin analizi SPSS 25 programı ile yapılmış ve %95 güven düzeyi ile çalışılmıştır. Analizlerde parametrik yöntemler kullanılmıştır. Araştırma elde edilen birtakım bulgular şu şekildedir: (a) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı Riskli Grup'ta bulunmuştur; (b) Erkeklerin aşırı odaklanma ve erteleme, duygu değişimi ve dalma, dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kadınlardan daha yüksek olduğu belirlenmiştir; (c) Lise mezunlarının aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, dijital oyun bağımlılığı düzeyleri en yüksektir; (d) İlkokul mezunlarının duygu değişimi ve dalma düzeyi en yüksektir. Araştırma

¹ Makale, 2020 yılında Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yeni Medya ve Gazetecilik Anabilim Dalında, Dr. Öğr. Üyesi Aylin Tutgun Ünal danışmanlığında hazırlanan “Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi” başlıklı yüksek lisans tez çalışmasının bir parçasıdır.

² Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yeni Medya ve Gazetecilik Bölümü Yüksek Lisans Mezunlu, fatmahilalakkaya@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2559-4362

³ Üsküdar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Doç. Dr., aylin.tutgununal@uskudar.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2430-6322

⁴ Üsküdar Üniversitesi, Tıp Fakültesi Psikiyatri ABD, Prof. Dr., NP İstanbul Nöropsikiyatri Hastanesi, nevzat.tarhan@uskudar.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-6810-7096

sonucunda Y kuşaađının dijital oyun bađımlılıđına y6nelik 6nleyici 7alıřmaların yapılması gerekliliđi ortaya 7ıkmıřtır. Aile iletiřimi ve g6ven ortamının 6nemi vurgulanmıřtır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Dijital Oyun Bađımlılıđı, Y Kuşaađı, Aile.

Examining the Digital Game Addiction of Generation Y

Abstract: The purpose of this research is to examine the digital game addiction of Generation Y. The aim of the study was to determine the existing situation, so the quantitative description method was used. The sampling consisted of 497 Y-Generation participants whose ages ranged from 20 to 40 with an interest in digital games born between 1980 and 1999. Data in the study was collected using "Personal Information Form" prepared by researchers and "digital game addiction scale for university students" developed by Hazar and Hazar (2019) and conducted a validity and reliability study in order to measure university students' digital game addiction. In the study, data collection tools were applied to participants both in print and digitally. The analysis of the data was done with the SPSS 25 program and studied with 95% confidence level. Parametric methods were used in the analyses. Some of the findings of the study are as follows: (a) it was revealed that Generation Y was in the digital game addiction risky group; (b) Men were found to have higher levels of excessive focus and procrastination, emotion change and thoughtfulness, and digital play addiction than women; (c) High school graduates have the highest levels of extreme focus and procrastination, deprivation and seeking, digital game addiction; (d) Primary school graduates have the highest level of change in emotion and immersion. As a result of the research, the necessity of preventive studies against digital game addiction of the generation Y was revealed. The importance of family communication and trust atmosphere is emphasized.

Keywords: Digital Game, Digital Game Addiction, Generation Y, Family.

Giriş

Dijital oyunların oldukça yaygın olduğu günümüzde her yaştan bireyin eğlence, sosyalleşme, vakit geçirme gibi pek çok amaçla dijital oyunları oynadığı görülmektedir. Teknolojik gelişmelerle birlikte sanal dünyanın giderek cazip hale gelmesi kişileri duygusal olarak etkilediği gibi iletişim biçimlerinde, amaç yönelimli kullanımlarında değişiklikleri de beraberinde getirmiştir.

Dijital oyunlar her yaştan bireyin farklı amaçlar doğrultusunda oynadığı bir tür uğraşı haline gelmiş olsa da çoğunlukla gençler ve çocukları hedef alan bir tür eğlence aracı olarak görülmektedir (Kowert vd. 2012; Kirkpatrick, 2015; Bergstrom vd. 2016). Hatta hayatının vazgeçilmez bir eylemi haline gelen dijital oyunların kişilerin günlük yaşamlarındaki davranışlarında problemler oluşturması dijital oyun bağımlılığı çalışmalarını ortaya çıkarmıştır (Topal ve Aydın, 2018; Hazar ve Hazar, 2017; Tüzün ve Özdiç, 2010; Demirtaş ve Ferligül, 2014, Savcı ve Aysan, 2017). Birtakım araştırmalarda gençler arasında madde bağımlılığı görülme sıklığının azaldığı bildirilirken, diğer taraftan dijital teknoloji bağımlılığı davranışlarının ise giderek artış gösterdiği bildirilmektedir (Lin ve Tsai, 2002; Mericle vd. 2015; Tarhan ve Nurmedov, 2019).

Bağımlılık kavramı bir maddeye fiziksel olarak bağlanma hali olarak ifade edilmektedir (Young, 1996a; Holden, 2001). İnternet bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı gibi dijital tabanlı bağımlılıkları ifade etmede ise, DSM-IV'te (Amerikan Psikiyatri Birliği, 1995) yer alan madde bağımlılığı ölçütlerinden ve patolojik kumar oynama ölçütlerinden yararlanılmıştır (Bianchi ve Philips, 2005; Brown, 1993; Caplan, 2010; Ceyhan, Ceyhan ve Gürcan, 2007; Cholz, 2010; Davis, 2001; Fisher, 1994; Goldberg, 1996a; Griffiths, 2005; Ha ve diğerleri, 2008; Orzack, 2005; Young, 1996a,1996b).

Oyun oynamaya yönelik bağımlılık durumu incelendiğinde, “oyun oynamanın aşırı kullanımı” (Charlton ve Danforth 2007), “takıntılı biçimde oyun oynama” (Grüsser vd. 2007), “problemlili biçimde oyun oynama” (Desai vd. 2010), “dijital oyun bağımlılığı” gibi farklı kavramlarla açıklandığına rastlanmaktadır. DSM 5'te ise, “internet'te oyun oynama

bozuklukları” olarak ele alındığı görülmektedir. Araştırmalar içerisinde bağımlılıktan söz edilebilmesi için duygu durum düzenleme, tolerans, çekilme, çatışma ve nüksetme belirtileri taşındığında bağımlılık olarak değerlendirildiği belirtilmekte olup (Andreassen vd. 2013; Griffiths, 2005), dijital oyun bağımlılığı da bu bağımlılık bileşenleri modeline göre davranışsal bağımlılığın alt grubunda değerlendirilmektedir. Böylece dijital oyun bağımlılığı, kişinin hayatında sorunlar yaratmasına karşın kontrol edilemez davranışlar göstermesi ve sürekli aşırı kullanım davranışını tekrarlayarak oyun oynamaya yoğun istek duyması ve davranışsal bağımlılık olarak kendini gösterdiği şeklinde açıklanmıştır (Potenza, 2014; Black, 2013; Mann, 2017).

Farklı yaş gruplarından dijital oyuncuların yer aldığı pek çok araştırmada dijital oyun oynama amaçları, oynama tercihleri, oynama süreleri gibi konular incelenmekte olup dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi ortaya koyulmaktadır (Aktaş, 2018; Anderson ve Carnagey, 2009; Bartholow vd., 2005; Gentile vd. 2004; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Mentzoni vd. 2011; Yalçın ve Bertiz, 2019; Young, 1997; Young, 1998). Aşırı kullanıma yönelik araştırmalarda, gençler ve ergenlerin yaş, cinsiyet, eğitim durumu, aile yapısı gibi pek çok değişkene bağlı olarak olumsuz etkilerinin farklılaştığı belirtilmektedir (Charlton ve Danforth, 2007; Chiu vd. 2004; Griffiths, Davies ve Chappell, 2004; Jeong vd. 2016; Oggins ve Sammis, 2010).

Alanyazın incelendiğinde farklı yaş gruplarına yönelik yapılan güncel çevrimiçi bağımlılık araştırmalarında “kuşak” kavramının sıklıkla kullanıldığına rastlanmaktadır. Böylece çevrimiçi bağımlılıkların çalışıldığı daha küçük gruplardan oluşan odak grup çalışmalarında kuşak kavramının kullanılarak yaş aralıklarına göre çalışmaların yürütüldüğü görülmektedir. Kuşak kavramı incelendiğinde, dünya genelinde kabul görmüş belirli yaş gruplarına göre kişiler Sessiz Kuşak (1927-1945), Baby Boomer (1946-1964), X (1965-1979), Y (1980-1999), Z (2000 ve sonrası) gibi kuşak isimleriyle adlandırılmaktadır (Berkup, 2014; Deniz ve Tutgun-Ünal, 2019; Taş, Demirdöğmez ve Küçüköğlü, 2017; Tutgun-Ünal, 2013; Tutgun-Ünal ve Deniz, 2020a, 2020b; Zemke vd., 2013).

Ortak alışkanlıklar içerisinde yer alan kuşaklar kendi içerisinde de özelliklere göre ayrılmakta olup kuşaklarla ilgili pek çok araştırmanın yer aldığı görülmektedir (Ağırır, 2013; Akdemir vd. 2013; Howe ve Strauss, 2007; Ekşili ve Antalyalı, 2017; Keleş, 2011;

Kupperschmidt, 2000; Latif ve Serbest, 2014; Morsümbül, 2014; Özdemir, 2017; Toruntay, 2011; Tutgun-Ünal, 2020a).

Diğer yandan, Y kuşağının farklı araştırmalarda pek çok açıdan ele alındığı görülmektedir (Acıhoğlu, 2015; Adıgüzel vd. 2014; Kuyucu, 2014; Kuyucu 2016; Pinder Grover ve Groscurth, 2009; Taşlıyan vd. 2014;). Birtakım araştırmalarda Y kuşağı farklılıkların en belirgin görüldüğü kuşak olarak nitelendirilmektedir (Deniz ve Tutgun-Ünal, 2019; Özdemir, 2017; Tutgun-Ünal, 2013; Tutgun-Ünal ve Deniz, 2020a, Tutgun-Ünal, 2020b). Bu bağlamda dijital oyunların da 1980-2000 yılları arasında doğan Y kuşağı oyuncularını farklı etkileyebileceği söz konusu olmaktadır. Sanal bağımlılıklar arasında ele alınan dijital oyun bağımlılığının kontrol edilemediğinde teknoloji tiryakiliğine kadar gidebileceği ve genç grupların daha fazla tehlike altında olduğu bildirilmektedir (Tarhan, 2018; Tarhan ve Nurmedov, 2019; Tutgun-Ünal, 2020c, 2020d).

Özellikle gençler için bildirilen söz konusu kritik ve problemlili yönelim durumunun fark edilerek önüne geçilebilmesi adına varolan durumun belirlenmesi önemli görülmektedir. Böylece, bu araştırmanın problem cümlesi “Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi” olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmıştır;

- 1) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı ne seviyededir?
- 2) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- 3) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı öğrenim düzeylerine göre farklılaşmakta mıdır?
- 4) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı art arda farklı oyun oynama alışkanlıklarına göre farklılaşmakta mıdır?
- 5) Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı günlük oynama süresine göre farklılaşmakta mıdır?
- 6) Y kuşağı dijital oyun bağımlılığı duygu durumlarına göre farklılaşmakta mıdır?

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırmada Y kuşağının dijital oyun oynama alışkanlıklarının ve dijital oyun bağımlılığının cinsiyet, günlük oynama süresi, oynama tercihi gibi çeşitli değişkenler açısından incelenmesi amaçlandığından niceliksel betimleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada verilerin nicel analizi yapıldığından genel tarama modeli ile yürütülmüştür. Genel tarama modelleri çok sayıda elemanı içeren evrende evren hakkında durumu değiştirmeden genel yargıya varmak amacıyla yapılan tarama düzenlemeleridir (Karasar, 2018).

Çalışma Grubu

Araştırmada çalışma grubunu 1980 ve 1999 yılları arası doğanları kapsayan ve Y kuşağı olarak kabul edilen 497 katılımcı oluşturmuştur. Katılımcıların yaşları 20 ile 40 arasında değişmektedir. Araştırmaya katılan erkeklerin oranı %56,1 (n=279), kadınların oranı %43,9 (n=218) olup yaş ortalaması 29'dur. Böylece çalışma grubu uygun (ulaşılabilen) örnekleme yoluyla belirlenmiş olup Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Araştırma Örneklemi

Y Kuşağı	N	%	
Öğrenim durumu	İlkokul	35	7,0
	Ortaokul	64	12,9
	Lise	107	21,5
	Lisans	180	36,2
	Lisansüstü	111	22,3
Cinsiyet	Erkek	279	56,1
	Kadın	218	43,9

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmada dijital oyun oynayan Y kuşağı katılımcılarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ve tercihlerine yönelik veriler araştırmacı tarafından geliştirilen dijital oyun oynama alışkanlıkları kişisel bilgi formu ile toplanmıştır. Bu ankette

cinsiyet, öğrenim düzeyi, yaş gibi demografik bilgiler ile günlük oyun oynama süresi, bağlantı tercihleri gibi birtakım sorular yer almaktadır.

Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını ölçebilmek amacıyla Hazar ve Hazar (2019) tarafından geliştirilmiştir. 21 maddeden ve üç faktörden oluşan, 5'li likert türündeki ölçeğe katılımcılar; 1 (Kesinlikle Katılmıyorum) ile 5 (Tamamen Katılıyorum) arasındaki katılım düzeyini belirterek cevap verebilmektedir (Ek 1). Ölçekten alınabilecek en düşük puan ile en yüksek puan dikkate alınarak elde edilen aralığın 5'e bölünmesiyle bağımlılık seviyeleri "Normal Grup", "Az Riskli Grup", "Riskli Grup", "Bağımlı Grup" ve "Yüksek Düzeyde Bağımlı Grup" olarak derecelendirilmiştir (Hazar ve Hazar, 2019). Cronbach alpha iç tutarlılık katsayısı ,92 olarak bulunan ölçeğin bu çalışmada ,93 değeri aldığı görülmüştür. Yine bu çalışmada faktörlerin cronbach alpha değerleri sırasıyla, ,89, ,82, ,77 olarak bulunmuştur.

Verilerin Toplanması ve İşlem

Araştırma için Üsküdar Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulunun 27/11/2019 tarihinde yapılan 11. nolu toplantısında şerhli olarak izin alınmıştır. Ayrıca geçerlilik ve güvenilirliğini yapan ölçek sahibinden araştırmada ölçeğin uygulanabilmesi için elektronik posta yoluyla izin alınmıştır. Araştırmada veriler hem basılı hem çevrimiçi ortamdaki ulaşılabilen dijital oyun oynayan Y kuşağından gönüllülük ilkesine uygun olarak toplanmıştır. Katılımcıların anketi doldurmaları için 15 dakika süre yeterli olmuştur.

Verilerin Çözümlemesi

Kişisel bilgi formunda yer alan bağımsız değişkenlere frekans analizi uygulanarak sonuçlara ulaşılmıştır. Verilerin analizi SPSS 25 programı ile yapılmış ve %95 güven düzeyi ile çalışılmıştır. Dijital Oyun Bağımlılığı puanlarının normal dağılıma uygunluğunun incelenmesi için çarpıklık ve basıklık değerleri hesaplanmıştır. Ölçek puanlarından elde edilen basıklık ve çarpıklık değerlerinin +3 ile -3 arasında olması normal dağılım için yeterli görülmektedir. Araştırmada yapılan normallik testi sonuçlarına göre verilerin normal

dağılım gösterdiği görülmüştür. Analizlerde parametrik yöntemler kullanılmıştır. Çalışmada test tekniklerinden bağımsız gruplar t-testi, ANOVA testi ve tek yönlü varyans analizi sonucu elde edilen farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirleyebilmek için LSD testi kullanılmıştır.

Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde Hazar ve Hazar'ın (2019) "Üniversite Öğrencileri için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin" uygulandığı dijital oyun oynayan 497 katılımcının dijital oyun bağımlılığı seviyeleri ve dijital oyun oynama tercihleri araştırma soruları eşliğinde istatistiksel olarak incelenmiştir.

Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı seviyesine yönelik bulgular

Tablo 2. Dijital oyun bağımlılığı seviyelerine yönelik bulgular

Ölçek / Alt Ölçek	X	ss
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	24,87	9,40
Yoksunluk ve Arayış	12,85	5,32
Duygu Değişimi ve Dalma	11,57	3,96
Dijital Oyun Bağımlılığı	49,30	16,76

Tablo 2'ye göre ölçeğe cevap verenlerin "Aşırı Odaklanma ve Erteleme" puan ortalaması 24,87, "Yoksunluk ve Arayış" puan ortalaması 12,85, "Duygu Değişimi ve Dalma" puan ortalaması 11,57, "Dijital Oyun Bağımlılığı" puan ortalaması 49,30'dur. Elde edilen ortalama puanlar incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin toplamından alınan puanın 49,30 olduğu görülmektedir.

Ölçekten alınabilecek en düşük puan 21, en yüksek puan 105 olduğu göz önüne alınarak elde edilen aralık hesaplamalarına göre Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının Riskli Grup'ta (43-63) yer aldığı ortaya çıkmıştır. Aşırı Odaklanma ve Erteleme boyutunda Az Riskli Grup'ta (22-42) olduğunu ortaya çıkmıştır. Yoksunluk ve Arayış 'da dijital oyun bağımlılığı seviyesi Normal Grup (1-21) olarak belirlenmiştir. Duygu Değişimi ve Dalma boyutunda dijital oyun bağımlılığı seviyesi Normal Grup (1-21) olarak bulunmuştur.

Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre Farklılaşması

Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığının tespit edilebilmesi için dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden ve alt ölçeklerden alınan puanlar bağımsız grup t-testi ile çözümlenmiş olup elde edilen sonuçlar Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3. Dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre farklılaşması

Ölçek / Alt Ölçek	Cinsiyet	N	X	ss	t	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Erkek	279	27,49	10,30	7,758	0,000*
	Kadın	218	21,52	6,79		
Yoksunluk ve Arayış	Erkek	279	13,18	5,84	1,612	0,108
	Kadın	218	12,43	4,55		
Duygu Değişimi ve Dalma	Erkek	279	12,11	4,12	3,511	0,000*
	Kadın	218	10,89	3,65		
Dijital Oyun Bağımlılığı	Erkek	279	52,78	18,23	5,591	0,000*
	Kadın	218	44,84	13,44		

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok; bağımsız gruplar t testi

Araştırmada yer alan; erkekler ile kadınlar arasında “aşırı odaklanma ve erteleme”, “duygu değişimi ve dalma”, “dijital oyun bağımlılığı” puanları bakımından fark bulunmaktadır (p<0,05). Buna göre, erkeklerin dijital oyun bağımlılığı kadınlardan daha yüksektir.

Y kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının Öğrenim Düzeylerine Göre Farklılaşması

Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının öğrenim düzeyine göre farklılaşmasına yönelik tek yönlü varyans analizi yapılmış olup sonuçlar Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4. Dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin öğrenim düzeylerine göre dağılımı

Öğrenim düzeyleri	N	X̄	ss
İlkokul	35	47,94	9,05
Ortaokul	64	52,66	12,20
Lise	107	55,98	17,71
Lisans	180	49,48	15,99
Lisansüstü	111	44,29	17,64
Toplam	497	49,30	16,76

Tablo 4 incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığının öğrenim düzeyine göre farklılaştığı bulunmuştur (p<0,05). En yüksek bağımlılık puanı lise öğrenim düzeyinde ($\bar{X}=55,98$) görülmüş olup, en düşük puan lisansüstü öğrenim düzeyindedir ($\bar{X}=44,29$).

Farklılığın hangi öğrenim düzeylerinde olduğunu belirlemek için yapılan LSD analizi sonuçları Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrenim düzeyine göre farklılaşması

Ölçek / Alt Ölçek	Öğrenim düz.	N	X	ss	F	p	Fark
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	İlkokul	35	20,80	5,38	4,038	0,003*	İlkokul<ortaokul İlkokul<lise İlkokul<lisansustu Lisans<lise
	Ortaokul	64	24,66	7,34			
	Lise	107	27,41	10,00			
	Lisans	111	25,13	9,06			
	Lisansüstü	180	24,08	10,16			
Yoksunluk ve Arayış	İlkokul	35	13,66	2,82	22,747	0,000*	İlkokul<Lise Lisans<İlkokul Lisans<Ortaokul L.üstü<Ortaokul Lisans<Lise L.üstü<Lise Lisans<L.üstü
	Ortaokul	64	14,97	3,75			
	Lise	107	15,60	5,55			
	Lisans	111	12,69	4,99			
	Lisansüstü	180	10,41	5,12			
Duygu Değişimi ve Dalma	İlkokul	35	13,49	3,03	18,962	0,000*	Lisans<İlkokul L.üstü<İlkokul Lisans<Ortaokul L.üstü<Ortaokul Lisans<Lise L.üstü<Lise Lisans<L.üstü
	Ortaokul	64	13,03	2,79			
	Lise	107	12,97	3,72			
	Lisans	111	11,66	3,71			
	Lisansüstü	180	9,80	4,07			
Dijital Oyun Bağımlılığı	İlkokul	35	47,94	9,05	9,600	0,000*	İlkokul<Lise Lisans<Ortaokul Lisans<Lise L.üstü<Lise Lisans<L.üstü
	Ortaokul	64	52,66	12,20			
	Lise	107	55,98	17,71			
	Lisans	180	49,48	15,99			
	Lisansüstü	111	44,29	17,64			

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok.

Öğrenim düzeyi farklı olan Y kuşağı arasında “Aşırı Odaklanma ve Erteleme”, “Yoksunluk ve Arayış”, “Duygu Değişimi ve Dalma”, “Dijital Oyun Bağımlılığı” puanları bakımından fark bulunmaktadır (p<0,05). Lise mezunlarının aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış, dijital oyun bağımlılığı düzeyleri en yüksek iken ilkokul mezunlarının duygu değişimi ve dalma düzeyi en yüksektir.

Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının Artarda Farklı Oyun Oynamasına Göre Farklılaşması

Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının artarda farklı oyun oynama alışkanlığına göre farklılaşmasına yönelik olarak bağımsız grup t-testi yapılmış, sonuçlar Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Dijital oyun bağımlılığı puanlarının art arda farklı oyun oynamaya göre farklılaşması

Ölçek / Alt Ölçek	Artarda mı?	N	X	ss	t	p
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Evet	302	26,70	8,90	5,609	0,000*
	Hayır	194	21,99	9,47		
Yoksunluk ve Arayış	Evet	302	14,03	5,11	6,390	0,000*
	Hayır	194	11,02	5,15		
Duygu Değişimi ve Dalma	Evet	302	12,41	3,54	5,855	0,000*
	Hayır	194	10,27	4,25		
Dijital Oyun Bağımlılığı	Evet	302	53,15	15,27	6,495	0,000*
	Hayır	194	43,28	17,27		

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok

Tablo 6 incelendiğinde, artarda farklı oyun oynayanların “Aşırı Odaklanma ve Erteleme”, “Yoksunluk ve Arayış”, “Duygu Değişimi ve Dalma” ve “Dijital Oyun Bağımlılığı” düzeyleri daha yüksektir.

Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının Günlük Oynama Sürelerine Göre Farklılaşması

Dijital oyun bağımlılığının günlük oynama süresine göre farklılaşıp farklılaşmadığı varyans analizi ve LSD testi ile çözümlenmiştir. Elde edilen veriler Tablo 7’de yer almaktadır.

Tablo 7. Dijital oyun bağımlılığı puanlarının günlük oyun oynama süresine göre farklılaşması

Ölçek / Alt Ölçek	Günlük Süre	N	X	ss	F	p	Fark
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	1 saatten az	163	18,86	7,30	64,77	0,000*	1saatten az<1-3 saat
	1-3 saat	163	23,72	7,60			1saatten az<4-6 saat
	4-6 saat	88	29,36	7,96			1saatten az<6 saatten fazla
	6 saatten fazla	27	33,04	8,04			1 saatten az<sürekli bağlı
	Sürekli bağlı	56	34,73	8,02			1-3 saat<4-6 saat
Yoksunluk ve Arayış					51,33	0,000*	1-3 saat<6saatten fazla
							1-3 saat<sürekli bağlı
							4-6 saat<6 saatten fazla
							4-6 saat<sürekli bağlı
	1 saatten az	163	10,12	4,60			1saatten az<1-3 saat
	1-3 saat	163	11,85	4,31			1saatten az<4-6 saat
	4-6 saat	88	14,75	4,50			1saatten az<6 saatten fazla
	6 saatten fazla	27	16,78	4,85			1 saatten az<sürekli bağlı
	Sürekli bağlı	56	18,86	4,48			1-3 saat<4-6 saat
				1-3 saat<6saatten fazla			
				1-3 saat<sürekli bağlı			
				4-6 saat<6 saatten fazla			
				4-6 saat<sürekli bağlı			

Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının İncelenmesi

Ölçek / Alt Ölçek	Günlük Süre	N	X	ss	F	p	Fark
Duygu Değişimi ve Dalma	1 saatten az	163	9,19	3,76	53,89	0,000*	1saatten az<1-3 saat
	1-3 saat	163	11,10	3,28			1saatten az<4-6 saat
	4-6 saat	88	13,60	3,30			1saatten az<6 saatten fazla
	6 saatten fazla	27	13,89	2,58			1 saatten az<sürekli bağlı
	Sürekli bağlı	56	15,59	2,19			1-3 saat<4-6 saat
Dijital Oyun Bağımlılığı	1 saatten az	163	38,17	14,17	80,95	0,000*	1-3 saat<6saatten fazla
	1-3 saat	163	46,67	12,23			1saatten az<1-3saat
	4-6 saat	88	57,72	12,81			1saatten az<4-6saat
	6 saatten fazla	27	63,70	12,15			1saatten az<6saatten fazla
	Sürekli bağlı	56	69,18	12,88			1saatten az<sürekli bağlı
							1-3 saat<4-6saat
							1-3 saat<6saatten fazla
							1-3 saat<sürekli bağlı
							4-6<sürekli bağlı

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok

Günlük dijital oyun oynama süresi arttıkça “Aşırı Odaklanma ve Erteleme”, “Yoksunluk ve Arayış”, “Duygu Değişimi ve Dalma”, “Dijital Oyun Bağımlılığı” düzeyleri artmaktadır. Böylece sürekli bağlı kalanların dijital oyunlara daha bağımlı olduğu söylenebilir.

Y Kuşağının Dijital Oyun Bağımlılığının Duygu Durumuna Göre Farklılaşması

Dijital oyun bağımlılığının oyun oynama anındaki duygusal duruma göre farklılaşmasına yönelik tek yönlü varyans analizi ile LSD testi yapılmış, sonuçlar Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8. Dijital oyun bağımlılığının dijital oyun oynarken duygu durumuna göre farklılaşması

Ölçek / Alt Ölçek	Duygu Durum	N	X	ss	F	p	Fark
Aşırı Odaklanma ve Erteleme	Mutluluk	73	21,84	6,54	14,219	0,000*	Mutluluk<Heyecan
	Eğlence	226	23,28	9,23			Mutluluk<Korku, öfke, stres
	Heyecan	143	26,73	9,17			Eğlence<Heyecan
	Korku, öfke, stres	54	30,57	10,76			Eğlence<Korku, öfke, stres
Yoksunluk ve Arayış	Mutluluk	73	13,29	4,37	12,700	0,000*	Heyecan<Korku, öfke, stres
	Eğlence	226	11,35	5,02			Eğlence<Mutluluk
	Heyecan	143	14,43	5,40			Eğlence<Heyecan
	Korku, öfke, stres	54	14,41	5,90			Eğlence<Korku, öfke, stres
Duygu Değişimi ve Dalma	Mutluluk	73	11,14	3,32	13,497	0,000*	Mutluluk<Heyecan
	Eğlence	226	10,58	3,99			Mutluluk<Korku, öfke,

Ölçek / Alt Ölçek	Duygu Durum	N	X	ss	F	p	Fark
Dijital Oyun Bağımlılığı	Heyecan	143	12,66	3,75	15,263	0,000*	stres
	Korku, öfke, stres	54	13,44	3,95			Eğlence<Heyecan
	Mutluluk	73	46,26	12,23			Eğlence<Korku, öfke, stres
	Eğlence	226	45,22	16,45			Mutluluk<Heyecan
	Heyecan	143	53,82	16,27			Mutluluk<Korku, öfke, stres
	Korku, öfke, stres	54	58,43	18,51			Eğlence<Heyecan
							Eğlence<Korku, öfke, stres

*p<0,05 anlamlı fark var, p>0,05 anlamlı fark yok

Tablo 8 incelendiğinde, dijital oyun oynarken daha çok korku, öfke, stres hissedenlerin “Aşırı Odaklanma ve Erteleme”, “Duygu Değişimi ve Dalma”, “Dijital Oyun Bağımlılığı” düzeyleri en yüksek iken heyecan hissedenlerin “Yoksunluk ve Arayış” düzeyi en yüksektir.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Araştırmada Y kuşağının dijital oyun bağımlılığına yönelik pek çok sonuca ulaşılmıştır. Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı seviyeleri “Aşırı Odaklanma ve Erteleme”, “Yoksunluk ve Arayış”, “Duygu Değişimi ve Dalma” boyutlarını içeren “Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden” alınan puanlar doğrultusunda tespit edilmiştir. Buna göre ölçeğin toplamından alınan puanlara göre Y kuşağının dijital oyun bağımlılığının Riski Grupta yer aldığı ortaya çıkmıştır. 43-63 arası puan aralığının riskli grupta olduğunu ortaya koyan ölçekten Y kuşağının 49,30 puan aldığı belirlenmiştir.

Y kuşağının dijital oyun bağımlılığı cinsiyet açısından değerlendirildiğinde, erkeklerinin dijital oyun bağımlılığı kadınlardan yüksek bulunmuştur. Y kuşağı erkeklerinin kadınlara göre daha fazla oyuna odaklandığı, yapılacak işlerini ertelediği, duygu değişimi geçirdiği ve oyuna daldığı ortaya çıkmıştır. Erkeklerin dijital oyun bağımlılığı kadınlara göre diğer bir araştırmada da yüksek bulunmuştur (Cengiz, Peker ve Demiralp, 2020). Ayrıca, öğrenim düzeyine göre yapılan incelemede, lise öğrenim düzeyindeki Y kuşağında dijital oyun bağımlılığı seviyesi diğer kademelerden yüksek bulunmuştur. Yapılan detaylı incelemeler liseden lisansüstü seviyesine doğru dijital oyun bağımlılığı seviyesinin giderek

düştüğünü ortaya koymuştur. Bu bağlamda, öğrenim düzeyinin dijital oyun bağımlılığında etkili olduğu görülmüştür.

Diğer taraftan, Y kuşağının artarda farklı dijital oyunları oynamasının dijital oyun bağımlılığı seviyesini farklılaştığı bulunmuştur. Buna göre artarda oyun oynayanların aşırı odaklanma ve erteleme, yoksunluk ve arayış ile duygu değişimi ve dalma boyutlarında dijital oyun bağımlılığı yüksek seviyede seyretmiştir. Günlük oyun oynama sürelerine göre yapılan incelemede ise, sürekli bağlantıda kalanların bağımlılık puanı yüksek bulunmuştur. Böylece, günlük oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığının arttığı görülmüştür. %18'lik bir grubun günde 4-6 saat oyun oynaması diğer dikkat çeken bulgudur. %5 de olsa günde 6 saatten fazla oyun oynayanların olması ise aşırı kullanıma işaret etmekte olup bu kişilerin mutlaka takip edilmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır. Alanyazın incelendiğinde, her ne kadar aşırı kullanım tek başına dijital bağımlılıkların belirleyicisi olmasa da günde 4 saat ve üzeri internet kullanımının internet bağımlılığı ve sosyal medya bağımlılığı ile birlikte seyrettiğine sıklıkla rastlanmaktadır (Hazar, 2011; Tarhan ve Nurmedov, 2019; Tutgun-Ünal, 2020a; Young, 1996a, 1996b, 1998). Söz konusu aşırı kullanım durumunun dijital oyun bağımlılığı açısından da risk oluşturduğu görülmektedir.

Y kuşağının oyun oynarken ne hissettiğinin sorgulanması sonucunda, daha çok korku, öfke ve stres hissedenlerin dijital oyun bağımlılığı puanı yüksek bulunurken, eğlence ya da mutluluk gibi daha olumlu duygularda olanların puanı daha düşük bulunmuştur. İkinci sırada yüksek puan ise heyecan duyanlarda görülmüştür. Buna göre dijital oyun oynarken korkan, öfke duyan veya strese girdiğini belirtenlerin oyuna aşırı odaklandığı ve yapılacak işlerini ertelediği, daha fazla duygu değişimine maruz kaldığı ve oyuna daldığı ortaya çıkmıştır. Diğer yandan %81,5 oranında Y kuşağının oyun oynarken eğlendiği ve bağımlılık puanının korku, öfke ya da stres duyanlardan (%10) daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ile kişinin ruh halinin ilişkisinin de araştırıldığı diğer bir araştırmada mutluluğun bağımlılığın yordayıcı olduğu ortaya koyulmuştur (Cengiz, Peker ve Demiralp, 2020). Düşük düzeyde negatif yönde ilişkisinin bulunduğu ortaya çıkmıştır. Buna göre mutluluk düzeyi artarken bağımlılık düşmektedir. Böylece mutluluk, öfke, stres ve korku duygularının dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisinin olduğu görülmektedir.

Kuşakları “Radyo Kuşağı”, “Televizyon Kuşağı” ve “Sosyal Medya Kuşağı” olarak sınıflandıran Tarhan (2020a), genç kuşaklara doğru politikalar üretemediğimizde “kayıp kuşak” olacağı yönündeki vurgusu ile dijital dönüşümün hızlı tüketen bir nesil ortaya çıkarttığını ve üretime yönelik çalışmaların bir an önce başlatılmasının önemli olduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte, yapılacak çalışmalara dijital teknolojiye yatkın genç kuşakların etkileşimde bulunduğu ailelerinin de katılması önem az etmektedir. Aile iletişiminde 5S+1M güven kuralı hayata geçirilerek aile bağları güçlü tutulduğu takdirde dijital bağımlılıkların azalmasında ailenin olumlu etki yaratacağı düşünülmektedir (Tarhan, 2019; Tarhan, 2020b).

Aile içi iletişimin sanal bağımlılıkları önleyebileceğini belirten Tarhan’a (2020b) göre 5S+1M kuralındaki basamaklar uygulanarak (Sevgi, Saygı, Sabır, Sadakat, Samimiyet ve Maneviyat) aile bireyleri bilinçlenebilir ve güven ortamı sağlanabilir. Aile içerisinde sağlıklı iletişimin kurularak güven ortamının yaratılmasını kolaylaştıran bu basamakların sosyal medya bağımlılığını konu alan bazı araştırmalarda da modellenerek bağımlılığın azaltılmasında önerildiğine rastlanmaktadır (Tutgun-Ünal, 2020c; Tutgun-Ünal; 2020d). Ayrıca araştırmada Y kuşağının oyun oynarken öfke, stres, korku hissettiğinde oyun bağımlılığı puanlarının yüksek seyretmesi, aile iletişimi ile sosyalleşme ihtiyacını ortaya koymuştur. Bu sebeple bu çalışmada sonucunda 5S+1M kuralında yer alan basamakların uygulanarak aile içi iletişimin artırılmasına yönelik çalışmaların yapılması önerilmektedir.

Kaynakça

- Acılıoğlu, İ. (2015). *İşte Y kuşağı* (1. Baskı). Ankara: Elma Yayınevi.
- Adıgüzel, O., Batur, H. Z., & Ekşili, N. (2014). Kuşakların değişen yüzü ve Y kuşağı ile ortaya çıkan yeni çalışma tarzı: Mobil yakalılar. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (19), 165–182.
- Ağırdır, B. (2013). Y kuşağı inovasyon araştırması. İstanbul: Deloitte Eğitim Vakfı.
- Akdemir, A., Konakay, G., Demirkaya, H., Noyan, A., Demir, B., Ağ, C., & Balcı, O. (2013). Y kuşağının kariyer algısı, kariyer değişimi ve liderlik tarzı beklentilerinin araştırılması. *Ekonomi ve Yönetim Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 11–42.

- Aktaş, B. (2018). Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisi. *Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi*. Kafkas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı, Kars.
- American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders fifth Edition Dsm-5. Washington: American Psychiatric Publishing.
- Amerikan Psikiyatri Birliği. (1995). Mental bozuklukların tanıs ve sayımsal el kitabı. Dördüncü Baskı (DSM-IV)(E. Köroğlu, çev.) Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology, 45*(4), 731–739.
- Andreassen CS, Griffiths MD, & Gjertsen SR. (2013). The relationships between behavioral addictions and the five-factor model of personality. *J Behav Addict, 2*(2), 90–99.
- Bartholow, B., Sestir, M., ve Davis, E. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin, 31*(11), 1573–1586.
- Bergstrom, K., Fisher, S., & Jenson, J. (2016). Disavowing ‘That guy’ identity construction and massively multiplayer online game players. *Convergence, 22*(3), 233–249.
- Berkup, S. B. (2014). Working with generations X and Y in generation Z period: Management of different generations in business life. *Mediterranean Journal of Social Sciences, 5*(19), 218–229.
- Bianchi, A., & Philips, J. G. (2005). Psychological predictors of problem mobile phone use. *Cyberpsychology & Behavior, 8*, 39–51.
- Black DW. (2013). Behavioural addictions as a way to classify behaviours. *Can J Psychiatry, 58*(5), 249–251.
- Brown, R. I. F. (1993). Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions, In W. R. Eadington & J. Cornelius (Eds.), *Gambling behavior and problem gambling*, Reno, NV: University of Nevada Press. 341–372.
- Caplan, S.E. (2010). Theory and measurement of generalized problematic internet use: A two step Approach. *Computers in Human Behavior, 26*, 1089–1097.

- Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Dijital oyun bağımlılığının yordayıcısı olarak mutluluk. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying, 7(1)*, 21–34. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ojtac/issue/55990/648102>
- Ceyhan, E., Ceyhan A., & Gürcan, A. (2007). Problemlili internet kullanımı ölçeği'nin geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri, 7(1)*, 387–416.
- Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior, 23(3)*, 1531–1548.
- Chiu, S., Lee, J., & Huang, D. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology Behavior, 7(5)*, 571–581.
- Choliz, M. (2010). Mobile phone addiction: A point of issue. *Addiction, 105*, 373–374.
- Davis, R.A. (2001). A cognitive-behavioral model for pathological internet use (PIU). *Computers in Human Behavior, 17(2)*, 187–195.
- Demirtaş, M. H., & Ferligül, Ç. E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi, 15(2)*, 99–107.
- Deniz, L., & Tutgun-Ünal, A. (2019). Sosyal medya çağında kuşakların sosyal medya kullanımı ve değerlerine yönelik bir dizi ölçek geliştirme çalışması. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, cilt11*, 1025–1057.
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). Video- gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics, 126(6)*, 1414–1424.
- Ekşili, N., & Antalyalı, Ö. L. (2017). Türkiye'de y kuşağı özelliklerini belirlemeye yönelik bir çalışma: Okul yöneticileri üzerine bir araştırma. *Humanities Sciences (NWSAHS), 12(3)*, 90–111.
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors, 19*, 545–553.
- Gentile, D., Lynch, P., Linder, J., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *Journal of Adolescence, 27(1)*, 5–22.

- Goldberg, I. (1996) Internet addiction disorder (IAD): Diagnostic criteria. Erişim Adresi: <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html>
- Gökçearslan, Ş., & Durakođlu, A. (2014). Ortaokul öđrencilerinin bilgisayar oyunu bađımlılık düzeylerinin çeşitli deđişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419–435.
- Griffiths, M. D. (2005). A Components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191–197.
- Griffiths, M. D., Davies, M., & Chappel, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96.
- Grüsser, S., Thalemann, C., & Griffiths, M. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290–292.
- Ha, J.H., Chin, B., Park, D.H., Ryu, S.H., & Yu, J. (2008). Characteristics of excessive cellular phone use in Korean adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(6), 783–786.
- Hazar, E., & Hazar, Z. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bađımlılıđı ölçeđi (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 4(2), 308–322.
- Hazar, M. (2011). Sosyal medya bađımlılıđı-bir alan çalışması. *Journal of Communication Theory & Research, İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (32), 151–175.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bađımlılıđı ölçeđi. *International Journal of Human Sciences*, 14(1), 204–216.
- Holden, C. (2001). Behavioral addictions: Do they exist? *Science*, 294(5544), 980–982.
- Howe, N., & Strauss, W., (2007). The next 20 years: How customer and workforce attitudes will evolve. *Harvard Business Review*, 85(7-8), 41–52.
- Jeong, E. J., Kim, D. J., Lee, D. M., & Lee, H. R. (2016). A Study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives. *49th Hawaii International Conference on System Sciences*. Hawaii, ABD: Sözel bildiri, Ocak. 1530–1605.
- Karasar, N. (2018). Bilimsel Araştırma yöntemi. (33. Bsm.) Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Keleş, H. N. (2011). Y kuşaađı çalışanlarının motivasyon profillerinin belirlenmesine yönelik bir araştırma. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 3(2), 129–139.

- Kirkpatrick, G. (2015). The formation of gaming culture: uk gaming magazines, 1981-1995. springer. *Social Science*, (8), 131–139.
- Kowert, R., Griffiths, M. D., & Oldmeadow, J. A. (2012). Geek or chic? emerging stereotypes of online gamers. *Bulletin of Science, Technology and Society*, 32(6), 471–479.
- Kupperschmidt, B. R. (2000). Multigeneration employees: Strategies for effective management. *The Health Care Manager*, 19(1), 65–76.
- Kuyucu, M. (2014). Y Kuşağı ve Facebook: Y kuşağının facebook kullanım alışkanlıkları üzerine bir inceleme. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(49), 55–83.
- Kuyucu, M. (2016). Üniversitede eğitim gören y kuşağı öğrencilerinin radyo formatları tercihi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(46), 713–730.
- Latif, H., & Serbest, S. (2014). Türkiye’de 2000 kuşağı ve 2000 kuşağının iş ve çalışma anlayışı. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 2(4), 136–163.
- Lin, S.S.J., & Tsai, C.C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18(4), 411–426.
- Mann, K. (2017). Behavioural addictions: Classification and consequences. *Eur Psychiatry*, (44), 187–188.
- Mentzoni, R., Brunborg, G. S., & Molde, H. V. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 14(10), 591–596.
- Mericle, A.A., Arria, A.M., Meyers, K., Cacciola, J., Winters, K.C., & Kirby K. (2015). National trends in adolescent substance use disorders and treatment availability: 2003–2010. *Journal Of Child & Adolescent Substance Abuse*. 24(5), 255–63.
- Morsümbül, Ş. (2014). Değerlerin kuşaklar arası değişimi: Ankara örneği. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Oggins, J., & Sammis, J. (2010). Notions of video game addiction and their relation to self-reported addiction among players of world of warcraft. *Int J Ment Health Addiction*, 10(2), 210–230.
- Orzack, M.H. (2005). Bilgisayar bağımlılığı, Erişim Adresi: <http://www.computeraddiction.com>

- Özdemir, Ş. (2017). Kuşaklar teorisine göre Türkiye'deki gençlerin medya kullanım alışkanlıkları ve İstanbul örneği. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Pinder Grover, T., & Groscurth, C. R. (2009). Principles for teaching the millennial generation: Innovative practices of u-m faculty. *CRLT Occasional Papers, Center for Research on Learning and Teaching, University of Michigan, (26)*, 1–8.
- Potenza, M.N. (2014). Non-substance addictive behaviors in the context of DSM-5. *Addict Behav.*, 39(1), 1–4.
- Savcı, M., & Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202–216.
- Tarhan, K. N. (2018). *Değerler psikolojisi ve insan*. 11th Edition. İstanbul: Timaş Publishing.
- Tarhan, K. N. (2019). *Bilinçli aile olmak: ailede fırsat eğitimi*. 7th Edition. İstanbul: Timaş Publishing.
- Tarhan, K. N. (2020a). "Doğru bir politika üretmezsek Z kuşağı kayıp kuşak olacak", Erişim Adresi: <https://www.nevzattarhan.com/dogru-bir-politika-uretemezsek-z-kusagi-kayip-kusak-olacak.html>
- Tarhan, K. N. (2020b). "Aile saadeti için 5S-1M kuralı uygulanmalı!", Erişim Adresi: <https://www.nevzattarhan.com/prof-dr-nevzat-tarhan-aile-saadeti-icin-5s-1m-kurali-uygulanmali.html>
- Tarhan, K. N. & Nurmedov, S. (2019). *Bağımlılık, sanal veya gerçek bağımlılıkla başa çıkma*. (7. Baskı) İstanbul: Timaş Yayınları.
- Taş, H.Y., Demirdöğmez, M., & Küçükoğlu, M. (2017). Geleceğin mimarları Z kuşağının iş hayatına muhtemel etkileri. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 7(13), 1031–1048.
- Taşlıyan, M., Eyitmiş, A., & Gündoğdu, E. (2014). Y kuşağı iş yaşamından ne bekliyor. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 4(2), 19–32.

- Topal, M., & Aydın, F. (2018). Üniversite öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynama alışkanlıkları ve bilgisayar oyun tercihlerinin incelenmesi: Sakarya Üniversitesi örneği. *International Congresses on Education, ERPA*. İstanbul. 203–210.
- Toruntay, H. (2011). Takım rolleri çalışması: X ve Y kuşağı üzerinde karşılaştırmalı bir araştırma. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Tutgun-Ünal, A. (2013). *Nesiller ayrılıyor: X, Y ve Z nesilleri*. Erişim Adresi: <http://www.acikbilim.com/2013/09/%20dosyalar%20nesiller-ayriliyor-x-y-ve-z-nesilleri.html>
- Tutgun-Ünal, A. (2020a). Sosyal medya: Etkileri, bağımlılığı, ölçülmesi. (1. Basım) İstanbul: Der Yayınları.
- Tutgun-Ünal, A. (2020b). Social media addiction of new media and journalism students. *TOJET: The Turkish online journal of educational technology*, 19(2), 1–12.
- Tutgun-Ünal, A. (2020c). A comparative study of social media addiction among Turkish and Korean University students. *Journal of Economy, Culture And Society*, (62), 307–322. DOI: 10.26650/JECS2020-0064
- Tutgun-Ünal, A. (2020d). Youtube kullanıcısı Z kuşağının sosyal medya kullanım alışkanlıkları ve tercihlerinin incelenmesi. *İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Çalışmaları Dergisi*, Sayı 16, (Güz 2019), 61–85, ISSN: 21467-4162.
- Tutgun-Ünal, A., & Deniz, L. (2020a). Sosyal medya kuşaklarının sosyal medya kullanım seviyeleri ve tercihleri. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 15(22), 125–144.
- Tutgun-Ünal, A., & Deniz, L. (2020b). The comparison of work values of social media generations in terms of giving importance to work and obeying the rules in Turkey. *Azerbaijan Journal of Educational Studies*, 690(1), 199–220. <http://dx.doi.org/10.29228/edu.102>
- Tüzün, H., & Özdiç, F. (2010). Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine yönelik bir durum çalışması. *Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II*. Hacettepe Üniversitesi. Ankara.
- Yalçın, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27–34.

- Young, K. S. (1996a). Psychology of computer use: Addictive use of the internet, a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899–902.
- Young, K. S. (1996b). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 1(3), 237–244.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychol Behav.*, 1(3), 237–244.
- Young, K. S. (1997). *What makes the internet addictive: potential explanations for pathological internet use*. Yayınlanmış Amerikan Psikoloji Örgütü 105. Yıl Konferansı Semineri, Washington, D.C.
- Zemke, R., Raines, C., & Filipczak, B. (2013). *Generations at work: Managing the clash of boomers, gen Xers, and gen Yers in the workplace (2nd Ed. b.)*. USA: Amacom.



Beliren Yetişkinlik Döneminde Romantik İlişki Düzeylerinin Yordayıcısı Olarak Sosyal Medya Bağımlılığı

Bilal KAYA¹

Öz: Bu araştırmanın amacı, beliren yetişkinlik döneminde sosyal medya bağımlılığının romantik ilişki boyutları ile ilişkisi incelenmesidir. Çalışma grubu İstanbul'un çeşitli semtlerinde yaşayan beliren yetişkinlik döneminde olan 442 kişiden oluşmaktadır. Veri toplama aracı olarak sosyal medya bağımlılık ölçeği yetişkin formu (Şahin ve Yağcı, 2017), çok boyutlu ilişki ölçeği (Büyükşahin, 2005) ve kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Verilerin çözümlenmesinde Spss 25 paket programı kullanılmıştır. Bu çalışmada korelasyon model kullanılmıştır. Araştırmada verilerin analizinde ise Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayıları ve Çoklu Doğrusal Regresyon ile Basit Doğrusal Regresyon analizleri kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre sosyal medya bağımlılığı boyutları ilişkide kendine güven, ilişkiye yüksek düzeyde odaklanma, ilişki korkusu/kaygısı, ilişkide izlenim ayarlama, dışsal ilişki kontrolü, ilişki doyumu boyutlarıyla anlamlı olarak ilişkilidir. Ayrıca sosyal medya bağımlılığı boyutları ilişkiye yüksek düzeyde odaklanma, ilişki korkusu/kaygısı, ilişkide izlenim ayarlama, dışsal ilişki kontrolü, ilişki doyumu boyutlarını anlamlı şekilde yordamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Beliren yetişkinlik, sosyal medya bağımlılığı, romantik ilişki.

¹ Milli Eğitim Bakanlığı, RPD Anabilim Dalı (Yüksek Lisans), bilal00790@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-6246-3540

Social Media Addiction as a Predictor of Romantic Relationship Levels During Emerging Adulthood

Abstract: The purpose of this study is to examine the relationship between social media addiction levels of emerging adults with romantic relationship dimensions. The working group consists of 442 participant living in various districts of İstanbul. Social media addiction scale adult (Şahin ve Yağcı, 2017), multidimensional relationship questionnaire scale (Büyükşahin, 2005), and personal data form were used as data collection tools. The SPSS 25 package program was used to analyze the data. A correlational model was used in this research. Pearson Moments Product Correlation Coefficients, Multiple Linear Regression and Simple Linear Regression analyses were used in the analysis of the study. According to the results of research, social media addiction dimensions was significantly associated positive with romantic relationship dimensions (focus on relationship extremely, fear of relationship/relational anxiety, relational assertiveness, relational monitoring, external relational control, and relational satisfaction). Also, social media addiction dimensions was significantly predicts focus on relationship extremely, fear of relationship/relational anxiety, relational monitoring, external relational control, and relational satisfaction.

Keywords: Emerging adult, social media addiction, romantic relationship.

Giriş

Modern zamanda hayatın bir parçası olmaya başlayan internet kullanımı son yıllarda giderek artış göstermektedir. İnternet kullanımındaki bu artış dünyada olduğu gibi Türkiye’de de görülmektedir. Türkiye İstatistik Kurumunun 2020 yılında gerçekleştirdiği evlerde internet kullanımı araştırmasına göre 16-74 yaş arası bireylerin %79’u interneti aktif olarak kullandıkları tespit edilmiştir. İnternet kullanımındaki temel amaçlar arasında alışveriş yapmak, kamu kurumlarından bilgi edinme ve sosyal medya gibi çeşitli kullanım amaçları yer almaktadır (Türkiye İstatistik Kurumu, 2020). İnterneti aktif olarak kullanımı içerisinde yer alan bu yaş gruplarından biri de beliren yetişkinlerdir. Arnett’a (1998) göre 18 ile 25 yaş arasında yer alan bu bireyler, ergenlik ile yetişkinlik arasındaki bir dönemi kapsamaktadır.

İnternetin evlere girmesinin yanı sıra akıllı telefonların da yaşam alanlarına girmesiyle internet ve akıllı telefonda sosyal medyaya anlık ulaşım sağlama imkânı oluşmuştur. Bu olanak sosyal medya kullanımını modern insanın hayatının bir parçası haline getirmiş ve sosyal medya kullanımı son yıllarda dramatik bir şekilde arttırmıştır (Sha, Sariyska, Riedl, Lachmann ve Montag, 2019). Fakat genç bireylerin sosyal medya kullanımı ile yaşam alanlarına yeni olanaklar katmasına karşın uyumsuz şekilde sosyal medyanın kullanımı birçok sorun alanı da oluşturmaktadır. Bunlardan biri de sosyal medya bağımlılığıdır (Hong, Chiu ve Huang, 2012).

Sosyal medya bağımlılığı, davranışsal bağımlılıklardan biri olan internet bağımlılığının özel bir şekli olarak kabul görmüştür (Griffiths, 2005). Sosyal medya bağımlılığı, bireylerin sosyal medya platformlarında aşırı vakit geçirmesinden kaynaklı, yaşamlarının diğer alanlarında gerilemeye yol açan bir bağımlılık olarak tanımlanabilir (Grau, Kleiser ve Bright, 2019). Bu tür bağımlılık bireyin yaşamında birçok sorun alanı oluşturmaktadır (Dilsiz ve Kandemir, 2020). Bu bağımlılığın belirtileri arasında; bireyin kullanımı devamlı artırma gereksinimi hissetmesi yani tolerans geliştirmesi ve aşırı kullanımdan kaynaklı yaşam görevlerinde çatışmaların baş göstermesi yer alır. Ayrıca birey için kritik bir önem ve öncelik haline gelmesi, bireyin duygu durumunu düzenlemesi için sürekli kullanmasını içerir. Bunların yanında bireyin toplumdan zamanla izole olması ve bu

bağımlılığı bırakmayı denese dahi tekrardan başlaması yani nüks etmesi yer almaktadır (Griffiths, 2005).

Bu belirtiler ile bireylerin yaşam alanlarında gerilemeye yol açan bu bağımlılık, bireyin gelişim görevlerini de aksatmasına sebebiyet vermektedir. Erken yaşlarda aşırı sosyal medya kullanımı bireylerde çocukluktan başlayarak yetişkinliğe değin gelişim görevlerinde sorunlar yaratmaktadır (Kuss ve Griffiths, 2020). Sorun yaratacak bu gelişim görevlerinden biri de Erikson'un psikosoyol gelişim kuramında beliren yetişkinlik yıllarını içine alan dönemin gelişimsel görevi olan "yakınlığa karşı yalıtılmışlık"tır (Erikson,1968). Bireylerin beliren yetişkinlik döneminde yakınlık kurma ihtiyacı ve bireylerin sosyal medya bağımlılık düzeylerinin karşı cinsle kuracağı ilişkiyi nasıl etkileyeceği akla romantik ilişki boyutlarını düşündürmektedir.

Snell ve arkadaşları romantik ilişki boyutlarını belirlemişlerdir (Snell, Schicke ve Arbeiter, 2002). Bu romantik ilişki boyutları arasında yer alanlardan boyutlardan biri ilişkiye yüksek düzeyde odaklanılmasıdır (Snell, Schicke ve Arbeiter, 2002) Bu boyut bireylerin ilişkilerinin hayatlarının merkezi haline getirmeleri ve ilişki üzerine aşırı meşgul olmalarını içermektedir (Büyükaşahin, 2005). Başka bir boyut ise ilişki doyumdur (Snell, Schicke ve Arbeiter, 2002). İlişki doyumu boyutu ise bireyin yakın ilişki içerisinde olduğu kişiyle yüksek düzeyde olumlu hisler yaşamasıdır (Hendrick ve Hendrick, 1995). Başka bir boyut olan ilişki korkusu/ kaygısı ise bireyin romantik ilişki içerisinde olmasının bireyde kaygı ve korku tepkileri ortaya çıkarmasıdır (Weisskirch, Drouin ve Delevi, 2017). İlişkide izlenim ayarlama boyutu ise, bireyin romantik ilişki içinde iken diğer bireylerin ilişkisini nasıl değerlendirdiğini dikkate almasıdır (Snell, Schicke ve Arbeiter, 2002). İlişkide kendine güven boyutu ise, bireyin romantik ilişki sürecinde kendi kabiliyetine ve potansiyelini olumlu olarak değerlendirmesidir (Du, Li, Chi, Zhao ve Zhao, 2015). Dışsal ilişki kontrolü boyutu ise, bireylerin romantik ilişkilerinin temel olarak çevresel faktörlerin etkisiyle şekillendiğine inanmasıdır (Hou vd., 2017). Başka bir boyut olan içsel ilişki kontrolü ise, bireylerin romantik ilişkilerinin temel olarak bireysel faktörlerin etkisiyle şekillendiğine inanmasıdır (Snell, Schicke ve Arbeiter, 2002). Son boyut olan ilişki girişkenliği ise, bireyin yakın ilişkide aktif bir rol oynama durumudur (Büyükaşahin, 2005).

Sonuç olarak beliren yetişkinlik yıllarını da kapsayan ve Erikson'un (1968) belirlediği temel gelişim görevi olan romantik ilişki kurma ihtiyacı günümüz dünyasında yoğun şekilde kullanım alanı bulan sosyal medya bağımlılığı ile ilişkisi incelenmesi önem arz ettiği görülmektedir. Bundan dolayı sosyal medya bağımlılığının romantik ilişki boyutlarını açıklayıp açıklamadığı ortaya koymak ve alanyazına özgün sonuçlar ile katkıda bulunulması düşünülmektedir. Bu çerçevede yapılan bu araştırma ile beliren yetişkinlik döneminde olan bireylerin sosyal medya bağımlılık düzeylerinin romantik ilişki düzeyleri ile ilişkisinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu çalışmada beliren yetişkinlik döneminde sosyal medya bağımlılığı boyutlarının romantik ilişki boyutlarının anlamlı bir yordayıcısı olup olmadığı sorusu bu çalışma çerçevesinde incelenecektir.

Yöntem

Araştırma Modeli

Yapılan bu araştırma ilişkileri ortaya çıkarmayı hedefleyen korelasyonel bir araştırmadır. Karasar' a göre korelasyonel araştırma modeli yapılan çalışmadaki değişkenler arasındaki ilişkileri inceleyen ve bu ilişkinin ne yönde olduğunu ortaya çıkarmayı hedefleyen bir araştırma modelidir (Karasar, 2016).

Çalışma Grubu

Bu çalışmadaki katılımcılar seçilirken basit seçkisiz örneklem yöntemi kullanılmıştır. Basit seçkisiz örneklem yöntemi ile evrende bulunan her bir katılımcının eşit ve bağlı olmayacak şekilde seçilme şansı vardır (Tanrıöğen, 2012). Bu yöntem çerçevesinde çalışmanın evrenini İstanbul'un Kartal ve Maltepe semtlerinde yaşayan beliren yetişkinlik döneminde olan bireyler oluşturmaktadır. Çalışmanın örnekleme ise, bu semtlerde yaşayan beliren yetişkinlik döneminde olan 442 kişiden oluşmaktadır. Arnett (1994) beliren yetişkinlik dönemi 18 ile 25 yaş arasında olan ergenlik ve yetişkinlik arasında olan bir evreyi kapsamaktadır. Katılımcıların 301 (%68,1) kadın, 141(%31,9) erkekten oluşmaktadır. Ayrıca

18 ile 25 yaş aralığında olan katılımcıların yaş ortalaması 21,71 olarak bulunmuştur. Bu çalışmada veriler gönüllü katılım esas alınarak elektronik ortamda toplanmıştır.

Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada veri toplama araçları olarak sosyal medya bağımlılık ölçeği yetişkin formu, çok boyutlu ilişki ölçeği ve kişisel bilgi formu kullanılmıştır

Sosyal Medya Bağımlılık Ölçeği Yetişkin Formu (SMBÖ-YF)

Sosyal medya bağımlılık ölçeği yetişkin formu, 18 ile 60 yaş arasında olan bireylerin sosyal medya bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla Şahin ve Yağcı (2017) tarafından geçerlilik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır. Ölçek 5'li likert ve 20 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte sosyal iletişim ve sosyal tolerans olmak üzere iki alt boyut yer almaktadır. Ölçekten elde edilebilecek en alt puan 20 en üst puan ise 100 olarak hesaplanmıştır. Puan arttıkça bağımlılık düzeyi yüksek olduğu söylenebilir. Sanal tolerans alt boyutu için Cronbach alfa iç tutarlılık güvenilirlik kat sayısı 0.92, Sanal iletişim alt boyutu için Cronbach alfa iç tutarlılık güvenilirlik kat sayısı 0.91 bulunmuştur. Kılıç (2020) sosyal medya bağımlılık ölçeği yetişkin formundan alınabilecek en alt puan ve en üst puanları ve dikkate alarak bağımlılık düzeylerini aritmetik ortalama puanları kullanarak kategorize etmiştir. Bu çerçevede 1.00 ile 1.80 çok düşük düzeyde, 1.81 ile 2.60 arası düşük düzeyde, 2.61 ile 3.40 arası orta düzeyde, 3.41 ile 4.20 arası yüksek düzeyde, 4.21 ile 5.00 arasını çok yüksek düzeyde bağımlılık olduğu şeklinde hesaplayarak kategorize etmiştir.

Yapılan bu çalışmada sanal tolerans alt boyutu için Cronbach alfa iç tutarlılık güvenilirlik kat sayısı 0.73, Sanal iletişim alt boyutu için Cronbach alfa iç tutarlılık güvenilirlik kat sayısı 0.82 bulunmuştur. Bunun yanında sosyal medya bağımlılık ölçeği yetişkin formu aritmetik ortalama puanı 2.71 olarak bulunmuştur. Bu sonuç çerçevesine katılımcıların toplamda orta düzey bağımlılık kategorisinde oldukları söylenebilir.

Çok Boyutlu İlişki Ölçeği(ÇBİÖ)

Romantik ilişkileri kapsayan çeşitli psikolojik yönelimleri incelemek için oluşturulan ölçeğin geçerlilik ve güvenilirlik çalışması Büyükşahin (2005) tarafından yapılmıştır. Ölçek 5'li likert tarzda 53 maddeden oluşmaktadır. Bu maddelerin beş tanesi ters kodlanmıştır.

Ölçekte ilişkiye yüksek düzeyde odaklanma, ilişki doyumu, ilişkisi korkusu/kaygısı, ilişki izlenimi ayarlama, ilişkide kendine güven, dışsal ilişki kontrolü, ilişki girişkenliği, içsel ilişki kontrolü alt boyutları yer almaktadır. Bu ölçeğin alt boyutlarının güvenilirlik değeri için Cronbach alfa iç tutarlılık güvenilirlik kat sayısı hesaplanmıştır. Bu değerler; 0.73 ile 0.91 arasında bulunmuştur. Yapılan bu çalışmada da alt boyutların güvenilirlik değeri için Cronbach alfa iç tutarlılık güvenilirlik kat sayısı hesaplanmıştır. Bu değerler 0.76 ile 0.90 arasında bulunmuştur.

Kişisel bilgi formu

Araştırmacı tarafından oluşturulan bu formda yaş, cinsiyet ile ilişkili sorular yer almıştır.

Verilerin Analizi

Bu çalışmada ilk olarak uç değerleri belirlemek amacıyla Mahalanobis uzaklığı hesaplanmıştır. Mahalanobis uzaklığı bir değişkenin diğer değişkenlerin ortalamalarına, merkezlerine ne kadar uzak olduğunu belirlemeye yaramaktadır. Bu yolla uç değerler tespit edilebilmektedir (Esen ve Timor, 2019). Bu çerçevede çalışmada uç değer olduğu tespit edilen 8 veri verilerden çıkarılmış ve çalışmaya 442 katılımcıdan elde edilen veri ile devam edilmiştir.

Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için skewness ve kurtosis değerlerine bakılmıştır. Verilerin normal dağılım göstermesi için skewness ve kurtosis değerleri +1,5 ile -1,5 arasında değer alması beklenmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2013). Bu çerçevede sosyal medya bağımlılığı alt boyutlarının skewness değeri 0.03 ile 0.53 bulunurken kurtosis değeri -0.42 ile 0.07 olarak bulunmuştur. Çok boyutlu ilişki ölçeği alt boyutlarından skewness değeri -0.67 ile 0.41 arasında bulunurken kurtosis değeri -0.73 ile 0.17 arasında bulunmuştur. Bu analiz sonuçlarına göre verilerin normal dağıldığı söylenebilir.

Normal dağılan veriler arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmak amacıyla Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayıları analizi yapılmıştır. Sosyal medya bağımlılık düzeyi alt boyutlarının yakın ilişki alt boyutlarını anlamlı şekilde açıklayıp açıklamadığını belirlemek

için regresyon analizi uygulanmıştır. Bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkenleri ne yönde açıkladığını belirlemek için regresyon analizi kullanılmaktadır (Büyüköztürk, 2018). **Yapılan bu çalışmada korelasyon analizi sonucunda anlamlı ilişkili bulunmayan boyutlar regresyon analizine dahil edilmemiştir.** Çoklu doğrusal regresyonu için çoklu bağlantı problemi olup olmadığını belirlemek amacıyla VIF ve Tolerans değerlerine bakılmıştır. Hair, Black, Babin, Anderson ve Tatham (1998) çoklu bağlantı problemi olmadığını belirlemek için belirledikleri kritere göre VIF değeri 10'un altında tolerans değeri ise 0.10'un üstünde olması gerekmektedir. Bu çalışmada yapılan analizlerde VIF 1.63 değer almakta ve Tolerans 0.63 değer almakta, alınan değerler bu kriterleri sağladığından çoklu bağlantı probleminin olmadığı söylenebilmektedir. Ayrıca Durbin Watson katsayıları analizi yapılmıştır. Bu analiz ile otokorelasyona bakılmakta ve elde edilen değerlerin 1.5 ile 2.5 değerleri içinde olması beklenmektedir (Kalaycı, 2009). Yapılan analizler sonucunda Durbin Watson katsayılarını 1.8 ile 2.01 arasında olduğu görülmektedir. Bu sonuç çerçevesinde araştırmada otokorelasyon probleminin olmadığı söylenebilir. Ayrıca genel yöntem yanlılığı için Herman'ın tek faktör analizi yapılmıştır. Bu analiz sonucunda tek faktörlü yapı ile %18'i açıklanmıştır. Podskoff vd. (2003) belirlediği genel yöntem yanlılığı olmaması için gerekli olan tek faktörlü yapının %50'nin altında açıklaması gerektiği kriterini sağladığı görülmektedir.

Bulgular

Sosyal medya bağımlılığı boyutları ile romantik ilişki boyutları arasındaki ilişki

Sosyal medya bağımlılığı alt boyutları ile romantik ilişki alt boyutları arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayıları hesaplanmıştır. Elde edilen bulgular tablo 1' de gösterilmiştir.

Tablo 1. Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayıları

Değişkenler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.Sanal Tolerans	1	.62**	.26**	-.11**	.29**	.33**	.11**	.35**	-.08	.18
2.Sanal İletişim	-	1	.35**	-.05	.35**	.39**	.11**	.35**	-.07	.24
3.Yüksek Düzeyde Odaklanma	-	-	1	.12**	.30**	.45**	.49**	.29**	.16**	.44**

Tablo 1 devamı. Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayıları

Değişkenler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4.İlişki Doyum	-	-	-	1	-.48**	-.16**	.55**	-.18**	.51**	.36**
5.İlişki Korkusu/Kaygısı	-	-	-	-	1	.54**	-.10**	.52**	-.31**	.11**
6. İzlenim Ayarlama	-	-	-	-	-	1	.10**	.46**	-.19**	.26**
7.İlişkide Kendine Güven	-	-	-	-	-	-	1	.12**	.53**	.58**
8.Dışsal İlişki Kontrolü	-	-	-	-	-	-	-	1	-.05**	.26**
9.İlişki Girişkenliği	-	-	-	-	-	-	-	-	1	.45**
10.İçsel İlişki Kontrolü	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1

*p<.05 **p<.01

Tablo 1' de görüldüğü üzere sanal tolerans ile ilişkiye yüksek düzeyde odaklanma ($r = .26, p<.01$), ilişki korkusu/kaygısı ($r = .29, p<.01$), ilişki izlenim ayarlama ($r = .33, p<.01$), ilişkide kendine güven ($r = .11, p<.01$), dışsal ilişki kontrolü ($r = .35, p<.01$) ile pozitif yönde ve anlamlı bir şekilde ilişki bulunmuştur. Bunun yanında ilişki doyumu ($r = -.11, p<.01$) ile negatif yönde ve anlamlı bir şekilde ilişki bulunmuştur. Ancak ilişki girişkenliği ($r = -.08, p>.01$) ve içsel ilişki kontrolü ($r = .18, p>.01$) ile herhangi bir anlamı ilişki bulunmamıştır. Ayrıca sanal iletişim ile ilişkiye yüksek düzeyde odaklanma ($r = .35, p<.01$), ilişki korkusu/kaygısı ($r = .35, p<.01$), ilişki izlenim ayarlama ($r = .39, p<.01$), ilişkide kendine güven ($r = .11, p<.01$), dışsal ilişki kontrolü ($r = .35, p<.01$) ile pozitif yönde ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ancak ilişki doyumu ($r = -.05, p>.01$) ilişki girişkenliği ($r = -.07, p>.01$) ve içsel ilişki kontrolü ($r = .24, p>.01$) ile herhangi bir anlamı ilişki bulunmamıştır.

Sosyal medya bağımlılığı boyutları ile romantik ilişki boyutları arasındaki regresyon analizi sonuçları

Tablo 2. İlişkiye Yüksek Düzeyde Odaklanma Boyutunun Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutlarıyla Yordanmasına İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

Değişkenler	B	Standart Hata	β	t	p	İkili r	Kısmi r
Sabit	1.79	.17	-	10.38	.00		

Tablo 2 devamı. İlişkiye Yüksek Düzeyde Odaklanma Boyutunun Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutlarıyla Yordanmasına İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

Değişkenler	B	Standart Hata	β	t	p	İkili r	Kısmi r
Sanal Tolerans	.10	.08	.08	1.39	.17	.07	.06
Sanal İletişim	.33	.06	.30	5.19**	.00	.24	.23

R= .35 R²= .12
F= 30.80

*p<.05 **p<.01

Tablo 2’de görüldüğü üzere sanal tolerans ve sanal iletişim boyutları beraber, ilişkiye yüksek düzeyde odaklanma boyutunu anlamlı şekilde açıkladığı görülmektedir (R =.35, R²= .12, F= 30.80, P < .01). Bu iki boyut ilişkiye yüksek düzeyde odaklanmadaki varyansın %12’sini açıklamaktadır. Ayrıca sanal tolerans boyutu (β = .08, P>.01) ilişkiye yüksek düzeye odaklanma boyutunu anlamlı şekilde yordamamaktadır. Bunun yanında sanal iletişim boyutu (β =.30, P < .01) ilişkiye yüksek düzeye odaklanma boyutunu pozitif yönde anlamlı şekilde yordamaktadır.

Tablo 3. İlişki Korkusu/ Kaygısı Boyutunun Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutlarıyla Yordanmasına İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

Değişkenler	B	Standart Hata	β	t	p	İkili r	Kısmi r
Sabit	1.47	.16	-	9.01	.00		
Sanal Tolerans	.15	.07	.12	2.13*	.03	.10	.10
Sanal İletişim	.28	.06	.27	4.74**	.00	.22	.21

R= .36 R²= .13
F= 32.23

*p<.05 **p<.01

Tablo 4’te görüldüğü üzere sanal tolerans ve sanal iletişim boyutları beraber, ilişki korkusu/ kaygısı boyutunu anlamlı şekilde açıkladığı görülmektedir (R =.36, R² = .13, F= 32.23, P < .01). Bu iki boyut ilişki korkusu/ kaygısındaki varyansın %13’ünü açıklamaktadır.

Ayrıca sanal tolerans boyutu ($\beta = .12$, $P < .05$) ve sanal iletişim boyutu ($\beta = .27$, $P < .01$ ilişki korkusu/ kaygısı boyutunu pozitif yönde anlamlı şekilde yordamaktadır.

Tablo 4. İlişkide İzlenim Ayarlama Boyutunun Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutlarıyla Yordanmasına İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

Değişkenler	B	Standart Hata	β	t	p	İkili r	Kısmı r
Sabit	.96	.20	-	4.86	.00		
Sanal Tolerans	.21	.09	.14	2.42*	.02	.12	.11
Sanal İletişim	.40	.07	.31	5.56**	.00	.26	.24

R= .41 R²= .17

F= 43.53

*p<.05 **p<.01

Tablo 4'te görüldüğü üzere sanal tolerans ve sanal iletişim boyutları beraber, ilişkide izlenim ayarlama boyutunu anlamlı şekilde açıkladığı görülmektedir (R =.41, R² = .17, F= 43.53, $P < .01$). Bu iki boyut ilişkide izlenim ayarlamadaki varyansın %17'sini açıklamaktadır. Ayrıca sanal tolerans boyutu ($\beta = .14$, $P < .05$) ve sanal iletişim boyutu ($\beta = .31$, $P < .01$ ilişkide izlenim ayarlama boyutunu pozitif yönde anlamlı şekilde yordamaktadır.

Tablo 5. İlişkide Kendine Güven Boyutunun Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutlarıyla Yordanmasına İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

Değişkenler	B	Standart Hata	β	t	p	İkili r	Kısmı r
Sabit	3.19	.19	-	16.80	.00		
Sanal Tolerans	.08	.08	.06	1.03	.30	.05	.05
Sanal İletişim	.08	.05	.07	1.13	.26	.05	.05

R= .12 R²= .01

F= 3.08

*p<.05 **p<.01

Tablo 5'te görüldüğü üzere sanal tolerans ve sanal iletişim boyutları ilişkide kendine güven boyutunu anlamlı şekilde açıklamadığı görülmektedir ($R = .12$, $R^2 = .01$, $F = 3.08$, $P > .01$).

Tablo 6. Dışsal İlişki Kontrolü Boyutunun Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutlarıyla Yordanmasına İlişkin Çoklu Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

Değişkenler	B	Standart Hata	β	t	p	İkili r	Kısmi r
Sabit	1.16	.20	-	5.81	.00		
Sanal Tolerans	.33	.09	.22	3.90**	.00	.18	.17
Sanal İletişim	.27	.07	.21	3.71**	.00	.17	.16

$R = .39$ $R^2 = .15$

$F = 38.25$

* $p < .05$ ** $p < .01$

Tablo 6'da görüldüğü üzere sanal tolerans ve sanal iletişim boyutları beraber, dışsal ilişki kontrolü boyutunu anlamlı şekilde açıkladığı görülmektedir ($R = .39$, $R^2 = .15$, $F = 38.25$, $P < .01$). Bu iki boyut dışsal ilişki kontrolü boyutundaki varyansın %15'ini açıklamaktadır. Ayrıca sanal tolerans boyutu ($\beta = .22$, $P < .01$) ve sanal iletişim boyutu ($\beta = .21$, $P < .01$) dışsal ilişki kontrolü boyutunu pozitif yönde anlamlı şekilde yordamaktadır.

Tablo 7. İlişki Doyumu Boyutunun Sosyal Medya Bağımlılığı Boyutlarından Sanal Tolerans ile Yordanmasına İlişkin Basit Doğrusal Regresyon Analizi Sonuçları

Değişken	B	Standart Hata	β	t	p
Sabit	3.71	.17	-	22.18	.00
Sanal Tolerans	-.13	.06	-.11	-2.33*	.02

$R = .11$ $R^2 = .01$

$F = 5.46$

* $p < .05$ ** $p < .01$

Tablo 7’de görüldüğü üzere sanal tolerans boyutunun ilişki doyumu boyutunu anlamlı şekilde açıkladığı görülmektedir ($R = .11$, $R^2 = .01$, $F = 5.46$, $P < .05$). Sanal tolerans boyutu ilişki duyumu boyutundaki varyansın %1’ini açıklamaktadır. Ayrıca sanal tolerans boyutu ($\beta = -.11$, $P < .05$) ilişki doyum boyutunu negatif yönde anlamlı şekilde yordamaktadır.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Yapılan bu çalışmada sosyal medya bağımlılığı boyutların romantik ilişki boyutlarıyla anlamlı şekilde ilişkili olup olmadığı ve romantik ilişki boyutlarını anlamlı şekilde yordayıp yordamadığı soruları test edilmiştir. Elde edilen bulgular literatür kapsamında tartışılmıştır.

Sosyal medya bağımlılığı boyutlarının ilişkiye yüksek düzeyde odaklanma boyutunu yordayıp yordamadığına yönelik yapılan çoklu doğrusal regresyon analizine göre anlamlı şekilde yordamaktadır. Sosyal medya bağımlılığı ilişkiye yüksek düzeyde odaklanmanın %12’sini açıklamaktadır. Yani beliren yetişkinlik döneminde olan bireyler sosyal medya bağımlılık düzeyleri arttıkça yakın duygusal ilişkilerine daha fazla odaklanmaktadırlar. Sosyal medya platformları bireylere yakın ilişkide olduğu kişinin paylaşımlarını, sanal arkadaşlarını ve çeşitli beğenilerini inceleme imkânı sunabilmektedir (Marshall, Bejanyan, Castra ve Lee, 2013). Bunun yanında sosyal medya platformlarında online olan partnerin sürekli neler yaptığının izlenmesi olanağı bireylerin yakın ilişkide olan kişiye daha fazla odaklanmasına sebebiyet vermektedir. Ayrıca yakın ilişkide olan bireyler sosyal medya aracılığıyla fotoğraflarını, günlük rutinlerini ve yaşantılarını birbirleriyle ve sanal arkadaşlarıyla paylaşmaktadırlar (Utz ve Beukeboom, 2011). Buna ek olarak Yıldırım (2019) yaptığı çalışmada sosyal medya meşguliyetinin artması yakın ilişki ile ilgili uğraşların artmasına etki ettiğini bulgulamıştır. Sonuç olarak pandemi döneminde olunan bu günlerde romantik ilişkide olan bireyler yüz yüze görüşme olanağı bulmakta zorlanmaktadırlar. Tüm bu etmenler çerçevesinde sosyal medya ile bağımlılık düzeyinde uğraşı olan bireylerin yakın ilişkide oldukları kişiyle iletişimini sürdürmek, onun paylaşımlarını takip etmek, onunla yaşantılarını paylaşmak gibi sebepler de eklenince bu bireylerin yüksek düzeyde ilişkilerine odaklandıkları söylenebilir.

Sosyal medya bağımlılığı boyutlarının ilişki korkusu/kaygısı boyutunu yordayıp yordamadığına yönelik yapılan çoklu doğrusal regresyon analizi sonucuna göre anlamlı şekilde yordamaktadır. Sosyal medya bağımlılığı ilişki korkusu/kaygısının %13'ünü açıklamaktadır. Yani beliren yetişkinlik döneminde olan bireyler sosyal medya bağımlılık düzeyleri arttıkça duygusal ilişki içinde olmaya yönelik korkuları/kaygıları artmaktadır. Literatür ele alındığında Andreassen, Pallesen ve Griffiths (2017) yaptıkları çalışmada sosyal medya bağımlılığının bireylerin kendilerine bakış açılarını olumsuz yönde etkilediğini bulmuşlardır. Bunun yanında Zell ve Moeller (2018) yaptıkları çalışma sonucuna göre sosyal medya platformlarında bireylerin paylaşımlarına yönelik sürekli beğenilme ve ilgi beklentisi içinde olmaktadır. Söner ve Yılmaz (2020) yaptıkları çalışmada sosyal medyada beğenilme korkusunun bireylerin benlik tasarımları ile olumsuz yönde ilişkili bulunmuştur. Sonuç olarak bireyin sosyal medyaya yönelik bağımlılık düzeyinde uğraşı onun sürekli beğenilme beklentisini tetiklemekte ve sosyal medyada oluşan yüksek standartlar bireyin kendisine bakış açısına ve benlik tasarımına olumsuz etkisi olabilmektedir. Tüm bu korku ve kaygıların bireylerin yakın ilişkiye yönelik korkusunu/ kaygısını da artmasına sebep olduğu düşünülebilir.

Sosyal medya bağımlılığı boyutlarının ilişkide izlenim ayarlama boyutunu yordayıp yordamadığına yönelik yapılan çoklu doğrusal regresyon analizi sonucuna göre anlamlı şekilde yordamaktadır. Sosyal medya bağımlılığı ilişki izleniminin %17'sini açıklamaktadır. Yani beliren yetişkinlik döneminde olan bireyler sosyal medya bağımlılık düzeyleri arttıkça ilişkilerinde izlenim ayarlama düzeyleri artmaktadır. Literatür ele alındığında Boursier, Gioia ve Griffiths (2020) ele aldıkları çalışmaya göre problemlili şekilde internet kullanımı bireylerin sosyal görünüş kaygısını arttırmaktadır. Trekels, Ward ve Eggermont (2018) bulgularına göre sosyal medya kullanımı ile bireyin nasıl görüldüğüne yönelik uğraşı artmaktadır. Ayrıca Kaya-Erdem ve Kaya (2019) göre bireyler sosyal medya kullanımı ile kendilerini izlediklerini düşündükleri bireyleri dikkate alarak daha fazla davranışlarını düzenlemektedirler. Bunun yanında Harmancı, Dayıoğlu ve Kırkpınar (2019) yaptıkları çalışma sonucuna göre sosyal medya kullanımı arttıkça bireylerin sosyal çevre tarafında olumsuz değerlendirme kaygıları artmaktadır. Sonuç olarak alanyazını dikkate aldığımızda bireylerin sosyal medyaya yönelik bağımlılık düzeyinde uğraşları, onların yakın ilişki

içindeyken sosyal görünümelerini dikkate alarak davrandıkları ve yakın ilişkilerinde başkalarının değerlendirmelerini dikkate alma eğilimlerinin arttırdığı söylenebilir.

Sosyal medya bağımlılığı boyutlarının dışsal ilişki kontrolü boyutunu yordayıp yordamadığına yönelik yapılan çoklu doğrusal regresyon analizi sonucuna göre anlamlı şekilde yordamaktadır. Sosyal medya bağımlılığı dışsal ilişki kontrolünün %15'ini açıklamaktadır. Yani beliren yetişkinlik döneminde olan bireyler sosyal medya bağımlılık düzeyleri arttıkça dışsal ilişki kontrol düzeyleri de artmaktadır. Literatüre bakıldığında Chak ve Leung (2004) yaptıkları çalışmada sanal bağımlılık, bireylerin hayatında başkalarının ve şans faktörünün etkisine olan inançlarını arttırdığını bulmuşlardır. Bunun yanında Hou ve arkadaşlarının yaptıkları çalışmada sosyal medya platformlarının aşırı kullanılması ile dışsal kontrol odağı olunması ile pozitif yönde ilişkili bulunmuştur (Hou vd., 2017). Ayrıca Yıldız-Durak (2018) çalışmasının sonucuna göre sosyal medya bağımlılığı arttıkça bireyin yaşamının kontrolünün kendisinde olmadığına yönelik algılama eğilimleri artmaktadır. Sonuç olarak sosyal medya bağımlılığı yüksek olan bireyler yaşamlarında kontrolün kendisinde olmadığı yönündeki inancı artıyor olabilir, şansa ve dışsal faktörlerin yaşamına etki ettiği inancı da artıyor olabilir. Bu da bu bireylerin romantik ilişkilerinde dışsal faktörlerin kontrolünün arttırdığını düşündürmektedir.

Sosyal medya bağımlılığı boyutlarından sanal toleransın ilişki doyumunu yordayıp yordamadığına yönelik yapılan basit doğrusal regresyon analizi sonucuna göre anlamlı şekilde yordamaktadır. Sanal tolerans boyutu ilişki duyumunun %1'ini açıklamaktadır. Yani beliren yetişkinlik döneminde olan bireyler sosyal medya bağımlılık düzeyleri arttıkça ilişki doyumu azalmaktadır ($\beta = -.11, P < .05$). Alinyazına bakıldığında bireylerin sosyal medyaya yönelik geliştirdikleri bağımlılıklar yakın ilişkilerinden aldıkları doyumu azalttığı görülmektedir (Alimoradi, Lin, Imani, Griffiths ve Pakpour, 2019; Abbasi, 2019). Bunun yanında yapılan çalışmalarda sosyal medya platformlarında harcanan zaman arttıkça yakın ilişki içindeki doyumlarının azaldığını bulmuşlardır (Kurt, 2019; Kılıç, 2020). Sonuç olarak bireylerin sosyal medyaya yönelik bağımlılıkları arttıkça yakın ilişkilerini tatmin edici şekilde sürdürmeleri gereken dikkati, zamanı ve emeği ayırmamaktadırlar. Bunun sonucu olarak da ilişiklerinden aldıkları doyumun azaldığı söylenebilir.

Elde edilen bulgular çerçevesinde sosyal medya bağımlılığı boyutlarının içsel ilişki kontrolü ile anlamlı ilişkide olmadığı görülmektedir. Literatüre bakıldığında sosyal medyanın aşırı kullanılması ile bireyin sosyal görünüşüne daha fazla odaklandığı (Boursier, Gioia ve Griffiths, 2020), dış görünüşe olan ilgisini arttırdığı (Trekels, Ward ve Eggermont, 2018) ve bireylerin kendilerini gözlediğini düşündükleri kişilere göre davranışlarını düzenledikleri (Kaya-Erdem ve Kaya, 2019) görülmektedir. Ayrıca sosyal medyayı bağımlılık düzeyinde kullanan bireyler dışsal kontrol odaklarından daha fazla etkilenmektedirler (Hou vd., 2017). Sonuç olarak çevresel ve dış faktörlerin sosyal medya platformlarında birey üzerinde etkisi literatürde görülmektedir. Sosyal medyanın genel olarak bireyin yakın ilişkisinde dışsal ve çevresel etmenlerle ilişkili olmasından dolayı sosyal medyanın bağımlılığının romantik ilişkilerde içsel ilişki düzeyiyle ilişkisi olmaması beklenen bir sonuç olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Sosyal medya bağımlılığı boyutlarının ilişkide kendine güven ve ilişki girişkenlik boyutunu yordamadığı görülmektedir. Literatüre bakıldığında Kircaburun, Alhabash, Tosuntaş ve Griffiths (2020) yaptıkları çalışmada sosyal medyayı problemlili kullanılması ile kendine güveni yüksek, dışa dönük kişilik özellikleriyle arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır. Ayrıca Işık ve Kaptangil (2018) yaptıkları çalışmada akıllı telefon bağımlılığı ile ilişkilerinde girişken ve güveni yüksek olan bireyler arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Sonuç olarak bireyin yakın ilişkilerinde aktif olması ve ilişkilerinde kendi becerilerini sergilemesi bireyin sosyal medya uğraşını ve bağımlılığa eğilimini azalttığı söylenebilir. Bundan dolayı sosyal medya bağımlılığının ilişkilerinde girişken ve kendine güven boyutunu açıklamadığı söylenebilir.

Bu araştırmanın çalışma grubunun İstanbul ili ile sınırlandırılması, oluşan çalışmanın genellenmesi yönünden belirli sınırlılıklar oluşturmaktadır. Ancak buna rağmen sosyal medya bağımlılığının romantik ilişki boyutları arasında açıklayıcı bilgiler vermesi alanyazına yeni ve özgün katkılar sunduğu düşünülmektedir. Çünkü sosyal medya bağımlılığının romantik ilişki boyutlarını açıklayıp açıklamadığı yönünden ayrıntılı bulgular sunmaktadır. Bu çerçevede araştırmacıların sosyal medya bağımlılığının yakın ilişkiyle ilgili her bir alt boyutuyla ilişkili nitel ve nicel çalışmalar yapılabilir. Beliren yetişkinlik

dönemlerinde olan bireylerin faydalanması amacıyla sosyal medyanın bağımlılık düzeyini ele alan ve bu bağımlılıkla baş etmeyle ilgili çeşitli psikososyal eğitimler oluşturulabilir. Ayrıca sosyal medya bağımlılığının bireylerin romantik ilişkilerini olumsuz etkilemesinin önüne geçmek amacıyla önleyici çalışmalar yapılabilir.

Kaynakça

- Alimoradi, Z., Chung-Ying, L., İmani, V., Griffiths, M. D., & Pakpour, A. H. (2019). Social media addiction and sexual dysfunction among iranian women: the mediating role of intimacy and social support. *Journal of Behavioral Addictions, 8(2)*, 318-325. DOI: 10.1556/2006.8.2019.24.
- Andreassen, C. S., Pallesen, S., & Griffiths, M. D. (2017). The relationship between addictive use of social media, narcissism and self-esteem: findings from a large national survey. *Addictive Behaviors, 64*, 287-293.
- Arnett, J. J. (1994). Are college students adults? Their conceptions of the transtation to adulthood. *Journal of Adult Development, (1)*, 154-168.
- Boursier, V., Gioia, F., & Griffiths, M. D. (2020). Do selfie-expectancies and social appearance anxiety predict adolescents problematic social media use? *Computers in Human Behavior, (110)*, 106-395.
- Büyükaşahin, D. (2005). Çok boyutlu ilişki ölçeği: Geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi, 16(2)*, 97-105.
- Dilsiz, N.B., & Kandemir, M . (2020). Lise Öğrencilerinde Sosyal Medya Bağımlılığının Bağlanma Stilleri ve Yaşam Doyumu İle İlişkisinin İncelenmesi . *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying, 7(2)*, 32-51
- Du, H., Li, X., Chi, P., Zhao, J., & Zhao, G. (2014). Relational self-esteem, psychological well-being and social support in children affected by HIV. *Journal of Health Psychology, 20* (12), 1-11. DOI:10.1177/1359105313517276.
- Erikson, E. H. (1968). *İdentitiy: Youth and crisis*. New York: W.W. Norton.
- Esen, M. F., & Tımor, M. (2019). Çok değişkenli aykırı değerler tespiti için klasik ve dayanıklı mahalnobis uzaklığı ölçütleri. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi, 25*, 267-282.

- Grau, S., Kleiser, S., & Bright, L. (2019). Exploring social media addiction among student millennials. *Qualitative Market Research*, 22(2), 200-216. DOI:10.1108/QMR-02-2017-0058.
- Griffiths, M. D. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E., & Tatham, R. L. (1998). Multivariate data analysis. *Journal of Human Resource and Sustainability Studies*, 5(3), 207-219.
- Harmancı, H., Dayıoğlu, H., & Kırkpınar, S. N. (2019). Üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı ve olumlu değerlendirilme korkusu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (3), 242-255.
- Hendrick, S., & Hendrick, C. (1995). Gender differences and similarities in sex and love. *Personal Relationships*, 2, 55-65.
- Hong, F. Y., Chiu, S. I., & Huang, D. H. (2012). A model of the relationship between psychological characteristics, mobile phone addictions and use of mobile phones by Taiwanese university female students. *Computers in Human Behavior*, 28 (6), 152-2159.
- Hou, J., Ndasauka, Y., Jiang, Y., Ye, Z., Wang, Y., Yang, L., . . . Zhang, X. (2017). Excessive use of we chat, social interaction and locus of control among college students in China. *Plos One*, 12(8) : E0183633.
- Kalaycı, Ş. (2009). *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri*. Ankara: Asil.
- Kaptangil, İ., & Işık, M. (2018). Akıllı telefon bağımlılığının sosyal medya kullanımı ve beş faktör kişilik özelliği ile ilişkisi: Üniversite öğrencileri üzerinden yapılan bir araştırma, *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 695-717. DOI:10.15869/itobiad.361081.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaya Erdem, B., & Kaya, M. (2019). Instagram'da görülme ve beğenilme arzusu: kullanıcı bakış açısından değerlendirme. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12 (62), 1456-1464.
- Kılıç, A. (2020). *Genç yetişkinlerin sosyal medya bağımlılıkları, sosyal medya kullanım amaçları ve romantik ilişki doyumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. İstanbul: Biruni Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

- Kırcaburun, K., Alhabash, S., Tosuntaş, Ş. B., & Griffiths, M. D. (2020). Uses and gratifications of problematic social media use among university students: a simultaneous examination of the big five of personality traits, social media platforms and social media use motives. *International Journal of Mental Health and Addictions*, 18, 525-547. DOI:10.1007/s11469-018-9940-6.
- Kurt, L. (2019). *Romantik ilişkisi olan üniversite öğrencilerinin sosyal medya kullanımı ve kişilik özelliklerinin ilişki doyumuna etkisi*. İstanbul: İstanbul Okan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2020). *Psikoterapide internet bağımlılığı*. (A. Koruyucu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
- Marshall, C. T., Bejanyan, K., Castro, D. G., & Lee, A. R. (2013). Attachment styles as predictors of facebook- related jealousy and surveillance in romantic relationships. *Personal Relationships*, 20 (1), 4-26.
- Podsakoff, P. M., MacKenzie, S. B., Lee, J. Y., & Podsakoff, N. P. (2003). Common method biases in behavioral research: a critical review of the literature and recommended remedies. *Journal of Applied Psychology*, 88(5), 879-903.
- Sha, P., Sariyska, R., Riedl, R., Lachmann, B., & Montag, C. (2019). Linking internet communication and smartphone use disorder by taking a closer look at the facebook and whatsapp applications. *Addictive Behaviors Reports*, 9, 100-148. DOI:10.1016/j.abrep.2018.100148.
- Snell, W. E., Jr., Schicke, M., & Arbeiter, T. (2002). Chapter 4: The Multidimensional Relationship Questionnaire: Psychological Dispositions Associated with Intimate Relations. In W. E. Snell, Jr. (Ed.), *New directions in the psychology of intimate relations: Research and theory*. Cape Girardeau, MO: Snell Publications.
- Şahin, C., & Yağcı, M. (2017). Sosyal medya bağımlılık ölçeği yetişkin formu: Geçerlilik ve güvenirlik çalışması. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(1), 523-538.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics*. Boston: Pearson.
- Tanrıöğen, A. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Trekels, J., Ward, L. M., & Eggermont, S. (2018). I "like" the way you look: How appearance-focused and overall facebook use contribute to adolescents self-sexualization. *Computers in Human Behavior*, 4(81), 198-208.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2015, Eylül 30). 2020 yılı hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması sonuçları. Eylül 30, 2020 tarihinde TÜİK kurumsal: <http://tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=33679> adresinden alındı
- Utz, S., & Beukeboom, C. J. (2011). The role of social network sites in romantic relationships: effects on jealousy and relationship happiness. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 16(4), 13-26.
- Weisskirch, R. S., Drouin, M., & Raker, D. (2017). Relational anxiety and sexting. *The Journal of Sex Research*, 54(6), 685-693.
- Yıldırım, N. H. (2019). *Üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı düzeyleri ile evliliğe yükledikleri anlam ve eş seçme kriterleri arasındaki ilişki*. İstanbul: İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yıldız Durak, H. (2004). What would you do without your smartphone? Adolscents social media usage, locus of control and loneliness as a predictor of nomophobia. *The Turkish Journal on Addictions*, 7(5), 559-570. DOI:10.15805/addicta.2018.5.2.0025.
- Zell, A. L., & Moeller, L. (2018). Are you happy for me...on facebook? The importance of "likes" and comments.comput human. *Computers in Human Behavior*, 78, 26-33. DOI:10.1016/j.chb.2017.08.050.



Çocuğa Yönelik Teknolojik İhmal ve İstismar

Hakan KARAMAN¹ Hülya AYHAN²

Öz: Çocuk ihmal ve istismarı geçmişten günümüze kadar güncelliğini koruyan bir konu olmuştur. Genel anlamıyla bir çocuğun gelişimsel ihtiyaçlarını göz ardı etmek ihmal, çocuğa bilerek zarar verecek her türlü söz ve davranış ise istismar olarak tanımlanabilir. Gelişen teknoloji ile birlikte dijital aletler günlük yaşamın vazgeçilemez bir parçası haline gelmiştir. Bu dijital cihazlar insanlara çok büyük imkân ve kolaylıklar sunmaktadır. Ancak doğru ve dengeli kullanılmadığında çeşitli zararları olabilmektedir. Çocukların dijital aletleri kontrolsüz şekilde kullanmaları sonucu zararlı içeriklere maruz kalmaları ve bağımlı hale gelmeleri tıpkı istismar gibi ruhsal, bedensel ve sosyal açıdan gelişimlerine zarar vermektedir. Çocukların bakım ve sağlığından ebeveynleri ve ilgili diğer yetişkinler sorumludur. Dolayısıyla çocukların dijital aygıt kullanım alışkanlıkları genelde ailede oluşmaktadır. Araştırmalara göre ebeveynler dijital cihazları çocuklarına; kendi işlerini yapmak, yemek yedirmek, sakinleştirmek ve ödül şeklinde bir bakıcı gibi kullandırmaktadırlar. Kullanım yaşı bebeklik dönemine kadar gerilemiştir. Bu sorunlar görece daha çok bilinen istismar türleri olan fiziksel, duygusal ve cinsel istismar sonucunda da yaşanabilmektedir. Bu bağlamda çalışmanın amacı “teknolojik ihmal ve istismar” kavramına yönelik açıklık getirmektir. İnternet ve ilintili dijital cihazların yetişkinler tarafından çocuk istismarı amacıyla kullanılmasına veya çocuğun bedensel, ruhsal ve sosyal açılardan gelişimsel ve sağlık sorunlarına yol açacak şekilde kullanmasının onaylanmasına veya buna zemin hazırlanmasına teknolojik istismar denilebilir. Teknolojik ihmal ise, dijital cihaz kullanım biçiminin çocuk için zararlı olmasına rağmen bu durumun göz ardı edilmesi

¹ İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Adli Tıp ve Adli Bilimler Enstitüsü, Sosyal Bilimler ABD Doktora Programı hakankaraman89@hotmail.com, ORCID ID: 0000-0002-7207-2527

² İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Adli Tıp ve Adli Bilimler Enstitüsü, Sosyal Bilimler ABD Doktora Programı hulyaayhan85@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-2301-411X

veya çocuğa dijital cihazları sağlıklı kullanmak konusunda rehberlik yapılmaması şeklinde açıklanabilir. Çocuk sorumluluğu taşıyan bireyler, çocuklarına teknolojik imkânları ve özellikle dijital cihazları sağlıklı ve yararlı bir şekilde kullanmayı öğretmeli, siber dünyada yaşayacakları sorunlara karşı onları korumalıdırlar.

Anahtar Kelimeler: Teknolojik İhmal, Teknolojik İstismar, Ebeveyn ve Çocuk.

Technological Neglect and Abuse Against Children

Abstract: Child neglect and abuse has been a current issue from past to present. In general, ignoring a child's developmental needs can be defined as neglect, whereas any word or behavior that will knowingly harm the child can be defined as abuse. With the developing technology, digital devices have become an indispensable part of daily life. These digital devices offer people great possibilities and conveniences. However, if it is not used properly and in a balanced way, it can cause various damages. Exposure and addiction of children to harmful content as a result of their uncontrolled use of digital devices, just like abuse, it harms their mental, physical and social development. Parents and other relevant adults are responsible for the care and health of the children. Therefore, children's digital device usage habits are generally formed in the family. According to research, parents use digital devices to do their own chores, feed their children, calm their children, and as a caregiver in the form of rewards. The age of use of digital devices declined until infancy. These problems can also be experienced as a result of physical, emotional and sexual abuse, which are more common types of abuse. In this context, the aim of our study is to describe the use of technological equipment in a way that causes health problems in children as "technological negligence and abuse". The use of the internet and related digital devices by adults for child abuse or the approval or preparation of the use of the child in a way that causes developmental and health problems in terms of physical, mental and social aspects is called technological abuse. Technological negligence, on the other hand, is that although the use of digital devices is harmful for the child, this situation is ignored or the child is not guided to use digital devices properly. Individuals with responsibility for their children should teach their children to use technological devices in a healthy and beneficial way and protect them against the problems they will experience in the cyber world.

Keywords: Technological Neglect, Technological Abuse. Parent and Child.

Giriş

Tarihte yaşanan olayların arkasında yatan motivasyonları psikoloji ve tarih biliminin verilerini kullanarak açıklamaya çalışan “psikotarih” biliminin üzerinde çalıştığı en temel konulardan biri de çocuk istismarıdır (DeMause, 1995). Psikotarihe göre hangi çağda olunursa olunsun çocuk yetiştirme stilleri, toplum-ebeveyn ve çocuk arasındaki aracı rolünü devam ettirmektedir. Uzun vadeli düşünüldüğünde ise bu stillerin destekleyici-geliştirici olmasının toplumu ve insanlığı ileri taşıdığı, şiddet ve istismar odaklı olmasının ise savaşlar ve şiddet olayları gibi olumsuz yaşam olaylarına sebep olduğu görülmektedir. Psikotarihe göre insanlık tarihi çocuk ihmal ve istismarı üzerine kuruludur ve geçmişten günümüze kadar olan sürece bakıldığında çocuk yetiştirme stillerinin daha çok şiddet odaklı olmaktan sevgi ve empati odaklı olmaya doğru ilerlediği görülmektedir. Tarihe bakılınca çocukların kurban edildiği, çocuk terbiyesi adı altında işkencelere maruz kaldığı, ağır işlerde çalıştırıldığı, cinsel sömürüye maruz kaldığı toplumsal ve kültürel yapılardan sevgi, saygı ve empati odaklı çocuk yetiştirme tarzlarına doğru yavaş seyirli bir ilerleme olduğu görülmektedir (DeMause, 1995; Öztürk, 2016). Bu bağlamda yapılan araştırma, yayın ve aktüel yaşam olaylarına bakıldığında çocuk istismarının hem Türkiye’de hem dünyada uzun yıllardır güncelliğini koruyan bir konu olduğu söylenebilir (Ziyalar, 2020).

İstismar olayları teknolojik gelişmelerin yansıması ile günümüzde kendisine yeni bir mecra bulmuştur. Örneğin internet üzerinden çocuk cinsel istismarı önemli bir sorun olarak karşımıza çıkabilmekte veya dijital cihazları doğru ve dengeli kullanmayan çocuklar sağlık sorunları yaşayabilmektedir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Çalışkan, 2019). Günlük yaşamımızı çokça kolaylaştıran dijital cihazların kullanılış şekline ve amacına göre hem yararlı hem zararlı olabildiği çok açıktır. Ancak yaşanan tüm sorunlara rağmen sağladığı kolaylıklardan ve değişen toplum yapılarından dolayı kullanım alanlarının genişlediği gözlenmektedir.

Hızlı kentleşme ve nüfus artışı yaşanması, sosyal bağların zayıflaması, çocuk ve gençlerin spor ve kültür etkinliklerine ulaşımının kısıtlı olması, bunlara karşın teknolojiye ulaşımın rahat ve hızlı hale gelmesiyle akıllı cihazlara yönelim artmıştır (Albayrak ve Balcı,

2014). Fotoğraf, bilgi, yazı, haber vb. içeriklerin kolayca aktarılıyor olması beraberinde oyun, eğlence ve iş amacıyla kullanılan internet ve bağlantılı cihazlar evde ve eğitim ortamlarında vazgeçilmezimize haline gelmiştir (Plowman, Stevenson, Stephen ve McPake, 2012; Kırık, 2014). Türkiye İstatistik Kurumu (2020) "Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması" verilerine göre 16-74 yaş arası bireylerde internet kullanım oranı 2009 da %38 iken 2020 yılında %79 olmuştur. Yine aynı istatistik verilerine göre 2009'da internet erişimi olan hanelerin oranı % 38,1 iken 2020 yılında bu oran %90,7 olmuştur. Hane halkı araştırmasında çocukların kullanım oranları ile ilgili ayrıca istatistik bulunmamaktadır ancak günlük yaşamda bu denli yaygınlaşan kullanımın çocuklarında kullanım oranını artırdığı söylenebilir.

Gelişen ve yaygınlaşan teknoloji insanlığa yeni siber ortamlar ve imkânlar sunmaktadır. Eğitim, iş, eğlence, sosyalleşme, evlilik, aile, çocuk yetiştirme gibi olgular yeni zamanlarda yeni zeminler bulmuştur. Gerek anne babalar gerekse diğer sorumlu yetişkinler teknolojiyi sağlıklı kullanmak ve çocuklarına sağlıklı kullanmayı öğretmekle sorumludurlar. Ancak araştırmalar ebeveynlerin kendilerine zaman ayırmak ve ev işlerini yapmak amacıyla çocuklarına dijital cihaz kullandırdıklarını göstermektedir (Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut, 2016). Bu sağlıksız kullanım şeklinin çocuklara, bağımlılıktan obeziteye, uyku sorunlarından şiddet eğilimine kadar uzanan geniş bir alanda zararları olmaktadır (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdiçler, 2018). Bu zararlı durumlar, genelde daha çok bilinen ve uzun yıllardır çeşitli araştırmalar yapılan istismar türleri olan fiziksel, duygusal ve cinsel istismar sonucunda da çocuklarda görülebilmektedir (Taner ve Gökler, 2004). Bu açıdan çalışmanın amacı dijital cihazların ebeveyn ve çocuklar tarafından problemli bir şekilde kullanılması sonucu çocuklarda oluşan zararlardan yola çıkarak teknolojik ihmal ve istismar kavramına açıklama yapmaktır. Bu amaç doğrultusunda ilk bölümde teknolojik ihmal ve istismar kavramları açıklanmış, ikinci bölümde teknolojik ihmal ve istismar kapsamında değerlendirilebilecek araştırma örneklerine yer verilmiş, üçüncü ve son bölümde ise genel değerlendirme yapılarak öneriler sunulmuştur. Bu çalışmanın ana teması araştırmalardan yola çıkarak çocuk ihmal ve istismarına farklı bir açıdan bakılmasını

sağlayabileceği düşünülen çocuğa yönelik teknolojik ihmal ve istismar konusuna açıklama getirmektir.

İstismardan Teknolojik İstismara

Arapça kökenli olan istismar kelimesi “birinin iyi niyetini kötüye kullanma “ ve “sömürme” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2021). Çocuğa yönelik istismar konusunda ise bugüne kadar, birbirinden küçük farklarla ayrılan birçok tanım yapılmıştır. Çocuğun sağlığını, fiziksel ve psikososyal gelişimini olumsuz yönde etkileyen, bir yetişkin, toplum veya ülke tarafından bilinçli veya bilinçsiz olarak yapılan davranışlar istismar olarak kabul edilmektedir (Dünya Sağlık Örgütü, 2020). Bu tanımlama aynı zamanda çocuğun istismar olarak algılamadığı veya yetişkinin istismar olarak görmediği davranışları da kapsar niteliktedir. Yani istismarın çocuk tarafından kesin olarak algılanıyor olması veya yetişkin tarafından bilinçli olarak yapıyor olması şart değildir. Çocuğa yönelik kötü muameleler; ihmal, fiziksel istismar, cinsel istismar ve duygusal istismar olarak 4’e ayrılmaktadır. Çocuk ihmali ise fiziksel ihmal ve duygusal ihmal gibi alt kategorilere ayrılabilir (Ziyalar, 2020). Özet olarak denilebilir ki bir çocuğa fiziksel, duygusal ve cinsel yönden kötü davranılması çocuk istismarı kapsamında değerlendirilir (Koca, 2012).

Siber ortam çeşitli fırsatları barındırdığı gibi hem yetişkinlerin hem de çocukların zarar görüp mağduriyet yaşamalarına da sebep olabilmektedir. İstismar olaylarının internet ortamında gerçekleşmesine emniyetin kriminal literatüründe “çevrimiçi çocuk istismarı” denilmektedir (Çalışkan, 2019). En sık karşılaşılan durum ise çocuklara karşı temas içermeyen cinsel istismar suçunun işlenmesi ve sonrasında materyal elde edilerek bu materyalin cinsel doyum için ve tehdit-şantaj yoluyla da teşhircilik, röntgencilik ve fiziksel birliktelik altyapısı için kullanılmasıdır. İnternet ve ilintili aygıtların yaygın kullanımı bir taraftan faillerin yakalanması konusunda faydalı olurken diğer taraftan maalesef istismarcılara bu kanaldan da bir kapı açmıştır. Tekrar vurgulamak gerekirse failler cinsel tatmin ve/veya materyal sağlamak için online ortamda çocuklara ulaşabilmekte ve çocuk ruh sağlığı için ciddi riskler oluşturmaktadır (Çalışkan, 2019; Özçalık ve Atakoğlu, 2021).

Daha çok romantik ve genel insan ilişkilerinde teknolojinin kötüye kullanılması anlamında kullanılan dijital taciz ve istismar kavramları çevrimiçi istismar mantığına benzer şekilde kullanılmaktadır. Dijital istismar bir insanın teknolojik aygıtlar vasıtası ile başka insanları taciz etmesi, zarar vermesidir (Powell ve Henry, 2017). Bunlar daha çok; sosyal medyada sahte hesap açıp insanları kandırmak, başkasının cihazının içine erişmek, konum izlemek, başkasının özelini sanal platformlarda paylaşmak, rıza dışı cinsel fotoğraflar yollamak, sahte telefon, mail ve konum kullanmak ve başkasına ait ses ve yüzün pornografi benzeri videolara eklenmesi yoluyla gerçekleşen teknolojinin kötüye kullanımı şeklinde açıklanmaktadır (Yale University, 2021).

Yukarda bahsedilen çevrimiçi ve dijital istismar konusu ile ilgili kaynaklar (Çalışkan, 2019; Powell ve Henry, 2017) incelendiğinde aktüel yaşamda var olan çocuk cinsel istismarı gibi bir suçun fail tarafından teknolojik imkânlar marifetiyle gerçekleştirilmesinin kastedildiği görülmektedir. Yani direkt olarak bir fail ve işlediği suçtan mağdur olan bir başka insan söz konusudur. Bu çalışmada bahsedilen teknolojik ihmal ve istismar ise çevrimiçi istismarı da kapsar nitelikte ancak daha geniş bir kavramdır. Çünkü bir çocuğun çeşitli sebeplerle telefon/tablet/bilgisayar gibi teknolojik aletler ile saatlerce kontrolsüz bir şekilde vakit geçirmesi de bilinen istismar türleri gibi ruhsal ve bedensel zararlar ile sonuçlanabilmektedir. Dolayısıyla bu durumda bir tür istismar olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda düşünüldüğünde teknolojik ihmal ve istismar: *“İnternet ve ilintili dijital cihazların yetişkinler tarafından çocuk istismarı amacıyla kullanılmasına veya çocuğun bedensel, psikolojik ve sosyal açılardan gelişimsel ve sağlık sorunlarına yol açacak şekilde kullanmasının onaylanmasına veya buna zemin hazırlanmasına teknolojik istismar denilebilir. Teknolojik ihmal ise, dijital cihaz kullanım biçiminin çocuk için zararlı olmasına rağmen bu durumun göz ardı edilmesi veya çocuğa dijital cihazları sağlıklı kullanmak konusunda rehberlik yapılmamasıdır.”* şeklinde açıklanabilir. Teknolojik ihmal ve istismar davranışları; çocuğun kontrolsüz-sansürsüz-filtresiz bir şekilde ekranla baş başa bırakılması, yemek, uyku, tuvalet gibi fizyolojik ihtiyaçlarını gidermesi için kullanılması, çocuğu oyalamak, susturmak veya kendi işlerini yapmak için dijital alete yönlendirilmesi, çocuğun her türlü özelinin yazılı ve görsel olarak paylaşılması, çocukla ilişkileri düzenlerken ödül veya ceza olarak sunulması gibi durumlar ile bir istismarcı

tarafından çevrimiçi cinsel istismara maruz kalmasına kadar uzanan geniş bir spektrumda yer alabilmektedir. Çocukların eğitim, sağlık ve kişisel bakımlarından genelde ebeveynler veya devletin belirlediği kişi ve kurumlar sorumlu olmaktadır. Dolayısıyla bu sorumlu yetişkinler çocukların teknolojiyi sağlıklı ve yararlı kullanması konusunda da birinci derecede sorumludur. Çocuklarla ilgilenen bir yetişkinin teknolojiyi sağlıklı kullanma gerekliliğini göz ardı etmesi beklenemez. Bu konuda sağlanan farkındalık ve verilen önem, hem çocukların dijital alet başında adeta patolojik küçüklere dönüşmelerini engelleyebilir hem de siber ortamdan gelen tehlikelere karşı korunmalarına katkı sağlayabilir.

Teknolojik İhmal ve İstismar Kapsamında Değerlendirilen Araştırmalar

Dijital aletlerin kullanımının fayda ve zararları konusunda görüş ayrılıkları olabilmektedir. Örneğin Palmer (2006) yedi yaş altı çocukların dijital teknolojilere maruz kalmasının beyin sağlığı açısından zararlı olduğunu ifade etmekte ve maruz kalan çocuklar için “toksik çocukluk” deyimini kullanmayı tercih etmektedir. Dijital cihazların sağlıksız ve zararlı olacak şekilde kullanılması, görece bilinen diğer istismar türleri (fiziksel, duygusal, cinsel) gibi çocuklara biyopsikososyal açıdan zarar verebilmektedir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Taner ve Gökler, 2004). Bu bağlamda devam eden paragraflarda dijital cihazları çocukların sağlıksız kullanımına neden olan aile dinamikleri ve çocuklar üzerindeki etkileri paylaşılacaktır.

Araştırmalara göre ebeveynlerin sağlıklı dijital teknoloji kullanımı, fayda ve zararları gibi konularda yeterince bilgili ve bilinçli olmadıkları ve çocuklarının dijital cihaz kullanımını denetleme konusunda sorun yaşadıkları ifade edilmiştir. Bu konuda çeşitli gruplar oluşmuştur. Bazı ebeveynlerin çocuklarının telefon/tablet/bilgisayar vb. kullanımı konusunda kontrolünün çok zayıf olduğu ya da hiç olmadığı, bazılarının ise zararlı kullanımın farkında olmasına rağmen yaşam şartlarından dolayı kontrol altına alamadıkları, bazılarının konuyu önemsemediği hatta örneğin yemek yedirmek yedirmeyi sağladığı için yararlı gördüğü, bazı ebeveynlerin sınırlama getirmeye çalışması sonucu ilişkisel çatışmalar yaşadıkları ifade edilmiştir. (Günüç ve Atlı, 2018; Özsoy ve Atılgan, 2018; Özyürek, 2018).

Bazı ebeveynlerin teknolojiyi çocuklar üzerinde “dijital emzik” gibi kullandıkları görülmektedir (Hars, Chakrabarty ve Mahajan , 2018). Araştırmalara bakıldığında ebeveynlerin çocuklarını dijital cihazlara eğitsel ve sanatsal amaçlarla yönlendirmesinin yanı sıra; ev işlerini yapmak, kendine vakit ayırmak, misafirlik gibi kalabalık ortamlarda rahat etmek, arkadaşları ile vakit geçirmek, susturmak-oyalamak, sakinleşmesini sağlamak, ödül olarak kullanmak, yemek yemesini sağlamak, uyutmak, oyun ve eğlence gibi amaçlarla yönlendirdikleri ortaya çıkmıştır. (Gündoğdu ve Ark., 2016; Günüş ve Atlı, 2018; Özsoy ve Atılğan, 2018; Özyürek, 2018; Ateş ve Durmuşođlu Saltalı, 2019; Aksoy, 2020; Darga, 2021; Durmuş ve Övür, 2021).

Dijital cihazlar insanlara çeşitli yararlar sağlamakla beraber, bilgi kirliliđi, sahtecilik yasa dışı çeşitli işleri kolayca yürütme ve bağımlılık gibi sorunlara neden olabildiđi de bilinmektedir (Fuchs, 2003). Ancak tüm sorunlara ve yanlış kullanımlara rağmen dijital teknolojiler ile ilgili etkinlikler çocukların günlük yaşamında artarak etkili olmaya devam etmekte ve çocuđun fiziksel ve duygusal anlamda dünyasını doğrudan etkiler hale gelmektedir. (Kabakçı Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013). Hatta çocukların direkt olarak dijital alet kullanmadıkları zaman diliminde dahi onları etkileyebilmektedir. Norveç’te 527 çocuk üzerinde yapılan çalışmada 2 yaş altı çocukların diđer çocuklara göre arka planda çalışmaya devam eden televizyon yayınlarından daha fazla etkilendikleri belirlenmiştir. Yani yetişkinler tarafından izlenen ancak çocuđun sađlık ve gelişimi açısından uygun olmayan yayınlar çocukların ruh sađlığını olumsuz etkileyebilmektedir (Tomopoulos, Cates, Dreyer, Fierman, Berkule ve Mendelsohn, 2014). Küçük çocuklarda gerçeđi deđerlendirebilme yetisi zayıftır. Bu zayıflık medyada onlara sunulan olay ve görüntülerdeki duyguları derinden ve gerçeđçi bir şekilde yaşamalarına neden olabilmektedir. Bu durumdan ve yaşam tecrübesinin az olmasından dolayı medyada yer alan kurgusal her türlü içeriđi kendi yaşamsal durumuna ve hayal dünyasına göre yeniden kurgulayarak yaşayabilmektedirler (Hoffner, 1997).

Aile ve çocuklarla ilgili yapılan araştırmalar çocukların ilk dijital teknoloji deneyimlerinin henüz bebek denilebilecek çağlarda olduğunu göstermektedir (Günüş ve Atlı, 2018; Toran ve ark., 2016). Eđer aile yeterli ve dengeli kullanım konusunda rehberlik

sunmuyorsa bu durumun çeşitli zararları olacağı söylenebilir. Çocuklar dijital aletleri kullanırken genelde sanal oyun, video, eğlence, eğitim ve sanatsal içeriklerle vakit geçirmektedir (Ateş ve Durmuşoğlu Saltalı, 2019). Ebeveynler, mobil cihazlara alışan bebek ve çocuklardan ilgili aleti ellerinden almaya çalışınca öfkeli ve agresif olduklarını, bazılarının şiddet uyguladığını, cihazı verince ise mutlu olduklarını belirtmiştir (Aral ve Doğan Keskin 2018; Gündoğdu ve ark., 2016; Günüş ve Atli, 2018). Dijital teknoloji kullanım alışkanlıklarının zararları ile ilgili yapılan aile arařtırmalarına göre çocuklarda;

- Kötü tasarlanmış oyunların antisosyal ve saldırgan davranışları öğrenmesine ve hatta bu davranışların ödüllendirildiğini benimsemesine yol açabildiği,
- Agresif ve öfkeli davranışları olup saldırganlıkta artmaya sebep olduğu,
- Kaygı ve depresyon gibi ruhsal belirtileri olduğu,
- Sosyal gelişim, sosyalleşme ve özgüven sorunları yaşadıkları,
- Tanımadıkları kişilerle arkadaşlık kurup özelini paylaşabildikleri,
- Dikkat ve konsantrasyon sorununa bağı akademik başarısızlık yaşadıkları,
- Uyku ve yemek alışkanlıklarında sorun yaşadıkları,
- Göz kuruluđu, kas-iskelet problemleri yaşadıkları,
- Dil gelişimi sorunları yaşadıkları,
- Bazılarının artık bağımlılık seviyesinde oldukları belirtilmiştir (Harman, Hansen, Cochran ve Lindsey, 2005; Palmer, 2006; Calvert ve Wilson, 2008; Mentzoni ve ark., 2011; Gündoğdu ve Ark., 2016; Günüş ve Atli, 2018; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Ateş ve Durmuşoğlu Saltalı, 2019; Aksoy, 2020).

Çocuk ihmal ve istismarına kapsamlı bir şekilde psikotarih, travma ve dissosiyasyon ekseninde bakan Öztürk (2020)'e göre dijital cihazlar sağlıklı kullanılmadığı durumlarda bir takım psikososyal sorunlar yaşanabilir. Teknoloji bağımlılıkları, sosyal yaşamın sekteye uğraması gibi görece bilinen sorunlar bunlar arasında sayılabilir. Ancak çok daha kompleks ve sağlık açısından riskli durumlarda yaşanabilir. Dijital dünyada maruz kalınan aşırı uyaran ve bilgi bombardımanı, kullanılan siber kimlikler, yaşanan siber travmalar ve mağduriyetler sonucu "siber dissosiyasyon" (bilinç, bellek, çevre algısı ve kimlik dağılması) durumu yaşanabilir. Başlarda dijital dünyaya uyum amacıyla kullanılan siber kimlikler bu

dissosiyojen zeminde zamanla siber alter kişilik haline dönüşerek insanın gerçek kimliği ile kontrol mücadelesine girmektedir (Öztürk ve Çalıcı, 2018). Siber alter kişilik bireyin gerçek yaşam kimliğini olumsuz etkileme ve kapsama alanına alma potansiyeline sahiptir. Aşırı uyaranlı ve çoklu kimliklerin hakim olduğu bu dijital dünya bireyi kuşatarak adeta siber travma yaşamasına ve entegrasyon krizlerine yol açmaktadır. Dolayısıyla siber dünyada kullanılan siber kimlik ile aktüel yaşamın gerçek kimliği arasındaki entegrasyon ne kadar zayıflarsa dissosiyasyon o derece yoğun yaşanmaktadır (Öztürk, 2020a). Siber dissosiyasyonun temel belirtileri ise şunlardır: Bireyin siber ortamda zamanın nasıl geçtiğini anlayamaması ve günde en az dört saat üzeri kontrolsüzce vakit geçirmesi, siber uzamda 15-30 dk ve üzerinde dalgınlık yaşaması, internette neler yaptığını unutmaması hatırlayamaması, siber uzamdan ayrılmak istememesi ve öfke kontrol sorunu yaşaması, gerçek yerine siber iletişimi tercih eder hale gelmesi, siber kimliğinin kontrolünü kaybetmesi, siber alter kişiliğe dönüşen siber kimliklerin bireyin davranışlarını kontrol altına alması, kendini olduğundan farklı ve parçalı gibi hissetmesi, siber ortamda ve gerçek yaşamda bilinç kesintileri ve amneziler yaşaması, sosyal ilişkilerden geri çekilme işe ya da okula gitmeyi reddetme (Öztürk, 2020b). Tüm bu siber travmatik sorunlar ve siber dissosiyatif yaşantılar kapsamında değerlendirilen konular hem çocuklar hem yetişkinler için ciddi bir risk teşkil etmektedir.

Bir diğer önemli konu ise ebeveynlerin sosyal medya platformlarında çocuklarına ait video, fotoğraf gibi görselleri ve kişisel bilgileri paylaşmasıdır. Bu durum "sharenting" (paylaşan ebeveynlik) olarak adlandırılmaktadır (Colins Dictionary, 2021). Çoğunlukla çocukların özel günlerine ait görsellerin paylaşılması, ebeveynin hem kendi internet bağımlılığından hem de sanal ortamda önemli gördüğü insanlara mesaj verme ihtiyacından kaynaklanmaktadır. Sosyal medyada varlığını göstermek ebeveyne her ne kadar iyi hissettirse bile çocuklar açısından ruhsal ve gelişimsel sorunlara, dijital kimlik hırsızlıklarına maruz kalmaya ve ebeveyn çocuk ilişkisinin bozulması gibi ciddi sorunlara neden olabilmektedir (Çimke, Gürkan ve Polat, 2018; Öztürk, 2020b; Ayhan ve Öztürk; 2021).

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Çocukların dijital cihazlardan fayda yerine zarar görmemesi için doğru ve dengeli kullanım gerektiği görülmektedir. Bu durum, çocuğun içinde bulunduğu aileye ve topluma bağlıdır. Çocuklar yaşam becerileri ve pratikleri konusunda yetişkinlerin bilgi ve tecrübelerine ihtiyaç duyarlar ve yetişkinleri rol model alırlar. Çocuk yetiştirme sorumluluğu olan bireylerin modern yaşamın kaçınılmazı haline gelen dijital teknolojilerin sağlıklı kullanımı konusunda çocuklara bilgi vermesi, yardım etmesi, rehberlik sunması gereklidir. Aksi halde çocuğun uğradığı veya uğrayacağı biyopsikososyal zararlar çocuğa karşı fiziksel, duygusal ve cinsel istismar ile benzer sonuçlar verecektir. Örneğin bağımlılık, agresyon, anksiyete, depresyon ve özgüvensizlik gibi sorunlar hem dijital cihazların sağlıksız kullanımı sonucu hem de ihmal ve istismar sonucu yaşanabilmektedir (Taner ve Gökler, 2004; Mentzoni ve ark., 2011). Bu yüzden aslında yaşamı kolaylaştıran ve birçok insanın önemli iş ve işlemlerini yürüttüğü dijital cihazları aile ve çocuklar sağlıklı kullanmadığı zaman çocuklara kesilen fatura “teknolojik ihmal ve istismar” olabilmektedir.

Günümüzde dijital cihazları faydalı ve sağlıklı şekilde kullanmanın önemli ve gerekli olduğu görülmektedir. Çalışmanın amacı teknolojik aygıtlar günlük yaşamdan uzak tutulmalı gibi gerçekçi olmayan söylemler geliştirmek değildir. Fakat konumuz çocukların ve ailelerin dijital aygıtlarla ilişkide yaşadığı sorunlara odaklı olduğundan öneriler, teknolojik ihmal ve istismar karşısında koruyucu ve önleyici tedbirler sunmak yönündedir.

Ebeveynler öncelikle kendileri akıllı cihazları yararlı ve dengeli biçimde kullanmalıdırlar. Dijital dünyadaki zararlı içerikler konusunda çocukları bilgilendirmeli, yararlı içeriklere yönlendirmelidirler. Dijital cihazları bakıcı gibi kullanmak yerine mümkün olduğunca kendileri çocuklarına vakit ayırmalı, çocuğun yaşına ve gelişim görevlerine uygun oyun oynamalı etkinlikler yapmalıdırlar. Eğer bilmiyorlarsa bunları öğrenmelidirler. Ayrıca çocukların sürekli evde dijital cihazlarla vakit geçirmesi yerine akranları ile sosyalleşebilecekleri ortam ve fırsatlar oluşturulmalıdır. Yemek ve uykudan 1 saat öncesinde telefon, bilgisayar, tablet vb. kullanımı durdurulmalıdır. (Özyürek, 2018; Ateş ve Saltalı, 2019; Aksoy, 2020; Durmuş ve Övür, 2021)

Çocukların dijital cihaz kullanımı için günlük sınırlı bir süre belirlenmeli, bu sürenin üzerine çıkılmamalı ve rehberlik sunulmalıdır. Anne ve babalar bu konuda tutarlı bir yaklaşım sergileyerek, kullanım sürecinde çocuğun yaşına ve ihtiyaçlarına uygun çizgi filmler izleyip faydalı oyunlar oynamasına imkân tanınmalıdır. Zararlı yayın ve oyunlar konusunda ebeveynler özellikle dikkatli olmalı, gerektiğinde müdahale edebilmelidirler (Johnson ve Dinger, 2012; Gündoğdu ve ark., 2016; Özyürek, 2018; Darga, 2021).

20 aile ile yapılan araştırmada ebeveynlerin eğitim düzeyi arttıkça hem çocuklarda hem kendilerinde dijital bağımlılık konusunda bilinçli oldukları ve aile olarak haftanın belli günlerinde hiçbir teknolojik alet kullanmadan birlikte vakit geçirebildikleri belirlenmiştir. Bunlara bağlı olarak çocuklarını doğru ve bilinçli internet kullanımı konusunda iyi yönlendirdikleri de söylenebilmektedir (Akçay, 2020). Ebeveynlerin kendi kişisel gelişimlerine yatırım yapabiliyor olması, çocuğa ve aileye de olumlu yansımacaktır.

Öztürk (2018)'ün geliştirdiği “doğal ve rehber ebeveynlik” stiline göre anne babalar çocuklarını hem travmatize edici yaşantılardan korumalı hem de olumsuz yaşam olayları ile baş etme becerileri kazandırmalıdır. Güven temelli ve duygusal karşılığı olan bir zeminde bilgi ve yaşam tecrübelerini çocuklarına aktarmalıdır. Günümüzde ise bunlara ek olarak dijital iletişim araçlarını optimal düzeyde kullanmayı ergenlik öncesine kadar çocuklarına öğretmeleri gerekmektedir. Tabi bunun için öncelikle kendileri optimal kullanıcı olmalıdırlar. Teknolojiyi çocuklara ödül veya ceza gibi sunmanın duygusal istismar olduğunu bilerek hareket etmeli ve çocukların dijital dünyada siber travmalara ve siber dissosiyasyona açık hale gelmesine sebep olmamalıdırlar (Öztürk, 2020b).

Ebeveynlerin kendi teknolojik bağımlılıkları olması durumunda çocuklarını ve eşlerini ihmal etme olasılığı yüksektir. Bu durumda hem kendileri hem çocukları zarar görmüş olacaktır. Varsa önce sağlıksız kullanımın önüne geçmek için tedavi seçenekleri muhakkak değerlendirilmelidir. Devlete ait ya da özel kuruluşlarda bağımlılık konusunda çalışan bir ruh sağlığı profesyoneliinden yardım alınmalıdır.

Kaynakça

- Akçay, D . (2020). Ebeveynlerin çocukların dijital video oyunları bağımlılığı karşısında tutum ve davranışları . *Middle Black Sea Journal of Communication Studies* , 5 (2) , 65-71 . Retrieved from
- Aksoy, S . (2020). Akıllı cihazların ebeveynler tarafından çocuk bakımında bir bakıcı olarak kullanılması: nitel bir araştırma. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7 (11) , 231-243 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/asead/issue/58010/811754>
- Albayrak S., Balcı, S. (2014). Gençlerde madde bağımlılığı ve önlenmesi. *Hemşirelikte Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 11 (2), 30-37
- Aral, N., & Doğan Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 317-348.
- Ateş, M. ve Durmuşoğlu Saltalı, N . (2019). KKTC’de yaşayan 5-6 yaş çocukların tablet ve cep telefonu kullanımına ilişkin ebeveyn görüşlerinin incelenmesi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5 (1), 62-90.
- Ayhan H. ve Öztürk E. (2021). Sharenting (paylaşan ebeveynlik): dijital dünyada ebeveyn olmanın görünürde normal bir yansıması. *Türkiye Klinikleri Adli Tıp ve Adli Bilimler Dergisi*. DOI: 10.5336/forensic.2021-82082
- Calvert, S. L., ve Wilson, B. J. (2008). *The Handbook Of Children, Media And Development*. Wiley-Blackwell
- Collins Dictionary. *Sharenting*. In Collins Dictionary. 23.04.2021 tarihinde <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/sharenting> adresinden erişildi.
- Çalışkan, M. (2019). Toplum ve suç araştırmalarında sınırları aşan bir sorun “çevrimiçi çocuk istismarı” . *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (61) , 122-131.
- Çimke, S., Yıldırım Gürkan, D., Polat, S. (2018). Sosyal medyada çocuk hakkı ihlali: sharenting. *Güncel Pediatri*, 16 (2) , 261-267 .

- Darga, H . (2021). Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evde oynadıkları dijital oyunlar ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research* , 9 (17), 447-479 . DOI: 10.18009/jcer.876987
- DeMause, L. (Ed.). (1995). *The history of childhood*. Jason Aronson, Incorporated.
- Durmus, K. ve Övür, A. (2021). Medya etkileri bağlamında okul öncesi dönem çocuklarının yeni medya kullanımının analizi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 5 (2), 136-155.
- Fuchs, C. (2003). *Internet and Society: Social Theory in The Information Age*. Routledge.
- Gündoğdu, Z., Seytepe, Ö., Pelit, B., Doğru, H., Güner, B., Arıkız, E., Akçomak, Z., Kale, E., Moran, İ., Aydoğdu, G., Kaya, E . (2016). Okul öncesi çocuklarda medya kullanımı. *Kocaeli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi* , 2 (2) , 6-10 . DOI: 10.30934/kusbed.358563
- Günüç, S. ve Atli, S. (2018). 18-24 aylık bebeklerde teknolojinin etkisine yönelik ebeveyn görüşleri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 205–226.
- Harsh, P., Chakrabarty, B., K. ve Isha Mahajan, I. (2018). Early exposure and adaptability of smart phone devices among young children and parental perception of their usage in a semi urban, middle class population in india. *International Journal of Current Advanced Research*, 7 (8), 14772-14775. doi.org/10.24327/ijcar.2018.14775.2690.
- Hoffner, C. (1997). Children's Emotional Reactions To A Scary Film: The Role Of Prior Outcome Information And Coping Style. *Human Communication Research*, (23), 323-341.
- Harman, J. P., Hansen, C. E., Cochran, M. E., ve Lindsey, C. R. (2005). Liar, liar: internet faking but not frequency of use affects social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *Cyberpsychology ve Behavior : The Impact Of The Internet, Multimedia And Virtual Reality On Behavior And Society*, 8(1), 1–6. https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.1
- Johnson, J. A.ve Dinger, D. (2012). *Let them play: an early learning (un)curriculum*. Redleaf Press.

- Kabakçı Yurdakul, İ , Dönmez, O , Yaman, F , Odabaşı, H . (2013). Digital parenting and changing roles . *Gaziantep University Journal of Social Sciences* , 12(4) , 883-896.
- Kara Özçalık C. Ve Atakoğlu R. (2021), Online child sexual abuse: Prevalence and characteristics of the victims and offenders. *Journal Of Psychiatric Nursing*, 12(1): 76-81, DOI: 10.14744/phd.2020.30643
- Kırık, A.M. (2014). Aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 337-347.
- Koca, M. (2012). Çocuk istismarında ihbar yükümlülüğü. *İnönü Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 3(1), 113-128.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J., Hetland, J., ve Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 14(10), 591–596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>
- Mustafaoğlu R., Yasacı Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Razak Özdiñler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions. Advance online publication.* <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051>
- Özsoy, D , Atılgan, S . (2018). Kuzeydoğu Anadolu Bölgesi'ndeki 0-8 yaş grubu çocukların internet kullanımı ve bu kapsamda ebeveyn arabuluculuğu: Nitel bir araştırma. *Selçuk İletişim Dergisi*, 11(2), 96-125. DOI: 10.18094/josc.415323
- Öztürk, E. (2016). Psicotarih açısından çocuk yetiştirme tarzları ve çocuk istismarı. *Türkiye Klinikleri J Foren Med-Special Topics*, 2(3), 24-34.
- Öztürk E. (2018a). Psicotarih ruhsal travma ve dissosiyasyon. O. Celbiş (Ed.), *Turaz akademi* (1. baskı, s. 92-106). Akademisyen Kitabevi

- Öztürk E. ve Çalıcı C. (2018b). Modern toplumda kimlik,“siber dissosiyasyon” ve “siber alter”: Teorik ve klinik bir yaklaşım. E. Öztürk (Ed.), *Ruhsal travma ve dissosiyasyon* (s. 39-47). Türkiye Klinikleri.
- Öztürk, E. (2020a). *Travma ve dissosiyasyon: Psikotraumatoloji temel kitabı*. Nobel Tıp Kitabevi.
- Öztürk E. (2020b). Siber toplumlar ve siber hayatlar: dissosiyojen bir ajan olarak dijital iletişim ağları. E. Öztürk (Ed.), *Siber psikoloji* (1. baskı, s. 1-13). Türkiye Klinikleri.
- Özyürek, A. (2018). Okul öncesi çocukların bilgisayar teknolojileri kullanımının annelerin görüşlerine göre incelenmesi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 2(2), 1-12. DOI: 10.36731/cg.467662
- Palmer, S. (2006). *Toxic childhood: How the modern world is damaging our children and what we can do about it*. Orion
- Plowman L., Stevenson O., Stephen C., ve McPake J. (2012). Preschool children’s learning with technology at home. *Computers and Education*, 59 (1), 30-37.
- Powell, A., & Henry, N. (2017). *Sexual violence in a digital age*. Springer.
- Taner, Y. ve Gökler, B. (2004). Çocuk istismarı ve ihmali: psikiyatrik yönleri. *Hacettepe Tıp Dergisi*, 35, 82-86.
- TDK-Türk Dil Kurumu. *İstismar*. sozluk.gov.tr içinde. 23.04.2021 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden erişildi.
- Tomopoulos, S., Cates, C. B., Dreyer, B. P., Fierman, A. H., Berkule, S. B., ve Mendelsohn, A. L. (2014). Children under the age of two are more likely to watch inappropriate background media than older children. *Acta paediatrica (Oslo, Norway : 1992)*, 103(5), 546–552. <https://doi.org/10.1111/apa.12588>
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., Akbulut, A . (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.

TÜİK-Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni (2020). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması* (Sayı: 33679). Türkiye İstatistik Kurumu. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679)

Yale University Sexual Harassment and Assault Response ve Education. *Cyber Abuse*. 23.04.2021 tarihinde https://sharecenter.yale.edu/sites/default/files/files/ShareCenter_CyberAbuse-PDF%5B1%5D.pdf adresinden erişildi.

World Health Organization Child Maltreatment, 23.04.2021 tarihinde <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/child-maltreatment> adresinden erişildi.

Ziyalar, N. (2020). *Çocuk İstismarı ve Çocukla Adli Görüşme*. Seçkin Yayıncılık.