



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

**SPOR YAPAN VE YAPMAYAN LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN VE
SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIĞI İLE ŞİDDETE YÖNELİK TUTUMLARI
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Berkan ZADIKAN
ORCID: 0000-0002-2803-2704

Danışman
Doç. Dr. Mehtap YILDIZ
ORCID: 0000-0001-8553-7154

Konya – 2025

TEŐEKKÜR

Tez alıőmamı tamamlamıő olmanın mutluluęunu ve gururunu sizlerle paylaőmak isterim. Bu zorlu srete her zaman yanımda olan, engin bilgi ve deneyimleriyle bana rehberlik eden danıőman hocam Do. Dr. Mehtap YILDIZ'a, gsterdięi destek, anlayıő ve sabrı iin sonsuz teőekkrlerimi sunuyorum.

Bilgi birikiminiz, deneyimleriniz ve destekleyici ynlendirmeleriniz sayesinde bu tez alıőmasını baőarıyla tamamlamam mmkn oldu. Eęitim ve ęretim hayatım boyunca emeklerini esirgemeyen tm ęretmenlerime ve hocalarımaya őukranlarımı sunarım.

Ayrıca hayatım boyunca maddi ve manevi desteklerini hi esirgemeyen, bugnlere gelmemde byk fedakrlıklar gsteren sevgili aileme ve tez yazmamda moral kaynaęım olan eőim őerife ZADIKAN'a őukranlarımı sunarım.

Berkan ZADIKAN

Temmuz 2025

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU	v
BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ	vi
KISALTMALAR.....	vii
ÖZET.....	viii
ABSTRACT	ix
1. GİRİŞ.....	10
1.1. Problem Durumu	13
1.2. Araştırmanın Amacı	13
1.3. Araştırmanın Önemi	13
1.4. Varsayımlar	14
1.5. Sınırlılıklar.....	14
1.6. Tanımlar	14
2. ALAN YAZIN.....	16
2.1. Spor	16
2.1.1. Sporun Tarihsel Gelişimi.....	17
2.1.2. Sporun Faydaları	17
2.1.3. Lise Döneminde Spor.....	21
2.2. Bağımlılık.....	22
2.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	22
2.2.2. Sosyal Medya Bağımlılığı	23
2.3. Şiddet.....	23
2.3.1. Şiddetin Nedenleri	25
2.3.2. Spor ve Şiddet Eğilimi	26
2.4. Spor, Dijital Oyun ve Sosyal Medya Bağımlılığının Şiddet Eğilimine Etkisi	26
3. YÖNTEM.....	29
3.1. Araştırmanın Modeli	29
3.2. Araştırmanın Evreni ve Örnekleme	29
3.3. Veri Toplama Araçları.....	30
3.4. Verilerin Toplanması.....	32
3.5. Verilerin Analizi.....	32
4. BULGULAR	34
4.1. Verilerin Normallik Analizi	34

4.2. Cinsiyet Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları	34
4.3. Düzenli Spor Yapma Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları	35
4.4. Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları	35
4.5. Okul Türü Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları	36
4.6. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki	38
4.7. Cinsiyet Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki	38
4.8. Düzenli Spor Yapma Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki.....	39
5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	41
5.1. Tartışma.....	41
5.1.1. Cinsiyet Değişkeni	41
5.1.2. Düzenli Spor Yapma Değişkeni	44
5.1.3 Sınıf Düzeyi Değişkeni	45
5.1.4. Okul Türü Değişkeni	49
5.1.5. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki	50
5.2. Sonuç	53
5.3. Öneriler.....	55
KAYNAKLAR.....	56
EKLER.....	69
Ek-1: Demografik Bilgi Formu	69
Ek-2: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)	70
Ek-3: Ergenler İçin Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği (ESMBÖ).....	71
Ek-4: Ergenler İçin Şiddete Yönelik Tutum Ölçeği (ŞYTÖ).....	72
Ek-5: Milli Eğitim Bakanlığı Araştırma Uygulama İzni.....	73
Ek-6: Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırmalar Etik Kurul İzni.....	74

TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

SPOR YAPAN VE YAPMAYAN LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN VE SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIĞI İLE ŞİDDETE YÖNELİK TUTUMLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ başlıklı tez çalışmamın toplam **49** sayfalık kısmına ilişkin, 31/07/2025 tarihinde tez danışmanım tarafından **Turnitin** adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı **%16** olarak belirlenmiştir.

Uygulanan filtrelemeler:

1. Tez çalışması orijinallik raporu sayfası hariç
2. Bilimsel etik beyannamesi sayfası hariç
3. Önsöz hariç
4. İçindekiler hariç
5. Simgeler ve kısaltmalar hariç
6. Kaynaklar hariç
7. Alıntılar dahil
8. 7 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Necmettin Erbakan Üniversitesi Tez Çalışması Orijinallik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve tez çalışmamın, bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranının (%30) altında olduğunu ve intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

31/07/2025

Berkan ZADIKAN

Doç. Dr. Mehtap YILDIZ

BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ

Bu tezin tamamının kendi çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar tüm aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez hazırlama kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını ve bu kaynakların kaynaklar listesine eklendiğini beyan ederim.

31/07/2025

Berkan ZADIKAN

KISALTMALAR

DOBÖ: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeđi

ESMBÖ: Ergenler İin Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeđi

ŞYTÖ: Ergenler İin Şiddete Yönelik Tutum Ölçeđi

vd: Ve diđerleri



ÖZET

Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı
Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

SPOR YAPAN VE YAPMAYAN LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN VE SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIĞI İLE ŞİDDETE YÖNELİK TUTUMLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Berkan ZADIKAN

Araştırmanın amacı, spor yapan ve yapmayan lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumları arasındaki ilişkinin belirlenmesidir. Araştırma nicel araştırma desenlerinden ilişkisel tarama modeli ile yürütülmüştür. Araştırma 2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılında Gaziantep ili merkez ilçelerinde öğrenim gören 1926 lise öğrencisinden (1119 kadın, 807 erkek) oluşan bir örnekleme gerçekleştirilmiştir. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen “Demografik Bilgi Formu”, Lemmens vd. (2011) tarafından geliştirilen Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçe’ye uyarlanan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)”, Özgenel vd. (2019) tarafından geliştirilen “Ergenler İçin Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği (ESMBÖ)” ve Bosworth vd. (1999) tarafından geliştirilen ve Çetin (2011) tarafından Türkçe’ye uyarlanan “Ergenler İçin Şiddete Yönelik Tutum Ölçeği (ŞYTÖ)” kullanılmıştır. Veri analizinde bağımsız örneklem t-testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA), Pearson korelasyon testi ile uygun post-hoc testleri uygulanmıştır.

Araştırma sonucunda erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinin kadın öğrencilere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu, kadın öğrencilerin ise sosyal medya bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır. Düzenli spor yapan öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı düzeylerinin daha düşük olduğu belirlenmiş, ancak dijital oyun bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinde anlamlı farklılık gözlemlenmemiştir. Sınıf düzeyi arttıkça sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumların da arttığı, okul türüne göre ise fen lisesi öğrencilerinin bağımlılık ve şiddet düzeylerinin en düşük, meslek lisesi öğrencilerinin ise en yüksek seviyede olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumlar arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki belirlenmiştir. Bulgular, dijital ortamların genç bireylerin tutum ve davranışları üzerinde önemli etkiler oluşturabileceğini göstermektedir. Bu doğrultuda, dijital medya okuryazarlığı ve sporun teşvik edilmesi yoluyla öğrencilerin sağlıklı gelişim süreçlerinin desteklenmesi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Spor, Dijital Oyun, Sosyal Medya, Şiddet

ABSTRACT

Necmettin Erbakan University, Graduate School of Educational Sciences
Department of Physical Education and Sports
Physical Education and Sports Program
Master Thesis

EXAMINING THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME AND SOCIAL MEDIA ADDICTION AND ATTITUDES TOWARDS VIOLENCE OF HIGH SCHOOL STUDENTS WHO DO AND DO NOT DO SPORTS

Berkan ZADIKAN

The aim of the research is to determine the relationship between digital game addiction, social media addiction, and attitudes towards violence of high school students who do and do not do sports. The research was carried out with the relational screening model, one of the quantitative research designs. The research was conducted with a sample of 1926 high school students (1119 female, 807 male) studying in the central districts of Gaziantep province in the 2024-2025 Academic Year. As data collection tools, "Demographic Information Form" developed by the researcher, the "Digital Game Addiction Scale (DGAS)" developed by Lemmens et al. (2011) and adapted to Turkish by Yalçın Irmak and Erdoğan (2015), the "Social Media Addiction Scale for Adolescents (SMASA)" developed by Özgenel et al. (2019) and the "Attitude Scale towards Violence for Adolescents (ASVA)" developed by "Bosworth et al. (1999) and adapted to Turkish by Çetin (2011) were used. In data analysis independent sample t-test, one-way analysis of variance (ANOVA), Pearson correlation test and appropriate post-hoc tests were applied.

As a result of the research, it was determined that male students had significantly higher levels of digital game addiction and attitudes towards violence than female students, while female students had higher levels of social media addiction. It was detected that students who do regular sports have lower levels of social media addiction, but no significant difference was observed in their levels of digital game addiction and attitudes towards violence. It was appointed that as the grade level increased, social media addiction and attitudes towards violence also increased, and that science high school students had the lowest levels of addiction and violence, while vocational high school students had the highest levels. In addition, a positive significant relationship was specified between digital game addiction, social media addiction and attitudes towards violence. The results show that digital environments can have significant effects on the attitudes and behaviors of young individuals. In this direction, it is recommended to support the healthy development processes of students by encouraging digital media literacy and sports.

Keywords: Sports, Digital Game, Social Media, Violence

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

Spor, yüzyıllar öncesinde ortaya çıkan bir olgu olmakla beraber, günümüzde insan hayatının önemli bir parçası haline gelmiştir. Bireylerin bedensel ve psikolojik sağlığının geliştirilmesi, serbest zamanlarının değerlendirilmesi, kişinin öz güveninin sağlanması, sosyalleşme ve iletişim becerilerinin sağlıklı bir şekilde sürdürülmesini sağlaması sebebiyle spor terimi ayrı bir anlam kazanmıştır (Koruç ve Bayar, 2004). Spor insanların bütüncül gelişimine katkı sağlayan , insan yaşamının her döneminde hayatın içinde olması gereken bir kavramdır (Aygün ve Yetim, 2015). Bireylerin çocukluk döneminden itibaren spor ile tanışmasının bütüncül gelişime katkı sağlayacağı, bedensel, psikolojik ve sosyal iletişim becerilerinin gelişimini destekleyeceği bir çok araştırmada ortaya koyulmuştur (Tutkun, 2002). Sporun tüm bu katkılarının yanında, spor yapan bireylerin kötü eylem ve alışkanlıklardan uzak durması da beklenmektedir. Bu eylem ve alışkanlıklar; saldırganlık, sürekli endişe hali, stres, zararlı madde, şiddet eğilimi, sosyal medya ve dijital oyun bağımlılığı olarak sıralanabilir (Arslan vd., 2023).

Lise dönemi, bireylerin ergenlik döneminin içerisinde yer alan, bireylerde büyüme hızının gözle görülebilir biçimde arttığı ve hızlı değişimlerin yaşandığı süreçlerdendir. Hızlı gelişen ve değişen dünya da dijitalleşmenin hızla artması lise dönemindeki çocukların, çocukluktan itibaren teknoloji ile sürekli etkileşimde olmasına neden olmuştur (Akbulut, 2013). Bireylerin hızlı büyüme ve gelişmesine denk gelen bu süreç, dijitalleşmeden etkilenmesi sonucunu ortaya çıkarmıştır. Günden güne yaşanan hızlı gelişimler, kentleşme ve beraberinde gelen oyun alanlarının olmaması, bu tür etkinliklerin dijital mecralara taşınarak dijital oyun kavramının ortaya çıkmasını sağlamıştır (Gentile, 2009). Lise döneminde bulunan gençlerin teknolojiyi nasıl kullandıkları ile ilgili yapılan araştırmalarda, gençlerin teknolojiyi genellikle oyun oynamak, sosyal medya ve müzik dinlemek için kullandığı bilinmektedir (Kubey vd., 2001). Dijital oyunların ise lise dönemi gençler için serbest vakitlerini değerlendirmek ve sosyalleşmek amacıyla kullanıldığı görülmektedir (Herodotou vd., 2012; O'Keeffe ve Clarke, 2011).

Hızla gelişen ve değişen dünyada dijitalleşmenin insan yaşamında önemli bir yeri olduğu gözlemlenmektedir. Dijital oyun ve sosyal medya bağımlılığı da tüm bu dijital araçların yaşamın önemli bir parçası olmasıyla beraber sık rastlanılan kavramlar olmuştur. Genel olarak

teknolojik alet ve uygulamaları hayatının her alanında kullanma ve alışkanlık haline getirme olarak tanımlanan dijital bağımlılık, insan hayatına negatif etkileri nedeniyle bağımlılık türlerinden birisi olarak kabul edilmektedir. Dijital bağımlılık; cep telefonu, sosyal medya ve dijital oyun bağımlılığı olarak tanımlanabilir (Arslan vd., 2015). Belirli bir süre kullanım sonrası alışkanlık haline gelen ve kullanılmadığında huzursuzluk yaratan durum, kullanıldığında bu yoksunluğu ortadan kaldırıyor ve kullanım süresinin giderek artmasına neden oluyorsa bu durum bağımlılığın gerçekleştiğini göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı, gençlerin farkına varmadan günlük hayatının büyük bir bölümünde oyun oynaması, dijital oyunlar ve gerçek hayat arasında ilişki kurması ve oyun bağımlılığı nedeniyle gündelik iş ve sorumluluklarını aksatması gibi sonuçlar doğurmaktadır (Horzum, 2011).

Günümüzde internet kullanıcılarının önemli alışkanlıklarından biri olan sosyal medya, pekçok grup ve çevre, sosyal isteklerine karşılık bulmuş, buna karşın bu durumu olumsuz görenlerin eleştirileri de gündeme gelmiştir. İletişim araçlarındaki farklı evrimler, bilişim teknolojilerine yönelik talebi artırarak sosyal medyanın kendine yer edinmesine imkan tanımıştır (Bat vd., 2010). Sıklıkla internet kullanan bireyler, bu sürenin önemli bir kısmını sosyal medya platformlarında geçirdiklerinden, bu platformlarda sunulan türlü içerik kanallar geniş kitleleri kendine çekerek çekim merkezi haline gelmekte ve özellikle çocuklar ve gençler şursuzca bu içeriklerden etkilenmektedirler. Sosyal medya ve internetin yoğun ve kontrolsüz kullanımı ile ortaya çıkan bu tehditlerden birisi farklı terimlerle adlandırılan bağımlılıktır (Deniz ve Gürültü, 2018).

Günlük yaşamda ulaşılması genellikle zor olan bürokrat, sanatçı, sporcu vb. bireylere sosyal medya platformları üzerinden mesaj gönderip yanıt alabilmek, iletişim alışkanlıklarının farklı bir boyut kazandığını gözler önüne sermektedir. Dolayısıyla sosyal medya bireylerin hayatında önemli bir yer tutmakta, bu durum ise gereğinden fazla sosyal medya kullanımının nedenlerinin araştırılması ihtiyacını doğurmuştur (Tutgun Ünal, 2015). İnsanlar sosyal medya üzerinden daha önce tanımadığı kişilerle iletişim kurmanın yanı sıra, kimliğini, cinsiyetini, statüsünü ve ismini farklı şekillerde sunma imkanına da sahip olmaktadır (Gölcü vd., 2019). Gün geçtikçe artan sosyal medya uygulamaları, kullanıcı sayısındaki yükselme ve sosyal medyayı bağımlılık seviyesinde kullanan bireylerin çoğalması, sosyal medya bağımlılığının tanımlanması gereken bir terim haline gelmesine yol açmıştır (Ünlü, 2018).

Hayatın her yönünde etkisini gösteren teknolojik gelişmeler, her geçen gün daha da hızlanmakta ve bu ilerlemeler, beraberinde önemli değişimlere yol açmaktadır. Bu değişim,

özellikle çocuklar ve gençlerin sosyalleşme ve eğlenme ihtiyaçlarını dijital oyunlar aracılığıyla karşıladıkları alanlarda belirginleşmiştir (Baldemir ve Övür, 2021). Kullanımı çok küçük yaşlarda başlayan telefon, tablet ve bilgisayar gençlerin yaşamlarının büyük bir bölümünü ekran karşısında ve sanal dünyada geçirmelerine neden olmaktadır. Bireyin hızlı gelişim gösterdiği ve kritik dönem olarak sayılan lise döneminde oyun ve sosyal medyaya bağlı hale gelen bireyler, sürekli olarak şiddet içerikli görsel ve oyunlara maruz kalarak, olumsuz davranışlar gösterebilmektedir. Özellikle sosyal medya ve dijital oyun bağımlılığı etkileşimin sadece sanal ortamda olması, bireyin toplum içerisinde uyumsuz ve sorunlu davranışlar sergilemesine neden olabilmektedir (Savcı ve Aysan, 2017). Gençlerin zaman geçireceği ve sosyalleşeceği alanların giderek azalması sosyal medya ile iletişimini giderek artırmaktadır. Bireyin sosyalleşme aracı olarak gördüğü sosyal medya kullanımı bireyin yaş aldıkça bağımlı hale geldiği bir araç haline gelmektedir. Bu bağımlılık gelişim döneminde olan gençleri zihinsel ve bedensel olarak negatif etkilemektedir (Yıldırım, 2019). Gençlerin genel olarak saldırganlık ve şiddet içeren oyunlar oynamaları, sosyal medyada şiddet içerikli paylaşımları sık sık görmeleri bu durumları normalleştirmelerine ve davranışlarında olumsuz etkiye neden olabilmektedir (Savcı ve Aysan, 2017).

Lise dönemi insan yaşamında orta ergenlik dönemine denk gelen, değişim ve gelişimlerin belirgin görüldüğü önemli bir dönemdir. Bu dönemde sporun etkileri oldukça önemlidir. Bu süreçte sporu alışkanlık haline getiren gençler, bedensel ve zihinsel olarak sağlıklı bir gelişim dönemi geçirirken, sosyalleşme, dayanışma ve yardımlaşma duygularını yaşayarak iletişim becerilerinde de belirgin değişimler hissedecektir. Diğer yandan teknolojinin hızlı gelişimi ve ulaşılabilirliğinin arttığı dünyada, dijitalleşmenin giderek artış gösterdiği, özellikle gençlerin zamanlarının büyük bir çoğunluğunu dijital oyun ve sosyal medya ile geçirdiği görülmektedir. Bu durum zamanla bağımlılık halini alarak, bireylerin sağlıklı gelişimlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Bireylerin hızlı gelişim döneminde oldukları bu dönemde, karakter ve kişiliklerinin sağlıklı bir şekilde gelişmesi için gerekli sosyal becerileri kazanması gerekmektedir. Yaşlıları ile gerçek sosyal ortamlarda bulunmayan gençler bu sosyal becerileri kazanamamakta, bu durum yaşantılarında kişilik ve davranış bozukluklarına neden olmaktadır. Serbest zamanlarının büyük çoğunluğunu sosyal medya ve dijital oyun ile geçiren gençlerin, şiddet içerikli oyun ve sosyal medya görüntüleri ile sık karşılaşması şiddeti normalleştirerek, şiddet eğilimi davranışlar göstermesini olası kılmaktadır.

1.1. Problem Durumu

Teknolojinin hızlı deęişim ve gelişimi insan yaşamında da deęişiklikleri beraberinde getirmiştir. Dijitalleşmenin yaşamın her alanında olması, teknolojiye ulaşımın kolaylaşması, teknolojik araç kullanımını artırmıştır. Teknolojinin bilinçli kullanımının insan hayatında önemli kolaylık ve faydalarının yanı sıra dijital araçların kullanımının bilinçsiz ve çocukluktan itibaren kontrolsüz kullanımı birçok olumsuzluğu beraberinde getirebilmektedir. Özellikle hızlı gelişim dönemlerinden biri olan lise döneminde zamanlarının büyük bir çoğunluğunu ekran karşısında, sosyal medya ve dijital oyunlar ile geçiren gençler, günlük yaşamdan uzaklaşarak, sanal mecralara bağımlı hale gelebilmektedir. Bu durum dijital bağımlılık kavramı olarak literatürde yerini alırken, dijital bağımlı hale gelen gençler, hareketsiz yaşamı benimseyerek spor ve fiziksel aktiviteden uzaklaşmaktadır. Zamanlarının büyük çoğunluğunu ekran karşısında sosyal medya ve dijital oyun ile geçiren gençlerin, fiziksel ve psikolojik olarak olumsuz etkilendięi görülmektedir. Özellikle şiddet içerikli sosyal medya görüntüleri ve dijital oyunlarla karşılaşılması, dijital bağımlılığı olan gençlerin şiddet eğilimli davranışlar gösterme olasılığını artırmaktadır. Öte yandan spor insanın bütüncül gelişimi açısından çok önemlidir. Spor bireylerin eğlenme ve serbest zamanlarını değerlendirmelerinin yanında, sosyal beceri gelişimlerini de desteklemektedir. Dolayısıyla spor yapan gençlerin, spor yapmayan gençlere oranla dijital oyun ve sosyal medya bağımlılığının daha az olması ve şiddet eğilimlerinin düşük olması beklenmektedir. Fiziksel gelişimin yanında, duygusal ve psikolojik gelişimin de yoğun yaşandığı lise döneminde “Lise öğrencilerinde spor yapmanın dijital oyun ve sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumları arasında ilişki var mıdır?” sorusuna cevap arama gerekliliğini ortaya çıkmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Araştırma ile spor yapan ve yapmayan lise öğrencilerinin dijital oyun ve sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Gençlerde lise dönemi fiziksel, sosyal ve zihinsel hızlı deęişim ve gelişimlerin yaşanması bakımından önemli bir süreçtir. Gelişim ve deęişimlerin hızlı yaşandığı bu dönemde bireylerin gelişimlerinin fiziksel ve zihinsel sağlıklı bir şekilde gerçekleşmesi için çevresel etkenler önemlidir. Teknolojinin hızlı ve sürekli gelişim gösterdiği günümüzde bireylerin teknolojik gelişmeleri takip etmenin yanında dijital oyun ve sosyal medya bağımlılığında artış

görülmektedir. Zamanlarının büyük bir bölümünü hareketsiz ve sosyallikten uzak geçiren gençlerin şiddet ve saldırganlık içeren davranışlar gösterebileceği düşünülmektedir. Alan yazında sporun teknoloji bağımlılığına etkisini araştıran çalışmaların olduğu (Arslan vd., 2023; Tüver ve Gümüş, 2024), sporun sosyal medya bağımlılığına etkisini inceleyen çalışmaların olduğu (Can vd., 2021; Kunt, 2024), sporun saldırganlık düzeyine etkisini inceleyen çalışmanın olduğu (Birinci, 2019), lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisini inceleyen bir çalışmanın olduğu (Kunt, 2024) belirlenmiştir. Ancak sporun lise öğrencilerinin dijital oyun ve sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumları arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu bağlamda, değişim ve gelişimlerin hızlı görüldüğü lise döneminde, dijital oyun ve sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumlara sporun etkisinin belirlenmesinin gençlerin gelişimine yönelik alternatifler geliştirilmesine yardımcı olacağı ve spor bilimleri alanına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4. Varsayımlar

1. Araştırmada kullanılan ölçeklerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumları ölçtüğü,
2. Araştırmaya katılan lise öğrencilerinin ölçek ifadelerine doğru cevaplar verdiği,
3. Araştırma örnekleminin evreni yansıttığı varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Araştırma, Gaziantep ili Şahinbey ve Şehitkamil merkez ilçelerinde Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı farklı lise türlerinde 2024-2025 Eğitim Öğretim Yılında eğitimini sürdüren öğrenciler ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Spor: Spor; Bireysel ya da takım halinde yapılan, belirli ölçütlere dayanan, genellikle rekabet unsuru taşıyan, bedensel ve zihinsel becerilerin gelişimini amaçlayan, hem eğitici hem de eğlendirici bir faaliyettir. Kişinin doğal çevresiyle kurmuş olduğu ilişkiyi sosyal bir boyuta taşıyan spor, araçlı ya da araçsız şekilde, serbest zaman etkinliği olarak ya da profesyonel bir meslek olarak icra edilebilir. Bireyin yeteneklerinin gelişimine katkı sağlarken aynı zamanda toplumsal dayanışmayı güçlendiren, fiziksel ve ruhsal gelişime katkı sunan, sosyalleştirici ve kültürel bir yapıya sahiptir (Kılıcıgil, 1998).

Bağımlılık: Bağımlılık, bir maddeyi ya da bir davranışı bırakmakta güçlük çekme/kontrol edememe durumu olarak açıklanmaktadır (Egger ve Rauterberg, 1996). Bu kavram, uluslararası literatürde genellikle “addiction” ve “dependence” terimleriyle ifade edilmektedir. Kişiler sigara, alkol, uyuşturucu madde gibi maddelere bağımlı hale gelebilir. Ancak bağımlılık kavramı bu maddelerle sınırlı düşünülmemelidir. Madde temelli olmayan, davranışsal nitelikli yeme bozukluğu, oyun oynama, cinsellik, bilgisayar, akıllı telefon, televizyon ve internet gibi alışkanlıklar da bağımlılık türleri olarak tanımlanabilir (Greenfield, 1999; Kim ve Kim, 2002).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Bağımlılık türleri arasında davranışsal bağımlılık olarak tanımlanmıştır. Bu durum bireyin oyun oynama dürtüsünü denetleyememesi ile kendini göstermektedir. Kişinin duygularında, düşünce yapısında ve gündelik yaşantısında dijital oyunlara bağlı olarak değişiklikler ve olumsuzluklar yaşaması durumudur (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Sosyal Medya Bağımlılığı: Bireyin sosyal medyayı aşırı seviyede kullanması, kullanımını kontrol edememesi, sosyal medya için günlük yaşam aktivitelerini ihmal etmesi, bu alışkanlığın bireylerin sosyal ilişkilerine zarar vermesi, olumsuz duygular ve yaşam stresiyle başa çıkmak için sosyal medyaya yönelmesi, kullanımını azaltmakta ya da bırakmakta güçlük çekmesi, sosyal medyaya erişim imkanının bulunmadığı durumlarda kendisini huzursuz ve sinirli hissetmesi ve kullanım süresi konusunda gerçek dışı beyanlarda bulunması gibi belirtilerle tanımlanabilir (Savcı ve Aysan, 2017).

Şiddet: Şiddet genellikle, sertlik, katı tutumlar ve fiziksel güç kullanımı şeklinde tanımlanır. Şiddet içeren eylemler ise, bireyleri korkutmak veya baskı altına almak amacıyla gerçekleştirilen girişim ya da olaylar olarak ifade edilmektedir. Bir başkasını öldürme, yaralama ya da sakat bırakma gibi zarar verici eylemleri içeren şiddet, yalnızca güç kullanımını değil, gücün ötesine geçen yıkıcı davranışları da kapsar. Başkalarına yönelik tehdit oluşturma, fiziksel ya da psikolojik zarar verme amacı taşıyan her türlü eylem şiddet kapsamında değerlendirilir (Ünsal, 1996).

BÖLÜM 2

2. ALAN YAZIN

2.1. Spor

Spor kavramı düşünüldüğünde akla ilk olarak bedensel bir faaliyet olduğu gelse de, bu tanım oldukça yetersiz kalmaktadır. Kas gücüne dayanan bir faaliyet olması nedeniyle fiziksel yönü bulunan spor; aynı zamanda disiplin, kararlılık ve azim gibi nitelikleri barındırdığı için psikolojik tarafı da içermektedir. Ayrıca bireyleri bir araya getirip ortak bir duygu birliği sağlaması açısından sosyolojik boyutu da mevcuttur. Bu sebeple spor, farklı disiplinlerin ortak alanı olarak değerlendirilmektedir. Günümüzde spor; eğitimden tıba, fizyolojiden farmakolojiye, ekonomiden sosyolojiye, psikolojiden felsefeye, teknolojiden hukuka ve iletişime kadar bir çok alanda bilimsel araştırmalara konu olan, çok yönlü bir etkileşim alanı haline gelmiştir (Erdemli, 1996).

Spor; bireyin ekonomik, sosyal ve kültürel gelişimini hem fiziksel hem ruhsal açıdan destekleyen, kişiliğini şekillendirmesine ve karakterini geliştirmesine olanak sağlayan, bilgi beceri ve yetenek kazandırarak sosyal çevresine uyumunu kolaylaştıran bir eylemdir. Aynı zamanda kişiler, toplumlar ve milletler arası dayanışma, birliktelik ve barış ortamı kurmaya hizmet eder. Bunun yanında mücadele azmini artırırken, belirlenmiş kurallar çerçevesinde rekabet içermek, heyecan yaşama ve üstünlük kurma amacı taşıyan bir etkinlik olarak tanımlanabilir (Yetim ve Cengiz, 2010).

18. Yüzyılın ortalarına kadar pek bilinmeyen “spor” terimi, İngilizce’ye ilk olarak Fransızca kökenli “desporter” ya da “deporter” kelimelerinden türeyen ve ‘eğlendirmek, oyalamak, zihni ciddi konulardan uzaklaştırmak’ gibi anlamlar taşıyan “disport” fiili aracılığıyla girmiştir. Başlangıçta yalnızca “eğlenmek” anlamında kullanılan bu kelime, 15. Yüzyılın başlarında “rahatlama” ve “oyun” kavramlarıyla ilişkilendirilmiş ve zamanla “in sports” ifadesiyle şaka anlamında da kullanılır olmuştur. 1520’li yıllara gelindiğinde ise kelime, fiziksel hareket içeren oyunları tanımlamak için kullanılan terim haline almıştır (Peters, 2020).

Sporun hem fiziksel hem zihinsel yararları, 21. Yüzyılda bilimsel verilerle desteklenmiş ve her yaşta birey için önemli bir etkinlik haline gelmiştir (Öztürk, 2020). Sporun dil, din, ırk ve kültürel farklılıkları gözetmeyen evrensel bir etkinlik olduğu ifade edilmiştir (Sezen, 1990).

2.1.1. Sporun Tarihsel Gelişimi

Sporun tam olarak nerede ve ne zaman başladığını kesin bir şekilde belirlemek mümkün değildir. Ancak genel görüşlere göre, spor faaliyetleri insanların doğaya uyum sağlama ve doğanın zorlukları ile baş etme amacıyla doğmuştur. İlk insanların yaşamlarını sürdürebilmek adına avlanma, tehlikelerden kurtulma ya da kovalamaca gibi durumlarda gerçekleştirmiş oldukları fiziksel hareketler ve kullanmış oldukları basit araçların, sporun temelini oluşturduğu düşüncesi yaygın olarak kabul görmektedir (Tekin ve Tekin, 2014).

Tarih boyunca spora benzeyen faaliyetler, zamanla çeşitli değişimlere uğrayarak oyunlar, yarışmalar ve halkın katıldığı eğlenceler biçiminde başlamış; ardından daha sistemli ve rekabete dayalı bir yapıya kavuşarak profesyonel spor halini almıştır (Tekin ve Tekin, 2014). Sportif faaliyetlere yönelik en eski bulguların, araştırmacılar tarafından Çin'in kuzeyinde, Beijing'e yakın bir yer olan Zhoukoudian köyü civarındaki mağaralarda 600 bin yıl öncesine ait olduğu belirlenmiştir (Tomay ve Değirmencioglu, 2017). Yakındoğu'daki sportif etkinliklere dair en eski kalıntılar, M.Ö 300'lü yıllara tarihlenen ve Mısır'da yer alan Beni Hasan adlı tarihi mezarlık bölgesindeki lahit ve duvar resimlerinde ortaya çıkmıştır (Tekin ve Tekin, 2014). Bu çizimlerde genellikle güreşen kişilere ait figürlere yer verilmiştir (Tomay ve Değirmencioglu, 2017). Mısır'da gerçekleştirilen sportif etkinlikler arasında güreşe ek olarak boks, sopa ile dövüş, koşu yarışı, eğlence amaçlı yüzme, avcılık ve at arabası yarışları da yer almaktadır (Tekin ve Tekin, 2014).

Elde edilen veriler ışığında milattan önceki dönemlerde çeşitli takım oyunları, gösteri niteliğindeki etkinlikler ve benzeri organizasyonların gerçekleştirilmiş olduğu; bu uygulamaların farklı uygarlıklar arasında zamanla aktarıldığı anlaşılmaktadır. Ancak söz konusu etkinliklerin, büyük ölçüde bireysel ve fiziksel gücün sergilenmesine dayalı olması ve spor kavramını dar kapsamda ele alması, bu faaliyetlerin atletizm olgusunu içermediğini göstermektedir. Antikçağ'da, sporun ilk kez sistemli bir şekilde örgütlendiği; sporcuların fiziksel ve zihinsel gelişimlerine bilinçli ve disiplinli biçimde katkı sağlayan uygulamalara dahil olduğu anlayış ise Eski Yunan spor kültüründe somutlaşmıştır (Tekin ve Tekin, 2014).

2.1.2. Sporun Faydaları

Spor etkinliklerinin birey üzerindeki olumlu etkileri yalnızca bedensel ve zihinsel sınırlarla kalmayıp, sosyal ve kültürel alanlara da yayılmaktadır. Sporun toplumsal yönü sayesinde, bu etkinliklere aktif olarak katılan bireyler yeni sosyal çevrelerle buluşma fırsatı

yakalamakta; özellikle gençler için oluşturulan bu ortamlar, zararlı alışkanlıklardan uzak durmalarına yardımcı olmaktadır. Spor sadece bireysel bir uğraş değil, aynı zamanda toplumsal kültürle de etkileşim halinde olan evrensel bir olgu olarak değerlendirilmektedir. Günümüzde sporun önemi, fiziksel faydalarının ötesinde; bedensel gelişim, motor beceri gelişimi, zihinsel gelişim, sosyal ve duygusal gelişim yönleriyle de değerlendirilmektedir (Çifdalöz, 2021). Sporun birey üzerindeki olumlu etkileri çeşitli başlıklar altında toplanabilir:

Bedensel Gelişim: Spor faaliyetleri, kişinin genel sağlığını iyileştirerek fiziksel dayanıklılığını artırır.

Motor Beceri Gelişimi: Hareket kabiliyetlerinin ve motor becerilerin gelişmesinde önemli rol oynar.

Zihinsel Gelişim: Karar verme ve problem çözme gibi bilişsel süreçleri destekleyen aktiviteler yoluyla öğrenme yetilerini güçlendirir.

Sosyal ve Duygusal Gelişim: Kişinin sosyal ilişkilerinde daha uyumlu ve dengeli tepkiler vermesine katkı sağlar (Gezer, 2014).

Düzenli şekilde organize edilen spor etkinlikleri, çocukların ve genç bireylerin sağlıklı bir şekilde gelişim göstermelerine olanak tanırken, sosyal ilişki gelişimine de katkı sunar. Aynı zamanda bu tür etkinlikler, zararlı alışkanlıklardan uzak durmalarını ve sağlık sorunlarından korunmalarını desteklemektedir (Baltacı ve Tedavi, 2008). Bu çerçevede spor, bireyin kişilik yapısının ve kişisel gelişiminin oluşumunda önemli bir etken olarak öne çıkmakta; kurallara bağlılık kazandırmakla birlikte, toplumsal değerlere karşı duyarlılığın gelişmesine de katkı sağlamaktadır (Yorulmazlar, 2020).

Sporun Bedensel Gelişime Etkisi

Çeşitli bilimsel araştırmalar, sistemli ve düzenli biçimde gerçekleştirilen fiziksel aktivitelerin insan sağlığı üzerinde pozitif etkiler oluşturduğunu, bu tür aktivitelerin; kardiyovasküler hastalıkların önlenmesine katkı sağladığını, kas-iskelet sisteminin korunmasına yardımcı olduğunu ve psikososyal dengenin sağlanmasına destek sunduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca, fiziksel etkinliklerin bazı hastalıkların tedavi süreçlerine olumlu katkı sağladığı ifade edilmektedir (Zorba, 2015).

Hettinger ve Müller'in bulgularına göre, düzenli egzersiz yapan bireylerde uygulanan fiziksel yüklenmeler neticesinde, kas dokusunda %70 ila %90 oranında kayda değer bir gelişim meydana gelmektedir. Bu sonuçları destekleyen diğer araştırmalarda, %80'in üzerindeki yüklenmelerin kas kuvvetinde belirgin bir artış sağladığını ortaya koymaktadır (Muratlı, 1976). Kas dokusuna uygulanan bu tür yüklenmeler, kasların gelişimini destekleyici etki yaratmaktadır. Bununla birlikte, enerji depolama kapasitesindeki artış ile kılcal damar ağının genişlemesi, kas dayanıklılığının gelişmesine katkı sağlamaktadır. Kasların çalışma veriminin artırılması amacıyla ise belirli amaçlara yönelik özel egzersiz programları uygulanmaktadır (Sevim, 2007).

Bireyin genel dayanıklılığını belirleyen temel faktörlerin, kan dolaşım hızının yanı sıra kanın oksijen taşıma kapasitesi olduğu bilinmektedir. Yapılan egzersizler, kas hücrelerinde bulunan mitokondrilere oksijen iletimini artırmak suretiyle, organizmanın oksijen kullanım verimliliğini geliştirmekte ve bu yolla fiziksel performans artışını desteklemektedir (Akgün, 1986). Sporun temel amacı, bireyin aerobik kapasitesini artırmak yoluyla fiziksel dayanıklılığını geliştirmek ve bu dayanıklılığın uzun süre sürdürülmesini sağlamaktır (Erkan, 1998).

Sporun Motor Beceri Gelişimine Etkisi

Motor beceri, bireyin deneyim kazanması ve öğrenme süreçlerinin etkisiyle gerçekleştirdiği hareketler ya da hareket dizileri olarak tanımlanmaktadır. Yürüme, koşma, sıçrama ve fırlatma gibi temel hareket becerileri, erken çocukluk döneminden itibaren gelişmeye başlar. Hareket repertuarının genişlemesi ve motor becerilerin edinimi ise yaşam boyu süren dinamik bir süreç olarak değerlendirilmektedir (Sayın, 2011). Çocukların erken yaşlardan itibaren fiziksel aktivitelere yönlendirilmesi, sporun; beslenme ve uyku kadar temel bir gereksinim haline gelmesini sağlamaktadır. Bu gelişim dönemlerinde edinilen motor becerilerin, çocuk ve ergenlik dönemindeki gençlerin fiziksel aktivite düzeylerindeki artışla pozitif yönde ilişkili olduğu ortaya konmuştur (Draper vd., 2012). Erken yaşlarda gerçekleştirilen spor aktiviteleri, bireylerin yaşamları boyunca spor ve fiziksel aktivitelere düzenli olarak katılma alışkanlıklarını kazanmasında önemli bir etkiye sahiptir (Kayışoğlu, 2017).

Sporun Sosyal ve Duygusal Gelişime Etkisi

Spor, yalnızca bireysel gelişim ve bedensel hareketlilik kapsamında değerlendirilmemelidir. Aynı zamanda bireylerin sosyal iletişim becerilerini geliştirme ve toplumsal etkileşimlerini artıran önemli bir toplumsal araçtır. Bu tür sosyal etkileşimler, bireylerin yalnızlık duygusunu hafifletmekte ve sosyal çevresinin genişlemesine katkı sağlamaktadır. Sporun sosyalleştirici rolü, bireylerin yeteneklerini ortaya koyabildikleri ve bu yetenekleri daha ileri düzeye taşıyabildikleri belirgin şekilde görülmektedir. Bu tür etkinliklere katılım, bireylerin günlük hayatta karşılaştıkları stresin azalmasına ve rutin hayat monotonluğunun kırılmasına yardımcı olmaktadır (Bozdağ ve Sarı, 2021).

Sportif etkinliklerin toplumsal bağlamdaki işlevi, bireylerin bu etkinliklere katılım düzeyleri ve biçimleri çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu değerlendirme, bireylerin spora entegre olma durumu ve toplumsal yaşama katkısı üzerinden gerçekleştirilmektedir. Spor, katılımcıların takım halinde çalışması, kazanma ve kaybetme gibi süreçleri yaşamasını sağlamakta ve etik değerlerin benimsenmesini destekleyen bir ortam sunmaktadır (Şahan, 2008). Sportif faaliyetler, bireylerin birçok sosyal beceri edinmesine zemin hazırlamaktadır. Bu kapsamda bireylerin yeni sosyal ilişkiler kurabilme, grup içinde uyumlu şekilde iş birliği yapabilme, karşılıklı saygı geliştirebilme, sağlıklı bir rekabet anlayışı geliştirme, disiplinli ve planlı bir yaşam tarzı benimsemelerini mümkün hale getirmektedir (Aksoy vd., 2012).

Spor, bireylerin toplumsal etkileşimini geliştiren bir araç olarak işlev görmekte ve farklı kültürel, inançsal ve düşünsel yapılarla karşılaşmalarına olanak sağlamaktadır. Bu tür karşılıklı etkileşimler sadece sporcularla kalmayıp, aynı zamanda izleyici ve destekçiler arasında da ortak bir aidiyet duygusu ve mücadele hissi oluşturmaktadır. Bu bağlamda ortaya çıkan bütünlük, sporun toplumsal yaşam içerisinde önemli bir yere sahip olduğunun göstergesidir (Birinci, 2019).

Sporun Zihinsel Gelişime Etkisi

Spor aktiviteleri, bireylerin sağlıklı bir yaşam sürdürebilmeleri açısından önemli bir rol üstlenmiştir. Yapılan pek çok araştırma, sporun yalnızca fiziksel bir gereksinim değil, aynı zamanda sosyal ve zihinsel açıdan da ihtiyaç duyulan bir etkinlik olduğunu ortaya koymaktadır. Spor aracılığıyla bireyler, sosyalleşme isteklerini karşılayabilmekte, iletişim kurabilmekte ve yalnızlık duygusundan uzaklaşabilmektedirler (Bozdağ ve Sarı, 2021).

Günümüz yaşam şartları dikkate alındığında, sporun taşıdığı önem daha da anlam kazanmaktadır. Yeterli düzeyde fiziksel hareketin olmaması, pek çok sağlık problemine zemin hazırlayabilmektedir. Uzun süreli hareketsizlik, bireyin bedensel kapasitesinde düşüşe neden olurken aynı zamanda psikolojik sorunlara da yol açabilmektedir. Bu durum, bireylerin stres ve kaygı yönetimini olumsuz şekilde etkileyerek kişinin yaşam kalitesini düşürebilmektedir. Tüm bu olumsuzlukları önleme ve yaşam kalitesini artırmada düzenli ve planlı egzersizin önemi ön plana çıkmaktadır (Erkan, 1998).

2.1.3. Lise Döneminde Spor

Bu çağda sporun bireyler, özellikle de lise yaş grubundaki gençler üzerindeki etkisi ve önemi yadsınamaz seviyededir. Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü (UNESCO), ergenlik dönemini 15 ile 25 yaş aralığında değerlendirmektedir. Lise dönemini de kapsayan ergenlik döneminde, bireylerin tamamlaması gereken gelişimsel görevler arasında; duygusal bağımsızlık kazanmak, bireysel kararlarını kendi başına alabilmek, cinsel kimliğini benimsemek ve bu kimliğe uygun davranış kalıpları oluşturmak yer almaktadır. Bununla birlikte, akran grupları içerisinde kabul görmek, arkadaşlık, iş birliği ve liderlik gibi sosyal becerileri geliştirmek, çatışan değer yargılarını dengelemek ve yaşa uygun bir yaşam anlayışı oluşturmak da bu dönemin önemli hedefleri arasında sayılmaktadır. Tüm bu süreçlerin sonunda bireyin kendi öz kimliğini oluşturması ve bu kimliği içselleştirmesi beklenmektedir (Balat ve Akman, 2006). Bu unsurlar aslında lise çağındaki bireylerin psikolojik, sosyolojik ve duygusal özellikleri ile temel gereksinimlerini yansıtmaktadır. Bu dönemde gerçekleştirilen sportif etkinliklerin yalnızca bedensel gelişime katkı sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda akademik başarı üzerinde de olumlu etkiler oluşturabileceği düşünülmektedir. Ayrıca spor üniversite geçiş sürecinde pek çok öğrenci açısından önemli ve yönlendirici bir etken olarak öne çıkmaktadır (Sinan, 2015).

Sporla ilgilenen bireyler, hem bedensel hem de zihinsel yönden olumlu gelişim gösterirken, aynı zamanda kişilik yapıları bakımından da önemli kazanımlar elde ederler. Bu süreçte karşılıklı yardımlaşma, saygı, öz güven geliştirme ve öz denetim gibi sosyal ve duygusal beceriler de pekişmektedir. Söz konusu nitelikler, bireylerin akademik başarılarına da olumlu katkılar sağlayarak onları hedeflerine ulaştırmada destekleyici bir rol üstlenmektedir. Günlük yaşamlarını planlama, gelişmelere göre strateji oluşturma, dikkat ve disiplin gibi yetkinlikler de sporun bireye kazandırdığı temel davranış örüntüleri arasında yer almaktadır (Sinan, 2015).

2.2. Bağımlılık

Bağımlılık, bireyin belirli bir maddeyi ya da davranışı sürdürme üzerindeki denetimini kaybetmesi ya da bu eylemi sonlandırmakta güçlük yaşaması durumunu ifade etmektedir (Egger ve Rauterberg, 1996). Uluslararası literatürde bağımlılık terimi genellikle “addiction” ve “dependence” terimiyle ifade edilmektedir. Bireyler sigara, alkol ve uyuşturucu gibi çeşitli maddelere karşı bağımlılık geliştirebilmektedir. Ancak bağımlılık olgusu yalnızca madde kullanımına indirgenmemelidir. Maddelere dayanmayan ve davranışsal temelli olan yeme bağımlılığı, oyun bağımlılığı, cinsel davranışlara yönelik bağımlılıklar, bilgisayar ve akıllı telefon kullanımına bağlı bağımlılıklar, televizyon izleme, alışveriş yapma ve internet kullanımı gibi alanlarda da bağımlılık türleri görülebilmektedir (Greenfield, 1999; Kim ve Kim, 2002).

Madde kullanımına dayalı bağımlılıklar ile davranış temelli bağımlılıklar arasında belirli açılardan benzer belirtilerin görülebileceği öne sürülmektedir (Alavi vd., 2011). Davranışsal bağımlılıkları tanımlamada yaygın olarak kullanılan genel kriterler, bir davranışa yoğun ve kontrolsüz bir şekilde yönelmenin ruhsal bir bozukluk olarak sınıflandırılmasının mümkün olduğunu göstermektedir (Billieux vd., 2015). Davranışsal bağımlılıklarda, bireyin belirli bir davranışla sürekli meşgul olması; mesleki, sosyal ya da kişilerarası işlevsellikte aksamalara yol açmakta ve tüm olumsuz sonuçlara rağmen, bu davranışı sürdürme üzerinde kontrol kaybı yaşanmaktadır (APA [American Psychiatric Association], 2000; Grant vd., 2010). Araştırmalar, davranışsal bağımlılıkların aktif (dijital oyunlar gibi) ya da pasif (televizyon izleme gibi) biçimlerde gerçekleşebileceğini ve bu faaliyetlerin, bağımlılığın sürdürülmesine katkı sağlayan tetikleyici ve pekiştirici unsurlar içerdiğini ortaya koymaktadır (Widyanto ve Griffiths, 2006).

2.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı

Davranışsal bağımlılıklar kapsamında değerlendirilen dijital oyun bağımlılığı, kişinin oyun oynama arzusunu kontrol etmede zorluk yaşaması ve bu durumun duygusal, bilişsel, davranışsal süreçler ile gündelik yaşantı üzerinde olumsuz etkiler oluşturması biçiminde ortaya çıkmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Dijital oyun bağımlılığının temelinde, ödül sistemindeki yetersizliklerin yer aldığı ve bu süreçte mezokortikolimbik yolak ile dopaminin kritik işlev üstlendiği vurgulanmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Bağımlılık geliştiren bireylerde, beyindeki haz ve ödül mekanizmasından

sorumlu dopamin üretiminde artış ve dopamin reseptörlerinin yetersiz kalması, kişinin bağımlılık yaratan madde ya da davranışa yönelmesine sebep olmaktadır (Tarhan, 2016).

2.2.2. Sosyal Medya Bağımlılığı

Bu çağda internet teknolojilerine ulaşımın yaygınlaşması ve kullanımının basitleşmesi, bazı bireylerin iş hayatında, sosyal çevresinde ve kişisel yaşamında internet kullanımını sınırlandıramaması sonucunda çeşitli zorluklar yaşamasına neden olmuştur (Turan, 2015). Bu durum, giderek daha fazla bireyin karşılaştığı ortak bir sorun haline almaktadır. Bireylerin sergilediği bazı davranışlar, çeşitli psikolojik rahatsızlıkların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Bu rahatsızlıklar arasında bağımlılık da önemli bir yer tutmaktadır (Tutgun Ünal, 2015).

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte dönüşen çağımızda internet, bireylerin yaşamlarında vazgeçilmez bir yer edinmiştir. İnsanlar, sadece yerel değil, küresel ölçekte bilgiye ulaşmak ve iletişim kurmak amacıyla interneti birincil kaynak olarak kullanmaktadır. Bununla birlikte, teknolojik ilerlemenin bir sonucu olarak sosyal medya bağımlılığı şeklinde yeni bir bağımlılık türü ortaya çıkmıştır (Alagöz vd., 2017). Sosyal medyanın günlük alandaki kullanım amaçları, gerekçeleri ve alanları, bu dijital platformların bağımlılıkla olan ilişkisini incelemeyi zorunlu kılmıştır. Gençlerden yaşlılara kadar geniş bir yaş aralığında, bireylerin günün her saatinde erişebildiği ve aktif olarak kullanabildiği sosyal medya, kültürel, ekonomik, toplumsal ve siyasal yaşam üzerinde belirgin etkiler oluşturabilmektedir. Bu nedenle, sosyal medya kullanımı hem bireysel ihtiyaç ve isteklerden hem de çeşitli toplumsal gerekliliklerden kaynaklı olarak gerçekleşmekte ve bu durum bağımlılık riskini artıran bir ortama zemin oluşturmaktadır (Babacan, 2016).

2.3. Şiddet

Şiddet, bireylere ya da nesnelere yöneltilen yoğun öfke ve düşmanlık duygularının yıkıcı bir biçimde dışa vurulmasıdır (Budak, 2003). Şiddete ilişkin Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organization [WHO])'nün yaptığı tanıma göre şiddet; bireyin kendisine, başka bir kişiye ya da belirli bir grup veya topluluğa yönelik olarak, yaralanma, ölüm, fiziksel zarar, gelişimsel bozukluklar ya da yoksunlukla sonuçlanabilecek şekilde uygulanan tehdit veya fiziksel güç kullanımınıdır (WHO, 2002). Şiddet kavramı, yalnızca güç kullanımını değil, aynı zamanda saldırganlık gösteren sözler, yaklaşımlar tutumlar ve davranışlar ile bireylerin fiziksel ve ruhsal açıdan yaşadığı etkilenmeleri de kapsamaktadır (Özgür vd., 2011).

Şiddetin ortaya çıkmasında çok sayıda faktörün rol oynaması nedeniyle, şiddet olgusu biyopsikososyal bir bütünlük içerisinde değerlendirilmelidir. Biyolojik etkenler arasında genetik yapılar, hormonal değişiklikler ve bilişsel fonksiyonları etkileyen fiziksel ve ruhsal hastalıklar yer almaktadır (Baltaş, 2000; Köknel, 1996). Psikolojik faktörler arasında, şiddetin sağladığı faydalar, ebeveynlerin tutumları, engellenme ve kışkırtılma deneyimleri, güç ve kontrol arayışı, bağımlılık veya yetersizlik duygusu ile iletişim ve çatışma çözme becerilerinin yeterince gelişmemesi önemli rol oynamaktadır (Baltaş, 2000; Ögel vd., 2006). Sosyal nedenler arasında, toplumda şiddetin tolere edilmesi ve çözüm yolu olarak kabul edilmesi; aile eğitiminde eksiklikler, medyanın rolü, cinsiyet rollerinin etkisi, yaşamın getirdiği sıkıntılar, göç hareketleri ve küreselleşme olgusu bulunmaktadır (Baltaş, 2000; Kızmaz, 2006).

Biyolojik, ruhsal ve toplumsal düzeydeki olumsuzlukların bir sonucu olarak ortaya çıkan dört şiddet türü bulunmaktadır. Bu türler; bedensel şiddet (vurma, tokat atma, tekmeleme, dövme), cinsel şiddet (zorla ya da erkan yaşta evlendirme, cinsel ilişkiye zorlama, sözlü olarak taciz ya da tecavüz gibi eylemler), duygusal şiddet (alay etme, sürekli eleştirme, bireyi toplumdan izole etme, duygusal yoksunluk yaşatma, küfür ve hakaret gibi davranışlar) ve ekonomik şiddet (bireyin maddi kaynaklardan yoksun bırakılması veya elinden bu imkanın alınması) olarak sınıflandırılmıştır (Türkiye Adalet Komisyonu, 2007; Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu, 1998).

Öte yandan, şiddet olgusu, yöneldiği hedefe göre üç ana kategoride incelenmektedir: bireyin kendisine yönelik şiddeti, kişilerarası şiddet ve kolektif şiddet. Kendisine yönelik şiddet kapsamında intihar, intihar girişimleri ve benzeri zarar verici davranışlar yer almaktadır. Kişilerarası şiddet bireyin başka bir kişiye yönelttiği ve genellikle ev ortamında gerçekleşen şiddet türlerini içermektedir. Bununla birlikte, bu tür şiddet; sokak, okul, iş yeri, cezaevi ya da huzurevi gibi çeşitli sosyal alanlarda da ortaya çıkabilmektedir. Kolektif şiddet ise toplumsal düzeyde meydana gelen çete kavgaları, mafya faaliyetleri, terör eylemleri ve savaşlar gibi örneklerle açıklanabilen bir şiddet biçimidir. Bu tür şiddet, toplumlara sosyal, politik ya da ticari araçlarla da uygulanabilmektedir (Türkiye Adalet Komisyonu, 2007; WHO, 2002). Şiddet olgusunun temel özelliklerinin, içinde bulunulan zaman dilimi ve toplumun yapısına bağlı olarak farklılık gösterebileceği unutulmamalıdır (Kocacık, 2001).

2.3.1. Şiddetin Nedenleri

Şiddet olgusunu anlamak ve buna karşı önleyici stratejiler geliştirebilmek için, şiddetin nedenleri ile risk faktörlerinin bilinmesi şarttır. Bu davranışı etkileyen koruyucu ve risk faktörlerini doğru değerlendirebilmenin en etkili yöntemi, ekolojik model içerisinde durumu ele almaktır. Bu modele göre birey; kişisel yapısı, aile ilişkileri, çevresel koşullar ve toplumla olan etkileşimi sonucu şekillenen bir varlıktır. Bu faktörler, şiddet davranışının ortaya çıkmasına zemin hazırlayabilmektedir (Ögel vd., 2006). Şiddet davranışını ortaya çıkaran risk faktörleri genel olarak şu şekilde özetlenebilir:

Çevresel Etmenler: Medya, çevresel etmenler arasında öne çıkan bir unsur olarak, şiddeti haber değeri yaratmak amacıyla sıkça kullanılmaktadır. Şiddet içeren olayların daha fazla dikkate alındığı anlayış, kamuoyunda “Gerçekten bu kadar olumsuz bir dünyada mı yaşıyoruz?” şeklindeki sorgulamalara neden olarak toplumsal karamsarlığı beslemektedir. Bu durum, medyanın şiddet davranışını artırabileceğine ilişkin akademik tartışmalara ve görüşlere zemin hazırlamıştır (Palabıyıkoglu, 1997).

Toplumsal Etmenler: Bireyin şiddet davranışı gösterip göstermemesinde, içinde bulunduğu toplumsal koşullar belirleyici bir rol oynamaktadır. Başka bir ifadeyle, bireyin ait olduğu sosyal çevre, şiddetin ortaya çıkışını kolaylaştırıcı ya da engelleyici bir faktör olarak etkileyebilmektedir (Kızmaz, 2006). Şiddet eğilimini artıran toplumsal etmenler uyuşturucu maddelere ve ateşli silahlara erişimin kolay olmasına, eğitimde kalite düşüklüğüne ve bireylerin okul sonrası etkinliklere katılımının sınırlı olmasına neden olmaktadır (Aküzüm ve Oral, 2015).

Ailesel Etmenler: Aile içi şiddet, toplumsal şiddetin aile içerisinde somutlaşan bir türü olarak kabul edilebilir (Kaya vd., 2004). Çocuğun aile ortamında sağlıklı bir sosyalleşme süreci geçirememesi, ilerleyen dönemlerde şiddet eğilimi ya da suç davranışı geliştirmesi açısından önemli bir risk etkeni olarak değerlendirilebilmektedir (Tezcan, 2009). Çocuğun aile ortamında sosyalleşme sürecini olumsuz yönde etkileyen sorunların büyük ölçüde, ebeveynlerin sosyo-ekonomik açıdan yaşadığı yetersizliklerden (örneğin, maddi sıkıntılar, düşük eğitim seviyesi, yetersiz ebeveyn ilgisi) ve ebeveynler arasındaki çatışmalardan (aile içi şiddet ya da sürekli tartışmalar gibi) kaynaklandığı ifade edilmektedir (Kızmaz, 2006).

Bireysel Etmenler: Bireyde şiddet davranışını etkileyen etmenler arasında zeka seviyesi ön plana çıkmaktadır. Çok sayıda çalışma, düşük zeka düzeyine sahip bireylerde şiddet eğilimlerinin daha yaygın olduğunu göstermektedir. Hirschi ve Hindelang (1977) zeka düzeyi

düşük kimselerin okul yaşamında başarısızlık yaşadıklarını ve başarısızlığın ise şiddet veya saldırganlığa yönelmede belirleyici bir risk etmeni olduğunu öne sürmektedir. Aynı şekilde Eron ve Huesmann (1993) düşük sözel zekanın saldırgan davranışların altında yatan önemli bir unsur olduğunu vurgulamaktadır (Kızmaz, 2006).

2.3.2. Spor ve Şiddet Eğilimi

Spor, bireysel ya da takım halinde gerçekleştirilen ve fiziksel sağlığın korunması ile geliştirilmesini amaçlayan hareket temelli etkinlikler bütünüdür. Başka bir tanıma göre spor; bireylerin başarı elde etme arzusu ile katıldıkları, bu başarı sayesinde zihinsel olarak olumlu yönde etkilendikleri, yoğun rekabet ortamı içeren, ekip çalışması ve sosyalleşmeye imkan sağlayan, hem fiziksel hem de ruhsal açıdan etkili faaliyetlerin bütünüdür (Şahin, 2006). Bireyde zamanla biriken negatif enerjinin fiziksel yollarla dışa vurulmasını sağlayan spor, aynı zamanda bu enerjinin birikmesi sonucunda ortaya çıkabilecek stres, öfke, saldırganlık ve şiddet eğilimi davranışlarının azaltılmasında etkili bir araç olarak değerlendirilmektedir (Şenyüzlü, 2013). Rekabetin ötesinde; spor, barış, nezaket saygı ve iş birliği gibi değerleri ön plana çıkaran daha gelişmiş bir bilinç düzeyinin oluşmasına katkı sağlayabilmektedir. Aynı zamanda risk altındaki gençlerin gündelik yaşamda karşılaştıkları güçlüklerle daha sağlıklı başa çıkabilmeleri ve şiddet, suç ya da madde kullanımından uzak durmalarını sağlayacak becerileri kazanmaları açısından da önemli bir gelişim alanı sunmaktadır. İnsanın doğasında bulunan saldırganlık ve şiddet eğilimlerini yatıştırıcı bir işlev üstlenen spor, bu duyguların denetimi açısından önemli bir araçtır ve bu nedenle, şiddetle mücadelede potansiyel bir çözüm alanı olarak kullanılabilir (Atasoy ve Kuter, 2005).

Bireyin toplumsal yaşama uyum sağlamasında sporun rolü oldukça önemlidir. Özellikle ergenlik döneminde artan fiziksel enerjinin sağlıklı bir şekilde yönlendirilmesi açısından spor en etkili alanlardandır. Aktif olarak spor içerisinde yer alan çocuklar, bir gruba aidiyet hissi geliştirir ve grup içi dayanışma deneyimi yaşarlar. Bu süreç, çocukların sosyalleşmesini ve toplumla uyumlu hale gelmesini sağlar. Sporun kural ve yapısını içselleştiren birey, ilerleyen yaşlarda toplumun hukuk kurallarını da kavrayıp uygulayan bir yetişkin olma eğilimi gösterir (Bakırcıoğlu, 2015).

2.4. Spor, Dijital Oyun ve Sosyal Medya Bağımlılığının Şiddet Eğilimine Etkisi

Fiziksel etkinlikler, özellikle çocuklar ve gençler olmak üzere bireyler açısından motor becerilerin gelişimini desteklemekte; bireylerin kendi potansiyellerinin farkına varmalarına

olanak sağlamaktadır. Ayrıca, aktif yaşam biçimini teşvik ederek sporun, bireyin yaşamı boyunca sürdüreceği bir davranış modeli haline gelmesine katkıda bulunmaktadır (Yenal vd., 1999). Teknolojinin hızla ilerlemesi, bireylerin yaşam tarzlarında önemli değişikliklere yol açmış, fiziksel aktivitelerin sınırlanmasına neden olmuştur. Bu gelişmeler sonucunda, sağlık üzerinde olumsuz etkiler gözlemlenmiş ve hareketsiz yaşam biçimi çeşitli hastalıklarla ilişkilendirilmiştir (Keskin ve Çalışkan, 2017). Hareketsiz yaşam tarzının yaygınlaşmasında tablet, telefon, televizyon gibi teknolojik araçlar önemli rol oynamaktadır. Bunların yanında dijital oyunlara yönelik bağımlılıklar insanların yaşamını olumsuz etkileyen ciddi risk faktörlerindedir. Oyun oynama davranışının sürekli hale gelmesi, oyun oynanmadığında huzursuz olunması ve sürekli oyun oynama isteği bu bağımlılığın etkisini ortaya koymaktadır. Bununla beraber, dijital oyunların aşırıya kaçmadan ve bilinçli bir şekilde kullanılması durumunda bireylerde zihinsel gevşeme ve rahatlama sağladığı bazı araştırmalar tarafından ortaya konulmuştur (Green ve Bavelier, 2003).

Teknolojik ilerlemeler, bireylerin yaşamına çeşitli kolaylıklar sunmanın yanında, dijital araçların kontrolsüz kullanımı, bireyler üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceği gözlemlenmektedir (Arslan, 2019). Bu bağlamda, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya bağımlılığı süreci bireyleri sosyal, fiziksel ve zihinsel olarak olumsuz yönde etkilemektedir. Bağımlılığın şiddeti arttıkça, bireylerin sosyal etkinliklere katılımı ve kişilerarası etkileşim becerilerinde gözle görülür azalmalar görülmektedir. Bu durum, bireyin zamanla çevresi tarafından dışlanma ve çeşitli olumsuz tepkilerle karşılaşmasına neden olmaktadır (Uzunoğlu, 2021). Bu doğrultuda, dijital oyun ve sosyal medya bağımlılığına ilişkin psikiyatri kliniklerine başvurularda yaşanan artış, bireylerin bu konuda yardım arayışında olması ve araştırmacılar tarafından elde edilen bulgular, bu durumun boyutunu ve toplumsal etkilerini ortaya koymaktadır (Griffiths ve Meredith, 2009).

Dijital oyunlar; şiddet, savaş, suç ve soygun gibi olguları sıradanlaştırarak bireylerde duyarsızlık, düşmanlık ve aldatıcı davranışlara eğilim gibi olumsuz tutumların gelişmesinin yanı sıra, bireyi sosyal çevresinden uzaklaştırarak yalnızlaşmasına neden olabilmektedir.+. Bu durum, toplumun gerektirdiği sosyal kuralların ihmal edilerek bireyin yabancılaşmasına yol açmaktadır. Aşırı düzeyde dijital oyunlarla meşguliyet, zamanla bireylerin manevi dünyasında da çöküşe neden olabilmektedir. Ancak bu sorunların temelinde dijital oyunların varlığından daha önemlisi, bireyin kendi kullanımını denetleyememesi yatmaktadır. Araştırmalar,

problemleri bilgisayar kullanımının depresyon, yalnızlık ve akademik ya da mesleki performansta düşüş arasında anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır (Muslu ve Bolışık, 2009).

Birey, oyun oynarken verilen görevleri detaylı olarak değerlendirmeden, genellikle düşünmeden yerine getirirken temel hedefi bölümü tamamlamak ve başarı elde etmektir. Bu süreç ilerledikçe, alışkanlık haline alan bu durum sadece oyun içi davranışla sınırlı kalmayıp, gerçek hayata da taşınabilir. Özellikle çocuklar ve gençler, oyunlardaki karakterlerle kendilerini özdeşleştirmekte ve bu rolleri benimsemekte oyun içi mesajlardan etkilenmektedirler. Dijital oyunlar, eğitici ve öğretici etkinliklerinin yanında şiddet unsurları da içerebilmektedir. Oyundan etkilenen çocuk ve gençler bu durumu normalleştirerek gerçek hayatta da benzer davranışlar sergileyebilmektedir. Bu durum, oyun içerisindeki şiddetin bireyler için olağan duruma gelmesiyle açıklanmaktadır (Yücel ve Şan, 2018). Son dönemde gerçekleştirilen içerik analizleri, video oyunlarının yaklaşık %89'unun şiddet unsuru barındırdığını ortaya koymaktadır. Bu durum, birçok bireyin şiddet içerikli oyunları tercih ettiğini göstermektedir (Gentile, 2014).

Sosyal ağlar, zaman ve mekandan bağımsız olarak karşılıklı paylaşım, etkileşim ve tartışmanın yer aldığı iletişim şeklidir. Bilgi, görseller, haberler ve metinlerin hızlı bir şekilde aktarımına imkan vermesi sebebiyle dijital oyunlar, e-posta, video konferans, sohbet odaları ve sosyal medya platformları, günümüz iletişiminin önemli bileşenleri arasında yer almaktadır. Bununla birlikte yanlış bilgi verme, sahtecilik, fikir hırsızlığı ve internet ortamında gerçekleşen yasa dışı faaliyetler gibi olumsuz etkiler, bu teknolojinin kaçınılmaz taraflarıdır (Babvey vd., 2021).

Medyada yer alan şiddetin ergenler üzerindeki etkilerinin daha derinlemesine incelenmesi, medyadaki şiddetin ve gençlerin suça yönelik davranışlarının olumsuz sonuçlarının azaltılması açısından önemlidir. Çünkü genel saldırganlık modelleri, bireysel saldırganlık davranışının anlaşılmasında kişisel gelişim, psikolojik durumlar, sosyal etmenler ve diğer değişkenleri bir araya getiren bütüncül bir yaklaşım sunmaktadır (Han vd., 2020).

Şiddet ile sosyal medya kullanımı arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalarda; Anderson vd. (2010) ile Ferguson (2007) şiddet ve sosyal medya kullanımı arasında yüksek, orta ve düşük düzeyde anlamlı ilişkiler olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu çalışmalar, sosyal ağların kullanımı ile şiddet arasındaki ilişkinin reaktif ve proaktif boyutlarda çok yönlü bir yapıya sahip olduğunu vurgulamaktadır (Özmen, 2018)

BÖLÜM 3

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma, nicel gözleme dayalı ilişkisel tarama modeli ile değerlendirilmiştir. İlişkisel tarama araştırmaları, bir durum ya da olayın mevcut halini olduğu gibi betimleyerek, bu durumu etkileyen değişkenler arasındaki ilişkinin niteliğini, gücünü ve yönünü ortaya koyan bir araştırma modelidir (Kaya vd., 2012).

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini 2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılı Gaziantep İl Millî Eğitim Müdürlüğü'nden alınan resmi verilere göre, Gaziantep ili merkez ilçeleri olan Şehitkamil ve Şahinbey ilçelerinde lise düzeyinde öğrenim gören 108.552 (60.083 Kadın, 48.470 Erkek) lise öğrencisi oluşturmuştur. Araştırma örnekleme belirlenirken, 0,05 hata payı esas alınmış ve bu doğrultuda 11.000 kişilik evrenden 375 kişinin araştırmaya dahil edilmesinin yeterli olduğu belirlenmiştir (Ural ve Kılıç, 2005). Bu doğrultuda, araştırmanın örneklemini evrenden basit tesadüfi örnekleme yöntemi ile seçilen, farklı lise türleri ve sınıf düzeylerinde öğrenim gören 1926 (1119 Kadın, 807 Erkek) lise öğrencisi oluşturmuştur. Öğrencilere ait demografik özellikler Tablo 3.1'de sunulmuştur.

Tablo 3.1. Öğrencilere ait demografik özellikler

Değişken	Grup	n	%
Cinsiyet	Kadın	1119	58,1
	Erkek	807	41,9
Okul Türü	Fen Lisesi	553	28,7
	Anadolu Lisesi	346	18,0
	Anadolu İmam Hatip Lisesi	251	13,0
	Spor Lisesi	369	19,2
	Anadolu Meslek Lisesi	407	21,1
Sınıf Düzeyi	9. Sınıf	706	36,7
	10. Sınıf	382	19,8
	11. Sınıf	566	29,4
	12. Sınıf	272	14,1
Düzenli Spor Yapma Durumu	Evet	937	48,7
	Hayır	989	51,3
Spor Branşı	Futbol	307	15,9
	Voleybol	145	7,5
	Basketbol	50	2,6
	Atletizm	59	3,1
	Bilek Güreşi	22	1,1
	Judo	45	2,3
	Taekwondo	52	2,7
	Yüzme	29	1,5
	Vücut Geliştirme	65	3,4
	Kort Tenisi	32	1,7
	Halk Oyunları	15	,8
	Masa Tenisi	17	,9
	Badminton	25	1,3
	Satranç	43	2,2
	Hentbol	36	1,9
Spor Yapmıyorum	984	51,1	
Günde Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi	1-3 Saat	1528	79,3
	3-5 Saat	228	11,8
	5-7 Saat	94	4,9
	7 Saat ve üstü	76	3,9
Günde Sosyal Medyada Vakit Geçirme Süresi	1-3 Saat	1075	55,8
	3-5 Saat	526	27,3
	5-7 Saat	168	8,7
	7 Saat ve üstü	157	8,2

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada lise öğrencilerinin kişisel özelliklerine ulaşmak amacıyla “Demografik Bilgi Formu”, dijital oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmek için “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)”, sosyal medya bağımlılığı düzeylerini belirlemek için “Ergenler İçin Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği (ESMBÖ)” ve şiddet eğilim düzeylerini belirlemek için “Ergenler İçin Şiddete Yönelik Tutum Ölçeği (ŞYTÖ)” kullanılmıştır.

Demografik Bilgi Formu

Lise öğrencilerinin kişisel özelliklerine ulaşabilmek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen “Demografik Bilgi Formu”nda; öğrencilerin cinsiyeti, okul türü, sınıf düzeyi, düzenli spor yapma durumları ve branşları, günlük bilgisayar oyun süresi, günlük sosyal medya kullanım süresi gibi değişkenlere ulaşılması amaçlanmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Lemmens vd. (2011) tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)”nin Türkçe’ye uyarlaması Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya 9, 10 ve 11. sınıflarda eğitim gören 95 lise öğrencisi dahil edilmiştir. 7 madde ve tek boyuttan oluşan 5’li likert tipindeki ölçekte 1 = Hiçbir zaman ile 5= Her zaman) arasında değişen seçeneklere cevap verilmektedir. Yüksek puanlar, bireyin dijital oyun oynama davranışında problemlili bir düzeyin varlığına işaret etmektedir. Ölçeğin yapı geçerliğini test etmek için öncelikle açımlayıcı faktör analizi (AFA) uygulanmış ve tek boyutlu yapının toplam varyansın %56,96’sını açıkladığı saptanmıştır. Maddelere ait faktör yükleri, ,52 ile ,77 arasında değişmektedir. Ölçeğin kapsam geçerlik indeksi $r = ,92$, cronbach alfa katsayısı ,72, üç haftalık test-tekrar test korelasyonu ,80 olarak tespit edilmiştir. Doğrulayıcı faktör analizi (DFA) sonucundaki değerler [χ^2]=14,22, $p = ,37$, $sd = 14$, RMSEA= ,012, AGFI= ,92, CFI= ,99, GFI= ,96 ve SRMR= ,06 olarak belirlenmiştir.

Ergenler İçin Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği

“Ergenler İçin Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği (ESMBÖ)” Özgenel vd. (2019) tarafından geliştirilmiştir. Araştırmaya açımlayıcı faktör analizi için 439, doğrulayıcı faktör analizi için ise 195 ortaokul ve lise öğrencileri dahil edilmiştir. Ölçek tek boyutlu bir yapıya sahip olup toplam 9 maddeden oluşmaktadır. 5’li likert tipindeki ölçekte puanlama “Hiçbir zaman-1, Nadiren-2, Bazen-3, Çoğunlukla-4, Her zaman-5” arasında yapılmaktadır. Ölçekten elde edilen yüksek puanlar, bireyin sosyal medya bağımlılığı düzeyinin yüksek olduğunu göstermektedir. Ölçeğin yapı geçerliğini test etmek amacıyla uygulanan açımlayıcı faktör analizi (AFA) sonucunda, tek boyutlu ölçeğin toplam varyansın %56,78’ini açıkladığı saptanmıştır. Maddelere ilişkin faktör yükleri ,69 ile ,79 arasında değişmektedir. Doğrulayıcı faktör analizi (DFA) sonucundaki değerler ($\chi^2/df = 2,69$; CFI= ,95; GFI= ,92; AGFI= ,87; RMR= ,06; SRMR= ,04) olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin cronbach alpha güvenirlik katsayısı ,90 olarak belirlenmiştir.

Ergenler İin Őiddete Yönelik Tutum Öleđi

Bosworth vd. (1999) tarafından geliřtirilen “Ergenler İin Őiddete Yönelik Tutum Öleđi (ŐYTÖ)”nin Türke’ye uyarlaması etin (2011) tarafından gerekleřtirilmiřtir. Arařtırmaya 9, 10 ve 11. sınıf lise öđrencileri ile üniversite 1 ve 2. sınıf öđrencileri dahil edilmiřtir. 10 madde ve tek boyuttan oluřan 5’li likert tipindeki ölekte puanlama “1=Kesinlikle Katılmıyorum” ile “5=Kesinlikle Katılıyorum” arasında yapılmaktadır. Öleđin maddeleri Őiddete yönelik olumlu ya da olumsuz tutumları yansıtan ifadelerden oluřmaktadır. Öleđin yapı geerliđini test etmek amacıyla uygulanan aımlayıcı faktör analizi (AFA) sonucunda, tek boyutlu öleđin toplam varyansın %43,82’sini aıkladıđı saptanmıřtır. Maddelerin faktör yükleri ,58 ile ,76 arasında deđiřmektedir. Doğrulayıcı faktör analizi (DFA) sonucundaki deđerler ($\chi^2/df= 3,33$; RMR= ,03; SRMR= ,03; GFI= ,96; AGFI= ,94; CFI= ,95; RMSEA = ,06) olarak belirlenmiřtir. Öleđin cronbach alpha güvenirlik katsayısı ,85 olarak tespit edilmiřtir.

3.4. Verilerin Toplanması

Arařtırma, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal ve Beřeri Bilimler Bilimsel Arařtırmalar Etik Kurulu Başkanlıđı tarafından 20.09.2024 tarih ve 2024/721 sayılı karar numarası ile verilen etik onay kapsamında yürütölmüřtür. alıřmanın Gaziantep ili merkez ilçeleri olan Őehitkamil ve Őahinbey ilçelerine bađlı eřitli lise türlerinde öđrenim gören öđrencilere yönelik olarak yürütölebilmesi amacıyla, Millî Eđitim Bakanlıđı Arařtırma Uygulama İzinleri Bařvuru ve Deđerlendirme Sistemi üzerinden gerekli bařvurular yapılmıř ve gerekli izinler alınmıřtır. Arařtırmanın ölme araları 2024-2025 Eđitim Öđretim Yılında; Abdulkadir Konukođlu Fen Lisesi, Süleyman Őah Anadolu Lisesi, Őehitkamil Anadolu İmam Hatip Lisesi, Kamil Ocak Spor Lisesi ve Mehmet Rüştü Uzel Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi’nde öđrenimlerine devam eden 9, 10, 11 ve 12. sınıf öđrencilerine 2025 yılı Ocak-Őubat aylarında yüz yüze uygulanmıřtır. Ölekler uygulanmadan önce, katılımcılar arařtırmanın amacı konusunda bilgilendirilmiř, katılımcılarda gönüllölük esas alınmıř, katılımcılara yeterli süre tanınmıř ve veri toplama süreci bu dođrultuda gerekleřmiřtir.

3.5. Verilerin Analizi

Arařtırmada veri analizi iin SPSS 22 istatistik paket programından yararlanılmıřtır. Verilerin normallik analizi, arpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) katsayısı deđerlerinin normal dađılımda olduđu tespit edilmiřtir. Analiz sürecinde; ölekler arasındaki iliřkileri saptamak iin Pearson Korelasyon testi, iki grup arasındaki farklılıkları belirlemek amacıyla

bağımsız örneklem t-testi, ikiden fazla grubun kıyaslanmasında tek yönlü varyans analizi (Anova) testi uygulanmıştır. Anlamli farklılıklar belirlenen durumlarda, farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını anlamak amacıyla varyansların eşit olduğu durumlarda Tukey post hoc testi, eşit olmadığı durumlarda Tamhane's post hoc testi uygulanmıştır.



BÖLÜM 4

4. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, ölçme araçları yoluyla ulaşılan verilerin istatistiksel analizi ve analizlere ilişkin değerlendirmeler yer almaktadır.

4.1. Verilerin Normallik Analizi

Verilerin normal dağılıma uygunluğu, Skewness ve Kurtosis istatistikleri aracılığıyla değerlendirilmiştir. Bu istatistiksel sonuçlar Tablo 4.1'de verilmiştir.

Tablo 4.1. Verilerin Normallik Analizi

	Skewness	Kurtosis
Dijital Oyun Bağımlılığı	,432	-,289
Sosyal Medya Bağımlılığı	,770	,224
Şiddete Yönelik Tutum	,984	,630

Elde edilen değerlerin +1.5 ile -1.5 sınırlarını aşmaması, verilerin normal dağıldığını ortaya koymuştur (Tabachnick ve Fidell, 2013).

4.2. Cinsiyet Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları

Öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre, dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumlarında anlamlı farklılık olup olmadığını tespit etmek amacıyla uygulanan bağımsız örneklem t testi bulguları Tablo 4.2.'de verilmiştir.

Tablo 4.2. Cinsiyet Değişkenine Göre Bağımsız Örneklem t Testi

Değişken	Grup	n	\bar{x}	ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kadın	1119	12,71	5,512	-11,234	,000*
	Erkek	807	15,79	6,218		
Sosyal Medya Bağımlılığı	Kadın	1119	19,59	7,721	2,420	,016*
	Erkek	807	18,73	7,594		
Şiddete Yönelik Tutum	Kadın	1119	22,04	8,721	-8,743	,000*
	Erkek	807	25,66	9,297		

*p<,05

Cinsiyet değişkenine göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı farklılaşma olup olmadığını belirlemek amacıyla

yapılan bağımsız örneklem t testi neticesinde, dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinde anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır.

4.3. Düzenli Spor Yapma Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumlarında düzenli spor yapma değişkeninin bir farklılık yaratıp yaratmadığını inceleyen bağımsız örneklem t testi analizinin bulguları Tablo 4.3'te verilmiştir.

Tablo 4.3. Düzenli Spor Yapma Değişkenine Göre Bağımsız Örneklem t Testi

Değişken	Grup	n	\bar{x}	ss	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı	Evet	937	13,88	5,921	-,857	,392
	Hayır	989	14,12	6,097		
Sosyal Medya Bağımlılığı	Evet	937	18,19	7,318	-5,881	,000*
	Hayır	989	20,22	7,880		
Şiddete Yönelik Tutum	Evet	937	23,80	9,514	1,135	,257
	Hayır	989	23,33	8,771		

*p<,05

Düzenli spor yapma değişkenine göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumlarında anlamlı farklılaşma olup olmadığını tespit etmek amacıyla uygulanan bağımsız örneklem t testi neticesinde, dijital oyun bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinde anlamlı farklılığa rastlanmazken, sosyal medya bağımlılığı düzeylerinde anlamlı farklılığa rastlanmıştır.

4.4. Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumlarında sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı farklılık olup olmadığını saptamak için uygulanan tek yönlü varyans analizi (Anova) bulguları Tablo 4.4.'te verilmiştir.

Tablo 4.4. Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (Anova)

Değişken	Grup	n	\bar{x}	ss	F	p	Anlamlı Farklar	Tukey Post Hoc
Dijital Oyun Bağımlılığı	A 9. Sınıf	706	13,89	5,898	1,280	,280		
	B 10. Sınıf	382	13,64	5,720				
	C 11. Sınıf	566	14,38	6,231				
	D 12. Sınıf	272	14,00	6,227				
Sosyal Medya Bağımlılığı	A 9. Sınıf	706	18,51	7,531	3,731	,011*	C>A	,043*
	B 10. Sınıf	382	19,37	7,716			D>A	,024*
	C 11. Sınıf	566	19,64	7,642				
	D 12. Sınıf	272	20,06	7,955				
Şiddete Yönelik Tutum	A 9. Sınıf	706	22,23	9,151	12,478	,000*	C>A	,000*
	B 10. Sınıf	382	22,93	8,620			D>A	,000*
	C 11. Sınıf	566	25,00	8,852			C>B	,003*
	D 12. Sınıf	272	24,89	9,824			D>B	,032*

*p<,05

Sınıf düzeyi değişkenine göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumlarında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla uygulanan tek yönlü varyans analizi (Anova) neticesinde, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinde anlamlı farklılığa rastlanırken, dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı farklılık olmadığı saptanmıştır.

Anlamlı farklılıkların hangi gruplardan kaynaklandığını tespit etmek amacıyla varyansların eşitliği ön koşulu kontrol edilmiş ve varyansların eşit dağıldığı tespit edildiğinden Tukey post hoc testi uygulanmıştır. Yapılan analizler sonucunda; sosyal medya bağımlılığı açısından farklılığın 11. sınıf ve 9. sınıf grupları ile 12. sınıf ile 9. sınıf grupları arasında olduğu belirlenmiştir. Şiddete yönelik tutum düzeylerinde ise farklılaşmanın 11. sınıf ve 9. sınıf grupları, 12. sınıf ve 9. sınıf grupları, 10. sınıf ve 11. sınıf grupları ile 10. sınıf ve 12. sınıf grupları arasında olduğu saptanmıştır.

4.5. Okul Türü Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumlarının okul türü değişkenine göre farklılık olup olmadığını tespit etmek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (Anova) bulguları Tablo 4.5.'te verilmiştir.

Tablo 4.5. Okul Türü Değişkenine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi (Anova)

Değişken	Grup	N	\bar{x}	Ss	F	P	Anlamlı Farklar	Tukey Post Hoc
Dijital Oyun Bağımlılığı	A Fen Lisesi	553	12,82	5,335	12,150	,000*	A<B	,017*
	B Anadolu Lisesi	346	14,08	6,200			A<D	,001*
	C Anadolu İmam Hatip Lisesi	251	13,58	5,976			A<E	,000*
	D Spor Lisesi	369	14,41	6,529			B<E	,025*
	E Anadolu Meslek Lisesi	407	15,43	5,927			C<E	,001*
Sosyal Medya Bağımlılığı	A Fen Lisesi	553	17,82	7,431	9,335	,000*	A<B	,000*
	B Anadolu Lisesi	346	20,69	8,235			A<C	,005*
	C Anadolu İmam Hatip Lisesi	251	19,90	8,006			A<E	,000*
	D Spor Lisesi	369	18,85	7,669			D<B	,020*
	E Anadolu Meslek Lisesi	407	19,84	6,975				
Şiddete Yönelik Tutum	A Fen Lisesi	553	19,92	8,874	41,794	,000*	A<B	,000*
	B Anadolu Lisesi	346	24,63	9,301			A<C	,001*
	C Anadolu İmam Hatip Lisesi	251	22,53	8,639			A<D	,000*
	D Spor Lisesi	369	25,47	8,964			A<E	,000*
	E Anadolu Meslek Lisesi	407	26,50	8,068			C<B	,045*
						B<E	,035*	
						C<D	,000*	
						C<E	,000*	

*p<,05

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumlarında okul türü değişkenine göre farklılık olup olmadığını tespit etmek için uygulanan tek yönlü varyans analizi (Anova) neticesinde, dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinde anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır.

Varyans eşitliği önkoşulu, anlamlı farklılaşmanın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek için kontrol edilmiş, varyansların homojen dağıldığı belirlenmiş ve Tukey post hoc testi uygulanmıştır.

Anlamlı farklılığın dijital oyun bağımlılığında fen lisesi grubu ile anadolu lisesi, spor lisesi, anadolu meslek lisesi grupları, anadolu lisesi grubu ile anadolu meslek lisesi grubu, anadolu imam hatip lisesi grubu ile anadolu meslek lisesi grubu arasından kaynaklandığı, sosyal medya bağımlılığında fen lisesi grubu ile anadolu lisesi, anadolu imam hatip lisesi, anadolu meslek lisesi grupları, spor lisesi grubu ile anadolu lisesi grubu arasından kaynaklandığı, şiddete yönelik tutum düzeylerinde fen lisesi grubu ile anadolu lisesi, anadolu imam hatip lisesi, spor lisesi, anadolu meslek lisesi grupları arasından, anadolu imam hatip lisesi grubu ile anadolu lisesi, spor lisesi, anadolu meslek lisesi grupları arasından, anadolu lisesi grubu ile anadolu meslek lisesi grubu arasından kaynaklandığı tespit edilmiştir.

4.6. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını saptamak için uygulanan Pearson Korelasyon testi bulguları Tablo 4.6.'da verilmiştir.

Tablo 4.6. Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki (Pearson Korelasyon Testi)

		Dijital Oyun Bağımlılığı	Sosyal Medya Bağımlılığı	Şiddete Yönelik Tutum
Dijital Oyun Bağımlılığı	r			
	p			
Sosyal Medya Bağımlılığı	r	,537**		
	p	,000		
Şiddete Yönelik Tutum	r	,372**	,387**	
	p	,000	,000	

Öğrencilerin, dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki bulunup bulunmadığını saptamak amacıyla Pearson Korelasyon Testi uygulanmıştır.

Testin sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki, sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutum arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki olduğu saptanmıştır.

4.7. Cinsiyet Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki

Öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki bulunup bulunmadığını saptamak için uygulanan Pearson Korelasyon testi bulguları Tablo 4.7.'de verilmiştir.

Tablo 4.7. Cinsiyet Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki (Pearson Korelasyon Testi)

		Dijital Oyun Bağımlılığı	Sosyal Medya Bağımlılığı	Şiddete Yönelik Tutum
Kadın	Dijital Oyun Bağımlılığı	r		
		p		
	Sosyal Medya Bağımlılığı	r	,533**	
		p	,000	
	Şiddete Yönelik Tutum	r	,328**	,439**
		p	,000	,000
Erkek	Dijital Oyun Bağımlılığı	r		
		p		
	Sosyal Medya Bağımlılığı	r	,619**	
		p	,000	
	Şiddete Yönelik Tutum	r	,354**	,364**
		p	,000	,000

Kadın ve erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumları arasındaki korelasyonu tespit etmek amacıyla Pearson Korelasyon Testi uygulanmıştır.

Testin sonuçlarına göre kadın öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki, sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki belirlenmiştir. Ayrıca erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki, sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki saptanmıştır.

4.8. Düzenli Spor Yapma Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki

Öğrencilerin düzenli spor yapma değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını tespit etmek için uygulanan Pearson Korelasyon Testi bulguları Tablo 4.8.'de verilmiştir.

Tablo 4.8. Düzenli Spor Yapma Değişkenine Göre Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki (Pearson Korelasyon Testi)

		Dijital Oyun Bağımlılığı	Sosyal Medya Bağımlılığı	Şiddete Yönelik Tutum
Spor Yapanlar	Dijital Oyun Bağımlılığı	r		
		p		
	Sosyal Medya Bağımlılığı	r	,536**	
		p	,000	
	Şiddete Yönelik Tutum	r	,364**	,359**
		p	,000	,000
Spor Yapmayanlar	Dijital Oyun Bağımlılığı	r		
		p		
	Sosyal Medya Bağımlılığı	r	,542**	
		p	,000	
	Şiddete Yönelik Tutum	r	,383**	,430**
		p	,000	,000

Düzenli spor yapma değişkenine göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumları arasındaki korelasyonu tespit etmek amacıyla Pearson Korelasyon Testi uygulanmıştır.

Analiz sonuçlarına göre düzenli spor yapan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki, sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki belirlenmiştir. Ayrıca düzenli spor yapmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki, sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki saptanmıştır.

BÖLÜM 5

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma

5.1.1. Cinsiyet Değişkeni

Araştırma bulgularına göre cinsiyet değişkeni incelenmiş, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumları arasında anlamlı fark olduğu belirlenmiştir.

Bulgular incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin, erkek lise öğrencilerinin kadın lise öğrencilerinden daha yüksek çıktığı görülmektedir. Bu hususun sebebinin ise dijital oyunların güç, rekabet ve strateji odaklı doğası ile toplumdaki erkek çocuk yetiştirme tarzının örtüşmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Geleneksel olarak, erkek çocukları babaları ile güreşmek veya rekabete dayalı futbol maçları oynamak gibi, güçlü olmaya ve kazanmaya yönelik oyunlarla büyütülmekte ve bu tür deneyimler, erkeklerde güçlü olma arzusunu ve rekabetçi ruhu pekiştirmektedir. Dijital oyunlar da bu ihtiyaçlara hitap etmekte ve dijital ortamda rekabet ve başarı ortamı sunmaktadır. Ayrıca oyunlar erkekler için yalnızca eğlenme amaçlı değil; stres atma, rekabet duygusunu tatmin etme ve kendini kanıtlama, sosyal çevresiyle dijital alanda etkileşim kurma aracı haline gelmektedir. Bu bağlamda dijital oyunlar, erkek lise öğrencilerinde duygusal olarak kontrolü sağlamak amacıyla önemli rol üstlenmektedir. Kadın lise öğrencilerinin dijital oyunlara daha mesafeli yaklaşmasının, içeriklerde kadın temsiline yetersiz olması ve bu alanların “erkeksi” olarak etiketlenmesiyle ilişkilendirilebileceği söylenilebilir. Alan yazında, erkek lise öğrencilerinin kadın lise öğrencilerine nazaran dijital oyun bağımlılığının daha sık olduğunu belirten araştırma bulguları da (Derin, 2013; Wittek vd., 2016; Durdu vd., 2004; Erboy ve Vural, 2010; Fromme, 2003; Funk ve Buchman, 1996; Gentile vd., 2011; Gökçearsan ve Günbatar, 2012; Derelioğlu vd., 2021; Griffiths vd., 2004; Horzum, 2011; Korkmaz ve Korkmaz, 2019; Li ve Kirkup, 2007; McInroy ve Mishna, 2017; Miezah vd., 2020; Sherry, 2001; Tüfekçi, 2007) araştırma sonuçları ile benzerlik göstermektedir.

Bu araştırmalardan farklı olarak Gürsu ve Özçelik (2022) tarafından gerçekleştirilen ergenlik döneminde dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi araştırmasında, kadın lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının, erkek lise öğrencilerine oranla daha yüksek

olduđu sonucuna ulařılmıştır. Arslan vd. (2015) lise ve üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerini inceledikleri çalışmalarında, kadın öğrencilerin daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğunu saptamışlardır. Ortaya çıkan bu farklılıklar, bağımlılık puanlarındaki farklılıkların temelinde kadın ve erkeklere atfedilen toplumsal cinsiyet rollerindeki dönüşümle ilişkilendirilebilir. Alan yazında geçmiş dönemlere kıyasla, kadın ve erkek bireylerin bağımlılık puanlarının birbirine yaklaştığı dikkat çekmektedir (Gürsu ve Özçelik, 2022).

Araştırma bulgularında kadın lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı düzeylerinin, erkek lise öğrencilerinden daha yüksek çıkmasının nedeninin de toplumsal cinsiyet rolleri ve yetiştirilme biçimleriyle yakından ilişkili olduğu düşünülmektedir. Geleneksel olarak, kız çocukları küçük yaşlardan itibaren bebeklerinin kıyafetlerini seçme ve eşleştirerek bir uyum yaratma gibi oyunlarla estetik kaygılar ve beğenilme ihtiyacı yönünde teşvik edilebilmektedir. Bu durum, zamanla genç kızlarda dış görünüme ve başkaları tarafından onaylanmaya yönelik bir hassasiyet geliştirir. Sosyal medya platformları da, bu beğenilme ve estetik sunum ihtiyacını karşılayabilecekleri bir ortam sunmaktadır. Kız öğrenciler, akranlarının paylaşımlarını takip etme, “geri kalmama” ve kendi içerikleriyle onay alma arzusuyla daha fazla zaman geçirme eğiliminde olurlar. Lise dönemine gelindiğinde ise bu değerler sosyal medya platformları aracılığıyla daha görünür hale gelmekte ve dijital ortamda yeniden üretilmektedir. Bu nedenle, kadın lise öğrencilerinin erkek lise öğrencilerine kıyasla sosyal medya bağımlılığının daha yüksek çıkmasının, toplumsal cinsiyetin şekillendirdiği bu ihtiyaçlar ve beklentilerle ilişkili olduğu düşünülmektedir.

Alan yazında Balcı ve Gölcü, 2013; Ergenç, 2011; Hazar, 2011; Pempek vd., 2009; Tutgun Ünal, 2015 tarafından yapılan arařtırmalar incelendiğinde arařtırma sonuçları ile benzer bulgulara ulařılmıştır.

Bu arařtırmadan farklı sonuçlar ortaya koyan, erkek lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığının kadın lise öğrencilerine kıyasla daha yüksek olduğunu belirleyen arařtırmalar bulunmaktadır (Tanrıverdi ve Sağır, 2014; Balta ve Horzum, 2008; Seferođlu ve Yıldız, 2013; Cao ve Su, 2007; Johansson ve Göttestam, 2004; DiNicola, 2004; Esen, 2010; Morahan-Martin ve Schumacher, 2000).

Öte yandan, bazı araştırma bulguları ise lise öğrencilerinde sosyal medya bağımlılığının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermediğini ortaya koymaktadır (Bayraktar ve Gün, 2006; Jang vd., 2008; Kim vd., 2006).

Söz konusu farklılıkların, araştırmada kullanılan sosyal medya bağımlılığı ve internet bağımlılığı ölçme araçlarının kapsamı, ölçüm kriterleri ya da uygulama biçimlerindeki değişiklikten kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Bunun yanı sıra, katılımcıların içinde buldukları sosyal ve kültürel bağlar, toplumsal normlar ve teknolojiye erişim düzeyleri de sonuçlar üzerinde belirleyici bir etki yaratıyor olabilir.

Araştırmada, erkek lise öğrencilerinin şiddete yönelik tutumlarının kadın lise öğrencilerden daha yüksek olduğu saptanmıştır. Bu durumun sebebi olarak toplumda erkek çocukların, geleneksel olarak güçlü olmaya, rekabet etmeye ve çatışmaları fiziksel yollarla çözmeye yönelik bir yetiştirilme tarzına maruz kalmaları gösterilebilir. “Erkek adam ağlamaz” gibi kalıplaşmış ifadeler, öfke ve hayal kırıklığı gibi duyguların şiddet aracılığıyla dışa vurulmasına zemin hazırlayabilmektedir. Ayrıca erkekler arasında fiziksel gücün ve agresif davranışların bir statü, kabul görme aracı olarak algılanması, şiddete yönelik olumlu duyguları pekiştirmektedir. Aile yapısı da bu farklılığın anlaşılmasında etkili olabilir. Aile içinde erkek çocukların öfke ifadelerinin daha tolere edilmesi, fiziksel oyunlara teşvik edilmeleri ya da baskınlık göstermeleri desteklenirken; kız çocukların daha fazla duygusal kontrol ve itaatle ödüllendirilmeleri, cinsiyete bağlı tutumların erken yaşta biçimlenmesine neden olabilir. Özellikle otoriter veya geleneksel ailelerde bu roller daha katı biçimde sürdürülmekte, bu da erkeklerin şiddete yönelik tutumlarını pekiştirebilmektedir. Lise döneminde bireyin kimlik geliştirme sürecinde çevresel onay oldukça belirleyici olduğundan, şiddet içeren davranışlara verilen ödüllendirici tepkiler, bu tutumların kalıcı hale gelmesine zemin hazırlayabilir. Bu sebeple, erkek lise öğrencilerinin şiddete yönelik tutumları kadın lise öğrencilerinden daha fazla benimsemelerinin, köklü toplumsal ve kültürel kodlarla açıklanabilecek bir durum olduğu düşünülmektedir.

Özgür vd. (2011) tarafından gerçekleştirilen lise öğrencilerinin şiddet eğilim düzeylerini inceledikleri araştırmalarında, erkek lise öğrencilerinin şiddet eğilimlerinin, kız öğrencilere kıyasla istatistiksel olarak daha yüksek olduğunu saptamışlardır. Alan yazında, erkek lise öğrencilerinin kızlara oranla daha yüksek düzeyde şiddet eğilimi gösterdiğini ortaya koyan

çalışmaların ağırlıkta olduğu görülmekte (Avcı ve Yıldırım, 2015; Gençoğlu vd., 2014; Yıldız ve Erci, 2011), bu durum araştırma bulgularını destekler niteliktedir.

Ancak bazı çalışmalarda (Bolat Karataş, 2002; Gökbüzoğlu, 2008) şiddet eğilimlerinin cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmalar arasındaki bu tür çelişkiler, Türk toplumunda “şiddet” kavramının genellikle fiziksel güç kullanımına indirgenmesinden kaynaklanabilir. Oysa duygusal şiddet çoğu zaman göz ardı edilmekte, yeterince dikkate alınmamaktadır. Bu durumun, yapılan araştırmalarda yer alan örneklem grubunun şiddet algısının elde edilen sonuçlara etki edebileceğini göstermektedir. Dolayısıyla bu alanda yürütülecek çalışmalarda, katılımcıların araştırma konusunda yeterince bilgi sahibi olması ve ölçümlerin bu bilgilendirme sonrasında yapılması, araştırmanın doğru sonuç vermesi bakımından önem taşımaktadır.

5.1.2. Düzenli Spor Yapma Değişkeni

Araştırma bulgularına göre düzenli spor yapma değişkeni incelenmiş, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinde anlamlı farklılık olmadığı, sosyal medya bağımlılığı düzeylerinde anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır.

Spor yapan lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı düzeylerinin spor yapmayan lise öğrencilerine göre daha düşük olduğu görülmektedir. Bu hususun sebebinin spor yapan öğrencilerin zamanlarının büyük kısmını spor salonlarında ve antrenmanlarda geçirmesiyle sosyal medyaya ayıracak vakitlerinin kısıtlı olması, spor yapmayan lise öğrencilerinin ise boş zamanlarının çok daha fazla olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Bulgular detaylı incelendiğinde anlamlı farklılık olmasa da spor yapmayan lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin, spor yapanlara oranla daha yüksek olduğu saptanmıştır. Bu durum, düzenli spor yapmanın sadece fiziksel değil, aynı zamanda dijital alışkanlıklar üzerinde de koruyucu bir etki yarattığını göstermektedir.

Alan yazındaki benzer çalışmalar incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığı düzeyi yüksek bireylerin uzman desteğine ihtiyaç duyabileceği (Ermiş vd., 2021), bilinçli bir şekilde teknoloji kullanılmaması halinde bu durumun bağımlılık ve zararlı davranışlar ile sonuçlanabileceği (Hazar ve Ekici, 2021), bireylerin serbest zamanlarında yapacak bir iş bulamama durumunun internet üzerinden oyun oynama eğilimlerini artırabileceği (Chen ve Leung, 2016), pandemi

döneminin dijital oyuna olan bağımlılığı arttırdığı (Aktaş ve Bostancı, 2021), bireylerin her gün dijital oyun oynama süreleri ile bağımlılık seviyeleri arasında anlamlı farklılıklar olduğu (Fröhlich vd., 2016), tablet, oyun konsolu gibi dijital oyun materyallerine sahip bireylerin bağımlılık düzeylerinin de yüksek olduğu (Kneer vd., 2014), alkol ve sigara bağımlılığı olan deneklerde dijital oyun bağımlılığının da olduğu (Koç, 2020), dijital oyunlara bağımlı bireylerin kaygı düzeylerinin, bağımlı olmayanlara kıyasla anlamlı derecede yüksek olduğu (Gezer, 2019), dijital oyunları aşırı kullanımın sağlık sorunlarına neden olabileceği (Griffiths ve Meredith, 2009), oyun bağımlılığı yaşayan bireylerin sosyal yaşamlarını ikinci plana attıkları (Young, 2009) tespit edilmiştir. Bununla birlikte bireylerin spora yönlendirilmesi ve bu yönde elverişli zeminlerin sağlanmasının dijital oyun bağımlılığı seviyelerini azaltabileceği (Gülbetekin vd., 2021), oyun oynamanın bağımlılık düzeyine ulaşması durumunda, bireylerin uzun süre hareketsiz kalmasına neden olarak obezite, kas ve eklem problemleri gibi çeşitli fizyolojik olumsuzluklara yol açabileceği (Uzunoğlu, 2021), dijital oyun bağımlılığı üzerinde yaş, cinsiyet ve ebeveynlerin eğitim düzeylerinin belirleyici etkenler arasında yer aldığı (Şimşek ve Karakuş Yılmaz, 2020), düzenli olarak sporla ilgilenen bireylerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının daha düşük olduğu ve bireylerin bu tür bağımlılıktan uzaklaştırılabilmesi için fiziksel aktivitelere yönlendirilmesinin önemli olduğu (Can ve Tekkurşun Demir, 2020), oyun bağımlılığı ile fiziksel aktivite düzeyi arasında negatif ilişki bulunduğu (Alshehri ve Mohamed, 2019), fiziksel olarak aktif olmayan bireylerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu (Güvendi vd., 2019) belirlenmiştir.

Alan yazında dijital oyunların bilinçsiz bir biçimde oynanmasının bireylerin ruh sağlığı üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceğini, ancak eğitsel nitelikteki dijital oyunların kontrollü şekilde kullanılması durumunda olumlu gelişimlere yardımcı olabileceğini (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016), eğitsel dijital oyunların akademik başarı üzerinde olumlu etkilerinin olduğunu (Prot vd., 2014) belirleyen araştırmalara da rastlanılmıştır.

5.1.3 Sınıf Düzeyi Değişkeni

Araştırma bulgularına göre sınıf düzeyi değişkeni incelenmiş, öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinde anlamlı farklılık olduğu, dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tuncay ve Göger (2022) lise dönemi yaş gruplarında dijital oyun bağımlılığı açısından anlamlı bir farklılık olmadığını tespit etmiştir. Aynı şekilde alan yazında, lise dönemi dijital oyun bağımlılığı ile yaş ilişkisinde anlamlı bir fark olmadığını ortaya koyan çalışmalar mevcuttur (Eryılmaz ve Çukurluöz, 2018; Tekcan vd., 2020; Xu vd., 2012). Bu bulgular araştırma sonuçları ile örtüşmektedir.

Araştırma bulgularının aksine, Kavlak vd. (2022) lise öğrencilerinin öğrenim gördükleri sınıf düzeylerine göre dijital oyun bağımlılığı puanlarının istatistiksel olarak anlamlı biçimde farklılaştığı sonucuna ulaşmışlardır. Çalışma bulguları, 12. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının, diğer sınıf düzeyindeki öğrencilere kıyasla daha düşük olduğunu göstermektedir. Altınok (2021) benzer şekilde 12. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık puanlarının diğer lise sınıf düzeylerine oranla daha düşük olduğunu belirlemiştir. Arslan (2019) dijital oyun bağımlılığı puan ortalamasının en yüksek 9. sınıflarda en düşük 12. sınıflarda olduğunu saptamıştır. Günüş (2009) ise 12. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık puan ortalamalarının 9. sınıflara oranla düşük olduğunu tespit etmiştir.

Ortaya çıkan bu farklılıkların, son sınıf lise öğrencilerinin üniversiteye giriş sınavı öncesi hazırlık aşamasında olmalarından ve dijital oyunlara daha az zaman ayırmalarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Ancak literatürde dijital oyun ve sınıf düzeyi temelli çalışmaları kapsayan alan çalışmalarının sınırlı olması, konunun daha derinlemesine incelenmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

Araştırma bulguları, lise öğrencilerinde sosyal medya bağımlılığı düzeylerinin sınıf düzeyi yükseldikçe belirgin bir artış gösterdiğini ortaya koymaktadır. En düşük bağımlılık 9. sınıf öğrencilerinde gözlemlenirken, bu oran 12. sınıfa doğru yükselmektedir. Bu durumun, 9. sınıf öğrencilerinin ortaokuldan yeni gelmiş olmaları, lise giriş sınavı sürecinin etkisi ve aile denetiminin daha güçlü olması gibi faktörlerden kaynaklandığı düşünülmektedir. Sınıf düzeyi ilerledikçe, öğrencilerin yaşları büyümekte ve artan akran etkileşimi, sosyal medyada daha fazla zaman geçirme eğilimini tetikleyebilmektedir. Ayrıca, yaşla birlikte aile denetiminin azalmasının ve artan bağımsızlığın da öğrencilerin sosyal medya kullanım sürelerini ve bağımlılık riskini artırdığı söylenebilir. Bu bağlamda sınıf düzeyine bağlı olarak sosyal medya bağımlılığındaki artışın yalnızca bireysel değil, çevresel ve gelişimsel etkenlerle de ilişkili olduğu yorumu yapılabilir. Ergenlik döneminin ilerleyen evrelerindeki kimlik arayışı, aidiyet ihtiyacı ve sosyal çevre tarafından onaylanma isteği gibi psikososyal ihtiyaçların

belirginleşmesi, öğrencilerin sosyal medyada daha fazla vakit geçirmelerine sebep olmaktadır. Özellikle 11 ve 12. sınıf öğrencilerinin, üniversite sınavı stresiyle baş etme, gündemden haberdar olma, sosyal ve duygusal destek arayışları sosyal medyayı daha işlevsel bir araç olarak kullanma eğilimlerini artırabilmektedir. Bu işlevselliğin zamanla kontrolsüz kullanıma dönüşmesi, sosyal medya bağımlılığı düzeyini artırabilmektedir. Dolayısıyla, sosyal medya bağımlılığı ve sınıf düzeyi arasındaki ilişki, yalnızca niceliksel bir artış değil aynı zamanda niteliksel bir değişim olarak değerlendirilmelidir.

Yapılan alan yazın taramasında Günüş (2009) tarafından lise öğrencileri ile gerçekleştirilen araştırmada, 12. sınıf öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı puan ortalamalarının 9, 10 ve 11. sınıf düzeyine oranla daha yüksek olduğunu belirlemiştir. Bu sonuç araştırma bulguları ile paralellik göstermekte ve desteklemektedir.

Araştırma bulgularının aksine, Duygun vd. (2022) ve Yayman (2019) lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı ile sınıf düzeyi arasında anlamlı bir farklılık olmadığını saptamışlardır. Cavga (2019) ve Gürültü (2016) yaş değişkenine göre lise öğrencilerinin sosyal medya kullanımlarında istatistiksel bir farklılık olmadığını belirlemişlerdir. Araştırmanın lise dönemi öğrencileriyle sınırlı tutulması ve yaş gruplarının birbirine yakın olması, farklılığın oluşmamasında temel etken olabilir. Ayrıca ölçme araçlarının uygulanmış olduğu bölgenin demografik yapı bakımından benzerlik göstermesinin de farklılık oluşmamasına sebep olduğu düşünülebilir.

Alan yazında araştırma bulgularından farklı olarak bireylerin sınıf düzeyi yükseldikçe, sosyal medya bağımlılığının azaldığını ortaya koyan çalışmalar da mevcuttur. Can vd. (2021) sosyal medya bağımlılığı ile yaş arasında ters orantı olduğunu, Yılmaz (2017) riskli internet kullanan kullanıcıların yaş ortalamasının, interneti normal düzeyde kullananlara kıyasla daha düşük olduğunu tespit etmişlerdir.

Bu farklı bulgular, sosyal medya bağımlılığına etki eden faktörlerin çok boyutlu ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Yaş ve sınıf düzeyi önemli bir değişken olmakla birlikte, bireylerin sosyal medya kullanım amaçları, dijital yeterlilik düzeyleri, akademik yükleri, sosyal çevreleri ve psikolojik ihtiyaçları gibi faktörler de bağımlılık düzeyini etkileyebilir. Dolayısıyla çalışmada elde edilen bulguların, farklı örneklem grupları, kültürel bağlamlar ve veri toplama yöntemleri ile birlikte değerlendirilmesi gerekmektedir. Alan

yazında yer alan birbirinden farklı sonuçlar, sosyal medya bağımlılığına ilişkin daha kapsamlı ve çok boyutlu modeller geliştirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır.

Araştırmada, öğrencilerin şiddete yönelik tutumlarının 9. sınıf ile 10. sınıflarda daha düşük, 11. sınıf ile 12. sınıflarda daha yüksek olduğu saptanmıştır. Bu durumun, öğrencilerin gelişimsel süreçleri ve bu süreçte karşılaştıkları dış etkenlerle ilişkili olduğu düşünülmektedir. 9. ve 10. sınıf öğrencileri genellikle okul ve aile çevresine daha bağlıdırlar ve yeni bir ortama uyum sağlamaya çalışırken kural ve otoriteye uyma eğiliminde bulunmaktadır. Ancak 11. ve 12. sınıf öğrencilerinde, kimlik arayışı ve bağımsızlaşma isteği artmakta; bu da bazen otoriteye karşı gelme veya riskli davranışlara yönelme olarak ortaya çıkabilmektedir. Ayrıca, 11. sınıf ve 12. sınıf öğrencilerinde akademik stresin artmasının, gelecek kaygıları ve akran gruplarının etkisiyle dış dünyadaki şiddet olaylarına veya riskli davranışlara daha fazla maruz kalma ihtimalinin şiddete yönelik tutumlarının artmasına sebep olduğu düşünülmektedir. Bunlarla birlikte, medya aracılığıyla sıkça maruz kalınan şiddet içerikleri, toplumsal olaylar ve çevresel şiddet faktörleri de öğrencilerin şiddet algısını şekillendirmekte ve şiddeti problem çözüme aracı olarak görmelerine neden olabilmektedir.

Alan yazın incelendiğinde, Özgür vd. (2011) lise öğrencilerinin sınıf düzeyleri yükseldikçe, yaşları arttıkça şiddet eğilim düzeylerinde belirgin bir artış görüldüğünü saptamışlardır. Benzer olarak Bellici vd. (2014) sınıf düzeyi arttıkça şiddet eğiliminin de arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Karataş (2008) ise 10. sınıf öğrencilerinin 9. sınıf öğrencilerine kıyasla saldırganlık puan ortalamalarında anlamlı farklılıklar olduğunu belirlemiştir. Ulaşılan bu bulgular araştırma sonuçlarını desteklemektedir.

Araştırma bulgularının aksine, Arslan ve Konür (2019) alt sınıf düzeyinde öğrenim gören lise öğrencilerin, üst sınıf düzeyindeki akranlarına kıyasla daha yüksek düzeyde şiddet eğilimi sergilediklerini belirlemişlerdir. Benzer biçimde, yaş ilerledikçe bireylerin şiddet eğilimlerinin azalma eğilimi gösterdiğini ortaya koyan araştırmalara rastlanmaktadır (Efilti, 2006; Salmon vd., 1998). Ayrıca alan yazında şiddet eğilimi ile sınıf düzeyi arasında anlamlı farklar bulunmadığını ortaya koyan çeşitli çalışmalar da mevcuttur (Arslan, 2020; Erkek, 2016; Kunt, 2024; Başaran, 2008; Tuncer Uçar, 2016).

Farklı araştırma bulguları, lise düzeyi şiddet eğilimlerinin yalnızca sınıf düzeyine indirgenemeyeceğini, çok çeşitli bireysel ve çevresel faktörün bu sonuca etki edeceğini ortaya

koymaktadır. Öğrencilerin yaşları, sosyoekonomik düzeyleri, teknolojiye ulaşım imkanları, aile yapıları, okul ortamındaki disiplin anlayışı, öğretmen öğrenci ilişkileri, akran baskısı ve kişilik özellikleri gibi değişkenler, şiddet eğilimleri üzerinde etkili olabilir. Ayrıca çalışmalar arasında ortaya çıkan bulgu farklılıkları, kullanılan örneklem grubu, veri toplama teknik ve araçları, bölgesel ve kültürel farklılıklar gibi etkenlerden kaynaklanabilir.

5.1.4. Okul Türü Değişkeni

Araştırma bulgularına göre okul türü değişkeni incelenmiş, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinde anlamlı farklılık olduğu görülmektedir.

Fen lisesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinin anadolu lisesi, anadolu imam hatip lisesi, spor lisesi ve anadolu meslek lisesi öğrencilerinden daha düşük olduğu saptanmıştır. Fen lisesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinin diğer lise türlerinden daha düşük çıkması, bu okulların öğrenci profili ve eğitim ortamının özellikleriyle ilişkili olduğu düşünülmektedir. Fen liseleri genellikle yüksek akademik başarı gösteren, daha hedef odaklı ve disiplinli öğrencileri kabul etmektedir. Bu öğrenciler, akademik hedeflerine ulaşmak için zamanlarını daha verimli kullanma eğiliminde bulunmakta, bu da dijital oyun ve sosyal medya kullanımına ayırdıkları süreyi sınırlamaktadır. Ayrıca, fen liselerindeki eğitim ortamı, eleştirel düşünmeyi ve problem çözmeyi teşvik ettiğinden, öğrencilerin dijital bağımlılıklara ve şiddete yönelik olumsuz tutumlara karşı daha bilinçli bir duruş sergiledikleri düşünülmektedir. Bu okulların sağladığı akademik yoğunluk ve geleceğe yönelik kariyer odaklı hedeflerin, öğrencileri bu tür bağımlılık ve davranışlardan uzak tutan önemli bir faktör olduğu söylenebilir.

Alan yazında yapılan çalışmalar incelendiğinde, Çukurluöz (2016) lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı seviyelerinin okul türüne göre anlamlı biçimde farklılık gösterdiğini, Yang ve Tung (2007) ise meslek lisesi öğrencilerinin daha hafif akademik yük taşımaları nedeniyle diğer lise türlerindeki öğrencilere kıyasla sosyal medya bağımlılığı geliştirme olasılıklarının daha yüksek olduğunu saptamışlardır. Güneş vd. (2018) meslek lisesi öğrencilerinde internet bağımlılığının diğer lise türlerindeki öğrencilere göre daha yüksek olduğunu ortaya koymuşlardır. Ceyhan (2011) endüstri meslek lisesi ve anadolu lisesi

öğrencileri arasında sorunlu internet kullanım düzeyinin meslek lisesi öğrencileri lehine anlamlı biçimde yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Ortaya koyulan bulgular, araştırma bulgularını desteklemektedir.

Araştırma bulgularının aksine, Bilgin ve Çavuşoğlu (2025) ve Tüver ve Gümüş (2024) fen lisesinde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun oynama motivasyonlarının, diğer lise türlerinde öğrenim gören öğrencilerle karşılaştırıldığında daha yüksek olduğunu saptamışlardır. Açıkgoz (2024) ise fen lisesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarının, imam hatip lisesi öğrencilerine göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu belirlemiştir.

Araştırma bulguları ile ortaya çıkan farklılıklar, dijital oyun oynama bağımlılığı ve sosyal medya bağımlılığının yalnızca okul türüne göre değil, öğrencilerin akademik ortamlarına, kişilik özelliklerine, ekonomik ve sosyal durumlarına, boş zamana yükledikleri anlamlara bağlı olarak değişkenlik gösterebileceğini düşündürmektedir. Özellikle fen liselerinde öğrenim gören öğrencilerin, akademik yoğunluk ve sınav baskısı altında olmaları, dijital oyunları geçici bir kaçış ve stres azaltma yolu olarak görmelerine de neden olabilir. Bu bağlamda, elde edilen farklı sonuçların okul türü ile birlikte, bireysel ve çevresel faktörler çerçevesinde ele alınması, literatürdeki tutarsızlıkların daha kapsamlı biçimde anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

Kiremitçi (2020) ve Türkmen vd. (2020) meslek lisesinde öğrenim gören öğrencilerin şiddet eğilimi düzeylerinin fen lisesi, anadolu lisesi ve imam hatip lisesi öğrencilerine göre daha yüksek olduğunu belirlemiştir. Yorohan (2011) meslek lisesi öğrencilerinin şiddeti daha fazla benimsediklerini tespit etmiştir. Uçar (2016) ise fen lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimlerinin diğer lise türlerindeki öğrencilere kıyasla daha düşük olduğunu saptamıştır. Bu bulgular araştırma sonuçları ile benzerlik göstermektedir.

5.1.5. Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişki

Araştırma bulgularına göre dijital oyun bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki, sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutum arasında anlamlı orta düzeyde pozitif ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı ile şiddete yönelik tutum arasında pozitif bir ilişki olmasının başlıca sebebinin, dijital oyunların genellikle yoğun şiddet içeriği barındırması ve bu durumun oyuncuların sürekli sanal şiddete maruz kalarak gerçek hayattaki şiddeti normalleştirmesinden veya duyarsızlaşmasına yol açmasından kaynaklı olduğu ve bu durumda şiddet içeren davranışlara zemin hazırladığı düşünülmektedir. Ayrıca, şiddete yönelik tutum düzeyi yüksek olan öğrencilerin gerçek hayatta sosyal çevre edinmemelerinin, onları daha çok dijital oyunlara yönlüyor olmasından kaynaklandığı da söylenebilir.

Alan yazın, dijital oyun bağımlılığı ile şiddete yönelik tutum arasında pozitif bir ilişkinin bulunduğunu ortaya koymaktadır. Aung ve Chit (2020) oyun bağımlılığı düzeylerinin artmasıyla saldırgan davranışların da yükseldiği yönünde anlamlı bir korelasyon tespit etmişlerdir. Bu bağlamda dijital oyun oynama sıklığı arttıkça, saldırgan davranışlarda da paralel bir artış gözlemleneceği ifade edilmiştir. Kim vd. (2008) çevrimiçi oyun bağımlılığındaki artışın, saldırgan davranışları artırdığını belirlemişlerdir. Benzer biçimde Barnett ve Coulson (2010) çok oyunculu çevrimiçi oyunlar ile saldırganlık tutumu arasında pozitif ilişki saptamışlardır. Yeşildal vd. (2019) çevrimiçi oyunlar ile saldırgan davranışlar arasında pozitif yönlü orta düzeyde bir ilişki tespit etmişlerdir. Anderson ve Bushman (2001) ise şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın saldırganlıkla ilgili bilişsel yapıların ve düşmanca duyguların psikolojik uyarılma düzeyini artırdığını ortaya koymuşlardır. Bu sonuçlar araştırma bulguları ile benzerlik göstermekte ve desteklemektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığı arasında pozitif ilişki olmasının nedenlerinden birinin her iki bağımlılığın da aynı dijital araçlar (akıllı telefonlar, tabletler, bilgisayarlar vb.) ve internet erişimi üzerinden gerçekleştirilmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Bu ortak erişim noktası, kullanıcıların bir platformdan diğerine kolayca geçiş yapmasına ve dolayısıyla her iki aktiviteye de daha fazla zaman ayırmasına olanak tanımaktadır. Ayrıca, her iki bağımlılığın da bireylerin boş zamanlarını değerlendirme, sosyal etkileşim kurma ve anlık tatmin arayışı gibi benzer psikolojik ihtiyaçları karşıladığı; dijital oyunlardaki rekabet ve başarı odaklı yapının sosyal medyadaki beğeni ve onay arayışıyla örtüşmesinden kaynaklandığı şeklinde de açıklanabilir.

Öğrenciler arasında sosyal medya bağımlılığına ilişkin bulguların dijital oyun bağımlılığına kıyasla daha belirgin olması ve bağımlılık düzeylerinin genel olarak daha yüksek çıkması çeşitli nedenlerle açıklanabilir. Bu duruma etki eden faktörler arasında, dijital oyunların daha yoğun dikkat ve odaklanma gerektirmesi, oyun sürecinin uzunluğu nedeniyle ebeveyn

denetiminin daha kolay sağlanabilmesi, birçok dijital oyunun maddi bir karşılık gerektirmesi gibi unsurlar yer almaktadır. Ayrıca neredeyse tüm öğrencilerin kişisel cep telefonuna sahip olması ve sosyal medya uygulamalarının yaygınlığı ile erişilebilirliğinin yüksek olmasının yanı sıra, kısa süreli dikkat gerektiren içerikleri barındırması sosyal medya bağımlılığının dijital oyun bağımlılığına göre daha fazla tercih edilmesinde etkili olabilecek unsurlar arasında değerlendirilebilir.

Aşçı (2021) ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit etmiştir. Uzunlar (2022) ergenlerin dijital oyun bağımlılığının artmasıyla beraber, sosyal medyaya yönelik tutumların artış gösterdiğini belirlemiştir. Yang vd. (2022) ergenlerin sosyal medya bağımlılığı ile internet oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü bir ilişki ve etkileşim olduğunu saptamıştır. Su vd. (2020) dijital oyun ve sosyal medya bağımlılığı arasında genel olarak pozitif bir ilişki olduğunu tespit etmiştir. Bu sonuçlar, araştırma bulgularını desteklemektedir.

Araştırma bulgularının aksine, Chang vd. (2022) yetişkinlerin sosyal medya kullanımı ile dijital oyun bağımlılığı arasında karmaşık ve zaman zaman negatif yönlü ilişki olduğunu gözlemlemiştir. Uslu (2019) lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişkiye rastlamamıştır. Bu bulgular ile araştırma sonuçlarının örtüşmesinin nedenleri arasında örneklem gruplarındaki yaş farklılıkları, araştırma yöntemlerindeki farklılıklar ile kültürel, bölgesel ve sosyoekonomik değişkenler yer alabilir.

Sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutum arasında pozitif ilişki olmasının sebebinin, sosyal medya platformlarında sıkça karşılaşılan siber zorbalık, nefret söylemi ve şiddet içerikli gönderilere maruz kalmanın bireylerin şiddeti normalleştirmesine veya bu tür davranışlara karşı duyarsızlaşmasına yol açtığından kaynaklandığı söylenebilir. Aynı zamanda, sosyal medya kullanımının neden olabileceği benlik saygısı sorunları, kıyaslama ve dışlanma gibi olumsuz deneyimlerin bireylerde hayal kırıklığı ve öfke birikimine yol açabileceği, bu birikimin de şiddete yönelik tutumları besleyebileceği düşünülmektedir. Ayrıca, anonimliğin getirdiği cesaretle sosyal medyada daha rahat sergilenen agresif tutumların, gerçek hayatta da benzer eğilimlerin pekişmesine katkıda bulunduğu şeklinde açıklanabilir.

Araştırma bulguları, dijital bağımlılık türleri ile saldırgan eğilimler arasındaki ilişkilere dair önceki çalışmalarla büyük ölçüde örtüşmektedir. Mathew vd. (2024) internet bağımlılığı ile şiddete ilişkin davranışlar arasında pozitif bir ilişki olduğunu ortaya koyarken; Deng vd.

(2024) benzer şekilde akıllı telefon bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında anlamlı ve pozitif yönlü ilişki olduğunu belirlemişlerdir. Uysal ve Erbay (2020) ise sosyal medya bağımlılık düzeyi yüksek ergenlerde agresif davranışların daha yaygın olduğunu tespit etmişlerdir. Kunt (2024) spor lisesi öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki saptamıştır.

Araştırma bulgularından farklı olarak, Wong vd. (2022) sosyal medya ve şiddet eğilimi arasında doğrudan bir ilişki olmadığını belirlemişlerdir. Coyne vd. (2020) sosyal medya kullanımının belirli durumlarda şiddet eğilimlerini azalttığını tespit etmişlerdir. Keles vd. (2020) benzer şekilde sosyal medya bağımlılığının bazı durumlarda psikolojik destek ve sosyal bağlantı sağlayarak agresif davranışları ve şiddet eğilimlerini azaltabildiğini belirtmişler, bazı örneklem gruplarında negatif ilişki saptamışlardır. Ortaya çıkan farklılıklar sosyal medya kullanımının niteliği ve yoğunluğu ile bağımlılık düzeyinin farklı çalışmalarda farklı şekillerde ölçülmüş olmasından, ilişki yönünde ve gücünde farklılıklara neden olmasından kaynaklanabilir.

5.2. Sonuç

Araştırma kapsamında lise öğrencilerine yönelik; cinsiyet, düzenli spor yapma durumu, sınıf düzeyi, okul türü değişkenleri incelenmiştir.

Cinsiyet değişkeni açısından, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinde anlamlı farklılıklar saptanmıştır. Bulgulara göre, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kadın öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu durum dijital oyunların rekabet, güç ve stratejiye dayalı geleneksel yapısının geleneksel erkek rollerine daha fazla hitap etmesiyle açıklanabilir. Sosyal medya bağımlılığı açısından ise kadın öğrencilerin bağımlılık düzeyleri erkek öğrencilere kıyasla daha yüksek bulunmuştur. Ayrıca erkek öğrencilerin şiddete yönelik tutum puanları kadın öğrencilerden anlamlı düzeyde daha yüksek çıkmıştır. Bu sonuç, toplumsal cinsiyet rollerinin bireylerin dijital alışkanlıkları ve şiddete ilişkin tutumları üzerinde etkili olduğunu göstermektedir.

Düzenli spor yapma değişkeni değerlendirildiğinde, öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı düzeylerinde anlamlı farklılıklar olduğu belirlenmiş ancak dijital oyun bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum açısından herhangi bir farklılık saptanmamıştır. Spor yapanların sosyal medya bağımlılığı düzeyleri, spor yapmayanlara göre daha düşük çıkmıştır. Bu sonucun,

fiziksel aktivitelere zaman ayıran bireylerin sosyal medya kullanım sürelerini doğal olarak sınırlandırmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Bununla birlikte, dijital oyun bağımlılığı açısından spor yapanlar lehine anlamlı olmasa da düşük bir eğilim gözlemlenmiştir. Bu bulgu düzenli fiziksel aktivitenin, fiziksel alışkanlıkların yanında dijital alışkanlıklar üzerinde de olumlu etkiler yaratabileceği şeklinde açıklanabilir.

Sınıf düzeyi değişkeni incelendiğinde, öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinde anlamlı farklılıklar saptanmıştır. Sosyal medya bağımlılığı puan ortalamalarının 11 ve 12. sınıf öğrencilerinde, 9. sınıf öğrencilerine göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Benzer biçimde, şiddete ilişkin tutum puanlarında üst sınıf öğrencilerinin, alt sınıf öğrencilerine oranla daha yüksek ortalamalar elde ettiği gözlemlenmiştir. Bu durum, ergenlik döneminin ilerleyen evrelerinde kimlik arayışı, sosyal çevre baskısı ve sınav stresi gibi faktörlerin etkisiyle açıklanabilir. Öte yandan, dijital oyun bağımlılığı açısından sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Bu bulgu, oyun bağımlılığının yaş ve sınıf düzeyinden ziyade bireysel tercihler ve yaşam alışkanlıkları ile daha çok ilişkili olabileceğini ortaya koymaktadır.

Okul türü değişkeni bakımından yapılan analizler, dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinde anlamlı farklılıklar olduğunu göstermektedir. Özellikle fen lisesi öğrencilerinin üç alanda da en düşük puan ortalamalarına sahip oldukları, buna karşın Anadolu meslek lisesi öğrencilerinin en yüksek ortalamalara sahip olduğu belirlenmiştir. Bu sonuç, okul türlerinin öğrenci profili, akademik yoğunluk, disiplin anlayışı ve geleceğe yönelik hedef yapıları açısından farklılık göstermesinden kaynaklanıyor olabilir. Fen lisesi öğrencilerinin zaman yönetimi ve akademik başarıya yönelik daha planlı bir tutum içinde olmaları, dijital bağımlılıklardan ve şiddet eğilimlerinden uzak kalmalarında etkili bir faktör olarak değerlendirilebilir.

Araştırmada dijital oyun bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumlar arasında anlamlı düzeyde pozitif yönde ilişkiler belirlenmiştir. Özellikle sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutum arasında orta düzeyde pozitif bir ilişki olduğu saptanmıştır. Aynı şekilde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumlar arasında da benzer ilişki düzeyleri gözlemlenmiştir. Bu bulgular, dijital ortamlarda geçirilen sürenin artmasının bireylerin sosyal ve duygusal tutumlarını etkileyebileceğini, özellikle saldırganlık ve şiddete eğilimli davranışlarla ilişkilendirilebileceğini göstermektedir.

5.3. Öneriler

1. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve şiddete yönelik tutum düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olması, bu gruba özgü müdahale programlarının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle, özellikle erkek öğrencilere yönelik dijital oyun içeriklerinin eleştirel biçimde değerlendirildiği seminerler düzenlenerek bu içeriklerin bireysel gelişim üzerindeki etkileri konusunda farkındalık çalışmaları yürütülebilir.

2. Spor yapan öğrencilerin sosyal medya bağımlılığı düzeylerinin daha düşük olduğu bulgusuna dayanarak, öğrencilerin fiziksel aktivitelere daha fazla yönlendirilmesi gerekmektedir. Okullarda düzenli spor etkinlikleri artırılmalı; öğrencilerin serbest zamanlarını daha verimli ve sağlıklı biçimde değerlendirebilecekleri ortamlar oluşturulmalıdır.

3. Sınıf düzeyi arttıkça sosyal medya bağımlılığı ve şiddete yönelik tutumların da arttığı görülmüştür. Bu durum göz önüne alındığında, özellikle 11. ve 12. sınıf öğrencilerine yönelik dijital farkındalık çalışmaları ve psiko-eğitim içerikli programların hayata geçirilmesi önem arz etmektedir. Rehberlik servisleri bu noktada aktif rol üstlenmeli, öğrencilerin dijital davranışları yakından izlenmelidir.

4. Okul türüne göre dijital bağımlılık ve şiddet eğiliminde anlamlı farklılıklar belirlenmiştir. Meslek liselerinde bu düzeylerin daha yüksek olması nedeniyle, bu okullarda dijital medya okuryazarlığı, empati eğitimi ve şiddetsiz iletişim gibi konularda disiplinler arası bütünlüklü eğitim programları uygulanmalıdır.

5. Dijital oyun ve sosyal medya bağımlılığı ile şiddete yönelik tutumlar arasında pozitif ilişkilerin bulunması, bu üç değişkenin birlikte ele alınması gerektiğine işaret etmektedir. Bu nedenle, dijital bağımlılıkla mücadeleye yönelik yapılacak çalışmalarda yalnızca kullanım sürelerine odaklanmak yerine, içerik denetimi, medya eleştirisi ve dijital etik konularına da yer verilmelidir. Ayrıca, ailelere ve öğretmenlere yönelik bilgilendirme çalışmaları ile dijital davranışların takibi ve yönlendirilmesi desteklenmelidir.

6. Gelecekte yapılacak araştırmalarda Türkiye'nin farklı bölgelerinde araştırma örnekleminin genişletilmesi ve nicel ve nitel araştırmaların birlikte kullanılacağı çalışmaların yürütülmesi önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Açıkgöz, S. (2024). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçları ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi]. Uludağ Üniversitesi Açık Erişim Sistemi. <https://acikerisim.uludag.edu.tr/bitstreams/1431fe76-426b-4d36-b0b1-4280660e1668/download>
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53-68.
- Akgün, N. (1986). *Egzersiz fizyolojisi*. Ege Üniversitesi Basımevi.
- Aksoy, R., & Bakış, M., & Ünveren, M. (2012). Spor sosyolojisi. *Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları*.
- Aktaş, B., & Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Aküzüm, C., & Oral, B. (2015). Yönetici ve öğretmen görüşleri açısından okullarda görülen en yaygın şiddet olayları, nedenleri ve çözüm önerileri. *Ekev Akademi Dergisi*, 61, 1-30.
- Alagöz, S. B., Yazgan, A. E., & Baiturova, K. (2017). Tüketicilerin internet bağımlılığının sosyal medya reklamlarına yönelik genel algı ve tutumları üzerindeki etkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 29, 287-310.
- Alavi, S. S., Maracy, M. R., Jannatifard, F., & Eslami, M. (2011). The effect of psychiatric symptoms on the internet addiction disorder in Isfahan's University students. *Journal of Research in Medical Sciences*, 16(6), 793-800.
- Alshehri, A. G., & Mohamed, A. M. A. S. (2019). The relationship between electronic gaming and health, social relationships, and physical activity among males in Saudi Arabia. *American Journal of Men's Health*, 13(4), 1-6. <https://doi.org/10.1177/1557988319873512>
- Altınok, M. (2021). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve yaşam doyumunun incelenmesi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 19(1), 262-291.
- APA (American Psychiatric Association). (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. Text Revision.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), 353-359.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
- Arslan, A. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas ili örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 63-80.
- Arslan, A. (2020). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ve şiddet eğilimlerinin belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8(15), 86-113.

- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., & Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34-58.
- Arslan, A., & Konür, E. (2019, Nisan). *Ortaöğretim öğrencilerinde şiddet eğilimlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. Cumhuriyet 1. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi, Sivas.
- Arslan, H., Kuyulu, İ., Yıldız, Ö., & Beltekin, E. (2023). Lise öğrencilerinde spor yapmanın teknoloji bağımlılığı, okula bağlılık ve akademik erteleme üzerindeki rolü. *The Online Journal of Recreation and Sports*, 12(3), 408-416.
- Aşçı, H. N. (2021). *Ergenlerde çevrimiçi oyun ve sosyal medya bağımlılığı düzeylerinin öz yeterlik ve riskli davranışlar bakımından incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Atasoy, B., & Kuter, F. Ö. (2005). Küreselleşme ve spor. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(1), 11-22.
- Aung, N. Z., & Chit, Y. Z. (2020). *The effect of game addiction on aggressive behaviour among university students in sagaing district*. *Journal of the Myanmar Academy of Arts and Science*, 18(9B), 417-428.
- Avcı, Ö. H., & Yıldırım, İ. (2015). Prevalence of violence tendency in adolescents. *Journal of Theoretical Educational Science*, 8(1), 106-124.
- Aygün, M., & Yetim, A. A. (2015). Ankara ilindeki 16-20 yaş arası buz hokeycilerin branşa katılım nedenleri. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 1-11.
- Babacan, M. E. (2016). Sosyal medya kullanım alanları ve bağımlılık ilişkisi. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 3(1), 7-28.
- Babvey, P., Capela, F., Cappa, C., Lipizzi, C., Petrowski, N., & Ramirez-Marquez, J. (2021). Using social media data for assessing children's exposure to violence during the COVID-19 pandemic. *Child abuse & neglect*, 116(2), 104747. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2020.104747>
- Bakırcıoğlu, R. (2015). *Çocuk ve ergende ruh sağlığı*. Anı Yayıncılık.
- Balat, G. U., & Akman, B. (2006). Lise öğrencilerinin psikolojik durumlarının sosyodemografik özelliklerine göre incelenmesi. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 13(1), 3-12.
- Balcı, Ş., & Gölcü, A. (2013). Facebook addiction among university students in Turkey: "Selçuk University example". *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 34, 255-278.
- Baldemir, H., & Övür, A. (2021). Dijital oyun bağımlılığının yeni yüzü olarak pubg mobile. *İletişim Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 139-153.
- Balta, Ö. Ç. & Horzum, M. B. (2008). Web tabanlı öğretim ortamındaki öğrencilerin internet bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41(1), 187-205.
- Baltacı, G., & Tedavi, F. (2008). *Çocuk ve spor*. Klasmat Matbaacılık. [_Ekutuphane_kitaplar_t42.pdf](#)
- Baltaş, Z. (2000). *Sağlık psikolojisi*. Remzi Kitabevi.

- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179.
- Başaran, C. (2008). *Çeşitli tür liselerde öğrenim gören öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi]. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/443461>
- Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Başkanlığı. (1998). *Aile içinde ve toplumsal alanda şiddet*. T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları Bilim Serisi, 113.
- Bat, Z. B. A. V. M., Vural, Z. B. A., & Bat, M. (2010). Yeni bir iletişim ortamı olarak sosyal medya: Ege üniversitesi iletişim fakültesine yönelik bir araştırma. *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi*, 5(20), 3348-3382.
- Bayraktar, F., & Gün, Z. (2006). Incidence and correlates of internet usage among adolescents in North Cyprus. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 191-197.
- Bellici, N., Sardoğan, M., & Yılmaz, M. (2014). *Lise öğrencilerinde okula bağlanma ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkinin cinsiyet ve sınıf değişkenlerine göre incelenmesi*. Gençlik ve Kültürel Mirasımız Uluslararası Kongresi, Samsun. OKULA_BAGLANMA_VE_SIDDET_EGILIMI-libre.pdf
- Bilgin, Ş. Ş., & Çavuşoğlu, B. (2025). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonunun incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 166-179.
- Billieux, J., Schimmenti, A., Khazaal, Y., Maurage, P., & Heeren, A. (2015). Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research. *Journal of behavioral addictions*, 4(3), 119-123.
- Birinci, R. (2019). *Spor yapan ve yapmayan bireylerin benlik saygısı ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Bolat Karataş, Z. (2002). *Anne baba saldırganlığı ile lise öğrencilerinin saldırganlığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Bosworth, K., Espelage, D. L., & Simon, T. R. (1999). Factors associated with bullying behavior in middle school students. *The Journal of Early Adolescence*, 19(3), 341-362.
- Bozdağ, B., & Sarı, H. G. (2021). Lise öğrencilerinin çoklu zekâ alanları ve sporda yaşam becerilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 130-144.
- Budak, S. (2003). *Psikoloji sözlüğü*. Bilim ve Sanat Yayınları.
- Can, B., Hazar, Z., & Kurt, S. (2021). Spor yapan ve yapmayan lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılık düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi (karma model araştırması). *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 6(1), 15-39.
- Can, H. C., & Tekkurşun Demir, G. (2020). Sporcuların ve e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4), 364-384.
- Chen, C., & Leung, L. (2016). Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and Informatics*, 33(4), 1155-1166. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.11.005>

- Cao, F., & Su, L. (2007). Internet addiction among Chinese adolescents: prevalence and psychological features. *Child: Care, Health and Development*, 33(3), 275-281.
- Cavga, Z. (2019). *Lise öğrencilerinde aile yaşam doyumu ile psikolojik dayanıklılık ve sosyal medya kullanım bozukluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Ceyhan, A. A. (2011). Ergenlerin problemleri internet kullanım düzeylerinin yordayıcıları. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 18(2), 85-94.
- Chang, C.-W., Huang, R.-Y., Strong, C., Lin, Y.-C., Tsai, M.-C., Chen, I.-H., Lin, C.-Y., Pakpour, A. H., & Griffiths, M. D. (2022). Reciprocal relationships between problematic social media use, problematic gaming, and psychological distress among university students: A 9-month longitudinal study. *Frontiers in Public Health*, 10, 858482.
- Coyne, S. M., Rogers, A. A., Zurcher, J. D., Stockdale, L., & Booth, M. (2020). Does time spent using social media impact mental health?: An eight year longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 104, 106160.
- Çetin, H. (2011). Ergenler için şiddete yönelik tutum ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *İlköğretim Online*, 10(1), 68-79.
- Çifdalöz, M. (2021). *Aktif spor yapan ve aktif spor yapmayan spor bilimleri fakültesi öğrencilerinin uyku kalitesinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Çukurluöz, Ö. (2016). *Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili Çankaya ilçesi örneği* [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Deng, X., Li, X., & Xiang, Y. (2024). Smartphone addiction and internalized and externalized aggression among adolescents: Evidence from longitudinal study and weekly diary study. *Computers in Human Behavior*, 150, 107988.
- Deniz, L., & Gürültü, E. (2018). Lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılıkları. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(2), 355-367.
- Derelioğlu M., Çankaya, S. ve Saki, Ü. (2021). Lise öğrencilerinin dijital oyun tutumlarının incelenmesi. Ö. Karataş ve E. Ö. Karataş (Ed.). *Spor bilimlerinde araştırma ve değerlendirmeler II* (s. 245-264). Gece Yayınları.
- Derin, S. (2013). *Lise öğrencilerinde internet bağımlılığı ve öznel iyi oluş* [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. <https://openaccess.hacettepe.edu.tr/xmlui/handle/11655/1781>
- DiNicola, M. D. (2004). *Pathological internet use among college students: The prevalence of pathological internet use and its correlates* [Ph.D. dissertation, Ohio University]. ProQuest Dissertations & Theses.
- Draper, C. E., Achmat, M., Forbes, J., & Lambert, E. V. (2012). Impact of a community-based programme for motor development on gross motor skills and cognitive function in preschool children from disadvantaged settings. *Early Child Development and Care*, 182(1), 137-152.
- Durdu, P. O., Hotamaroğlu, A., & Çağıltay, K. (2004, Mayıs 20-22). *Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma* [Sözlü bildiri]. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara, Türkiye.

- Duygun, S., Turkak, V., Cönce, E., & Balci, R. Ç. (2022). Lise öğrencilerinde boş zaman can sıkıntısının sosyal medya bağımlılığı üzerindeki etkilerinin incelenmesi. *Anatolia Social Research Journal*, 1(1), 106-119.
- Efiliti, E. (2006). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerin saldırganlık, denetim odağı ve kişilik özelliklerinin karşılaştırmalı olarak incelenmesi* [Doktora tezi, Selçuk Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Egger, O., & Rauterberg, G. (1996). *Internet behaviour and addiction*. Work & Organisational Psychology Unit (IfAP), Swiss Federal Institute of Technology (ETH) Zurich. <https://rauterberg.employee.id.tue.nl/ibq/report.pdf>
- Erboy, E., & Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Erdemli, A. (1996). *İnsan, spor ve olimpizm*. Sarmal Yayınevi.
- Ergenç, A. (2011). *Web 2.0 ve sanal sosyalleşme: Facebook örneği* [Yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Erkan, N. (1998). *Yaşam boyu spor*. Bağırhan Yayınevi.
- Erkek, N. P. (2016). *Yatılı ve gündüzlü eğitim alan ortaöğretim öğrencilerinin şiddet eğilimleri ile özgüvenleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Ermiş, A., Sabah, S., Çankaya, S. (2021, Eylül 20-22). *X, Y, Z kuşağı olarak gruplandırılan sedanter ve sporla uğraşan bireylerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin incelenmesi* [Sözlü Bildiri]. Middle East International Conference on Contemporary Scientific Studies-VI. Beirut, Lebanon.
- Eryılmaz, S., & Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili, Çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912.
- Esen, E. (2010). *Ergenlerde internet bağımlılığını yordayan psiko-sosyal değişkenlerin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Ferguson, C. J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, 12(4), 470-482.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *Game Studies*, 3(1), 49-62.
- Fröhlich, E. E., Farzi, A., Mayerhofer, R., Reichmann, F., Jačan, A., Wagner, B., Zinser, E., Bordag, N., Magnes, C., Fröhlich, E., Kashofer, K., Gorkiewicz, G., & Holzer, P. (2016). Cognitive impairment by antibiotic-induced gut dysbiosis: Analysis of gut microbiota-brain communication. *Brain, Behavior, and Immunity*, 56, 140-155.
- Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1996). Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. *Sex Roles*, 35, 219-231.
- Gençoğlu, C., Kumcağız, H., & Ersanlı, K. (2014). Ergenlerin şiddet eğilimine etki eden ailevi faktörler. *Turkish Studies*, 9(2), 639-652. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.6208>
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602.
- Gentile, D. A. (2014). *Media violence and children: A complete guide for parents and professionals*. ABC-CLIO.

- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329.
- Gezer, H. (2014). *Spor yapan ve spor yapmayan emniyet teşkilatı mensuplarının yaşam doyumu ve tükenmişlik düzeylerinin incelenmesi (Malatya örneği)* [Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Gezer, H. (2019). *Ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı ile anksiyete ve empatik eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi; Sancaktepe örneği* [Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Gökbüzoğlu, B. (2008). *Ergenlerin saldırganlık düzeyleri ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Gökçearslan, Ş., & Günbatır, M. S. (2012). Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(2), 10-24.
- Gölcü, A., Balcı, Ş., & Gölcü, A. A. (2019). Sosyal medya kullanımı ile kendini gizleme ve yaşam doyumu arasında bir bağlantı var mı? *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(1), 173-190.
- Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A., & Gorelick, D. A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 233-241.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537.
- Greenfield, D. N. (1999). *Virtual addiction: Sometimes new technology can create new problems*. American Psychological Association. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=f2682b40eadc2eed1ae1602795ac9c03278bb941>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39, 247-253.
- Gülbetekin E., Güven E., & Tuncel O. (2021). Adölesanların dijital oyun bağımlılığı ile fiziksel aktivite tutum ve davranışlarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 148-160. <https://doi.org/10.51982/bagimli.866578>
- Güneş, N. A., Akbıyık, D. İ., Aypak, C., & Görpelioğlu, S. (2018). Lise öğrencilerinde sosyal medya bağımlılığı ve uyku kalitesi. *Turkish Journal of Family Practice*, 22(4), 185-192.
- Günüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Gürsu, O., & Özçelik, M. F. (2022). Ergenlik döneminde dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 22(1), 199-216.
- Gürültü, E. (2016). *Lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılıkları ve akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

- Güvendi, B., & Tekkurşun Demir, G., Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Han, L., Xiao, M., Jou, M., Hu, L., Sun, R., & Zhou, Z. (2020). The long-term effect of media violence exposure on aggression of youngsters. *Computers in Human Behavior*, 106, 106257.
- Hazar, M. (2011). Sosyal medya bağımlılığı-bir alan çalışması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 32, 151-175.
- Hazar, Z., & Ekici, F. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 26(1), 1-15.
- Herodotou, C., Winters, N., & Kambouri, M. (2012). A motivationally oriented approach to understanding game appropriation. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 28(1), 34-47.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68. <https://educationandscience.ted.org.tr/article/view/907/892>
- Jang, K. S., Hwang, S. Y., & Choi, J. Y. (2008). Internet addiction and psychiatric symptoms among Korean adolescents. *Journal of School Health*, 78(3), 165-171.
- Johansson, A., & Götestam, K. G. (2004). Internet addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal of Psychology*, 45(3), 223-229.
- Karataş, Z. (2008). Lise öğrencilerinde öfke ve saldırganlık. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17(3), 277-294.
- Kavlak, M., Sarılır, A. İ., & Tönbol, B. (2022). Dijital oyun bağımlılığı yalnızlığı tetikler mi? *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 1-13.
- Kaya, A., Balay, R., & Göçen, A. (2012). Öğretmenlerin alternatif ölçme ve değerlendirme tekniklerine ilişkin bilme, uygulama ve eğitim ihtiyacı düzeyleri. *International Journal of Human Sciences*, 9(2), 1229-1259.
- Kaya, M., Güneş, G., Kaya, B., & Pehlivan, E. (2004). Tıp fakültesi öğrencilerinde boyun eğici davranışlar ve şiddetle ilişkisi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 5(1), 5-10.
- Kayıoğlu, B. (2017). Çocukluk döneminde beden eğitimi ve spor. A. Özyürek (Ed.), *Erken çocuklukta beden eğitimi ve spor* (ss. 40-96). Vize Yayıncılık.
- Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: The influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79-93.
- Keskin, U., & Çalışkan, K. (2017). Sedanter yaşam tarzının yüceltilmesi: Tuncay Akgün'ün mizahi bakış açısı üzerine bir değerlendirme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(2), 503-518.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212-218.

- Kim, K., Ryu, E., Chon, M.-Y., Yeun, E.-J., Choi, S.-Y., Seo, J.-S., & Nam, B.-W. (2006). Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: A questionnaire survey. *International Journal of Nursing Studies*, 43(2), 185-192.
- Kim, S., & Kim, R. (2002). A study of internet addiction: Status, causes, and remedies. *International Journal of Human Ecology*, 3(1), 1-19. <https://koreascience.kr/article/JAKO200217033967390.pdf>
- Kiremitçi, S. (2020). *Lise öğrencilerinde aile aidiyeti ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Kılıcıgil, E. (1998). *Sosyal çevre-spor ilişkileri: (Teori ve elit sporculara ilişkin bir uygulama)*. Bağırğan Yayınevi.
- Kızmaz, Z. (2006). Okullardaki şiddet davranışının kaynakları üzerine kuramsal bir yaklaşım. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 30(1), 47-70.
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory J.D., & Ferguson, C. (2014). Awareness of risk factors for digital game addiction: Interviewing players and counselors. *International Journal Mental and Health Addiction*, 12(8), 585-599. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y>
- Kocacık, F. (2001). Şiddet olgusu üzerine. *Cumhuriyet Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 2(1), 1-7.
- Koç, A. K. (2020). *Lise ve üniversite öğrencilerinde internet oyun bağımlılığı sıklığı ve etkili faktörler* [Tıpta uzmanlık tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Korkmaz, Ö., & Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812.
- Koruç, Z., & Bayar, P. (2004). Egzersizin depresyon tedavisindeki yeri ve etkileri. *Spor Bilimleri Dergisi*, 15(1), 49-64.
- Köknel, Ö. (1996). *Bireysel ve toplumsal şiddet*. Altın Yayınları.
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., & Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366-382.
- Kunt, R. T. (2024). *Lise öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi: Spor lisesi öğrencileri üzerine bir çalışma* [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Li, N., & Kirkup, G. (2007). Gender and cultural differences in internet use: A study of China and the UK. *Computers & Education*, 48(2), 301-317. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2005.01.007>
- Mathew, S. S., Thomas, A., & Chakrashali, S. B. (2024). Exploring the link between internet addiction and aggression in Mysore's adolescents: A gender perspective. *International Journal of Community Medicine and Public Health*, 12(1), 323-329. <https://doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20244039>
- McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on online gaming platforms for children and youth. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 34, 597-607. <https://doi.org/10.1007/s10560-017-0498-0>

- Miezah, D., Batchelor, J., Megreya, A. M., Richard, Y., & Moustafa, A. A. (2020). Video/computer game addiction among university students in Ghana: Prevalence, correlates and effects of some demographic factors. *Psychiatry and Clinical Psychopharmacology*, 30(1), 17-23. <https://doi.org/10.5455/PCP.20200320092210>
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, 16(1), 13-29. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(99\)00049-7](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(99)00049-7)
- Muratlı, S. (1976). *Antrenman ve istasyon çalışmaları*. Pars Matbaası.
- Muslu, G. K., & Bolışık, B. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(5), 445-450.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- O'Keeffe, G. S., & Clarke-Pearson, K. (2011). The impact of social media on children, adolescents, and families. *Pediatrics*, 127(4), 800-804. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-0054>
- Ögel, K., Tari, İ., & Eke, C. Y. (2006). *Okullarda suç ve şiddeti önleme*. Yeniden Yayınları.
- Özgenel, M., Canpolat, Ö., & Ekşi, H. (2019). Ergenler için sosyal medya bağımlılığı ölçeği (ESMBÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6(3), 631-664. <https://doi.org/10.15805/addicta.2019.6.3.0044>
- Özgür, G., Yörükoğlu, G., & Baysan-Arabacı, L. (2011). Lise öğrencilerinin şiddet algıları, şiddet eğilim düzeyleri ve etkileyen faktörler. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 2(2), 53-60.
- Özmen, Ş. Y. (2018). Dijital şiddet, siber zorbalık ve yeni medya okuryazarlığı üzerine bir değerlendirme. *Journal of International Social Research*, 11(61), 999-1012. <https://doi.org/10.17719/jisr.2018.2457>
- Öztürk, M. (2020). *Yaygın spor faaliyetlerine katılım tercihlerinde rol oynayan faktörlerin değerlendirilmesi* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Palabıyıkoglu, R. (1997). Medya ve şiddet. *Kriz Dergisi*, 5(2), 123-126.
- Pempek, T. A., Yermolayeva, Y. A., & Calvert, S. L. (2009). College students' social networking experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30(3), 227-238. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.12.010>
- Peters, M. A. (2020). Critical philosophy of sport. *Educational Philosophy and Theory*, 52(8), 805-810. <https://doi.org/10.1080/00131857.2019.1662296>
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014) The positive and negative effects of video game play. A. B. Jordan and D. Romer (Eds.), *Media and the Well-Being of Children and Adolescent* (p. 109-128). Oxford University Press.
- Salmon, G., James, A., & Smith, D. M. (1998). Bullying in schools: Self-reported anxiety, depression, and self-esteem in secondary school children. *BMJ*, 317, 924-925. <https://doi.org/10.1136/bmj.317.7163.924>
- Savcı, M., & Aysan, F. (2017). Technological addictions and social connectedness: predictor effect of internet addiction, social media addiction, digital game addiction and

- smartphone addiction on social connectedness. *The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202-216.
- Sayın, M. (2011). *Hareket ve beceri öğretimi*. Spor Yayınevi.
- Seferoğlu, S., & Yıldız, H. (2013). Dijital çağın çocukları: İlköğretim öğrencilerinin Facebook kullanımları ve internet bağımlılıkları üzerine bir araştırma. *İletişim ve Diplomasi*, 2, 31-48.
- Sevim, Y. (2007). *Antrenman bilgisi*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Sezen, Y. (1990). *Sosyolojide ve din sosyolojisinde temel bilgiler ve tartışmalar*. Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
- Sinan, S. (2015). *Spor yapan lise öğrencilerinin güdülenme profilleri ve başarı algısı özelliklerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Su, W., Han, X., Yu, H., Wu, Y., & Potenza, M. N. (2020). Do men become addicted to internet gaming and women to social media? A meta-analysis examining gender-related differences in specific internet addiction. *Computers in Human Behavior*, 113, 106480.
- Şahan, H. (2008). Üniversite öğrencilerinin sosyalleşme sürecinde spor aktivitelerinin rolü. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 2008(2), 248-266.
- Şahin, H. M. (2006). *Beden eğitimi ve spor sözlüğü*. Morpa Kültür Yayınları.
- Şenyüzlü, E. (2013). *Üniversite öğrencilerinde spora katılımın saldırgan davranışlar üzerine etkilerinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Dumlupınar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Şimşek, E., & Karakuş Yılmaz, T. (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(4), 1851-1866. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.3920>
- Tanrıverdi, H., & Sağır, S. (2014). Lise öğrencilerinin sosyal ağ kullanım amaçlarının ve sosyal ağları benimseme düzeylerinin öğrenci başarısına etkisi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18, 775-822.
- Tarhan, N. (2016). Beyin ve bağımlılık. *Psikohayat*, 7, 16-20.
- Tekcan, P., Çalışkan, Z., & Kocaöz, S. (2020). Sleep quality and related factors in Turkish high school adolescents. *Journal of Pediatric Nursing*, 55, 120-125. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.07.020>
- Tekin, A., & Tekin, G. (2014). Antik Yunan dönemi: Spor ve antik olimpiyat oyunları. *Tarih Okulu Dergisi*, 18, 121-140.
- Tezcan, M. (2009, Ekim 1-3). *Eğitimde şiddet olgusunun sosyolojik kaynakları*. VI. Ulusal Sosyoloji Kongresi Bildiri Kitabı (ss. 789-801), Aydın.
- Tomay, B., & Değirmencioğlu, H. (2017). Antik çağda Anadolu'da spor turizmi. *Yalvaç Akademi Dergisi*, 2(2), 9-21.

- Tuncay, B., & Göger, B. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve uyku kalitesi arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 9(1), 79-84. <https://doi.org/10.4274/jtism.galenos.2021.52207>
- Tuncer Uçar, H. (2016). *Ortaöğretim öğrencilerinde şiddet eğilimi: Samsun örneği* [Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Turan, R. T. (2015). *Başkent Üniversitesi öğrencilerinde internet bağımlılığı sıklığı ve ilişkili faktörler* [Yüksek lisans tezi, Başkent Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Tutgun Ünal, A. (2015). *Sosyal medya bağımlılığı: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma* [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Tutkun, E. (2002). *Samsun ili ilköğretim çağı çocuklarının yetenek seçim yönteminin geliştirilmesi* [Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Tüfekçi, A. (2007). Bilgisayar öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21, 38-54.
- Türkiye Adalet Komisyonu. (2007). *Türkiye’de ortaöğretime devam eden öğrencilerde ve ceza ve infaz kurumlarında bulunan tutuklu ve hükümlü çocuklarda şiddet ve bunu etkileyen etkenlerin saptanması araştırma raporu* (No. 10/337, 343, 356, 357) [Yayımlanmamış Meclis Araştırma Raporu].
- Türkmen, D., Neslioğlu, E., & Baş, H. (2020). Lise öğrencilerinin şiddete yönelik tutumlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Eskişehir örneği. *Bilim Armonisi*, 3(2), 55-64.
- Tüver, A., & Gümüüş, H. (2024). Dijital oyun oynama motivasyonu ve serbest zaman fiziksel aktivite kısıtlayıcıları arasındaki ilişki: Ortaöğretim öğrencileri üzerine bir inceleme. *Türkiye Spor Bilimleri Dergisi*, 8(2), 59-74.
- Uçar, T. (2016). *Ortaöğretim öğrencilerinde şiddet eğilimi: Samsun örneği* [Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Ural, A., & Kılıç, İ. (2005). *Bilimsel araştırma süreci ve SPSS ile veri analizi*. Detay Yayıncılık.
- Uslu, Ş. (2019). *Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Uysal, Z. M., & Erbay, E. Ö. (2020). Ergenlerde öfke ifade tarzları ve sosyal medya tutumu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Aydın İnsan ve Toplum Dergisi*, 6(1), 63-75.
- Uzunlar, N. N. (2022). *Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumlarının siber zorbalık tehlike düzeylerine etkisinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Uzunoglu, A. (2021). Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya*, 11, 116-131.
- Ünlü, F. (2018). Orta yaş üstü bireylerde sosyal medya bağımlılığı ve sosyal izolasyon. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(1), 161-172.
- Ünsal, A. (1996). Genişletilmiş bir şiddet tipolojisi. *Cogito*, 6, 29-36.
- Widyanto, L., & Griffiths, M. (2006). Internet addiction: A critical review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 31-51.
- Wong, N., Yanagida, T., Spiel, C., & Graf, D. (2022). The association between appetitive aggression and social media addiction mediated by cyberbullying: The moderating role

- of inclusive norms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 9956.
- World Health Organization (WHO). (2002). *World report on violence and health*. https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/
- Xu, Z., Su, H., Zou, Y., Chen, J., Wu, J., & Chang, W. (2012). Sleep quality of Chinese adolescents: Distribution and its associated factors. *Journal of Pediatrics and Child Health*, 48(2), 138-145.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(Özel Sayı), 10-18.
- Yang, S.-Y., Wang, Y.-C., Lee, Y.-C., Lin, Y.-L., Hsieh, P.-L., & Lin, P.-H. (2022). Does smartphone addiction, social media addiction, and/or internet game addiction affect adolescents' interpersonal interactions? *Healthcare*, 10(12), 2568.
- Yang, S. C., & Tung, C.-J. (2007). Comparison of internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 79-96.
- Yayman, E. (2019). *Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Yenal, T. H., Çamlıyer, H., & Saracaloğlu, A. S. (1999). İlköğretim ikinci devre çocuklarında beden eğitimi ve spor etkinliklerinin motor beceri ve yetenekler üzerine etkisi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 15-24.
- Yeşildal, M., Dömbekci, H., & Erişen, M. (2019). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve saldırganlık üzerine bir araştırma. *Muş Alparslan Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1), 11-20.
- Yetim, A., & Cengiz, R. (2010). *İletişim ve spor*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Yıldırım, Y. (2019). Dijital yerlileri tehdit eden teknoloji bağımlılığı ve siber zorbalık tehlikeleri. H. H. Aygül ve E. Eke (Ed.). *Dijital çocukluk ve dijital ebeveynler: Dijital nesillerin teknoloji bağımlılığı* (ss. 61-88). Nobel Akademik Yayıncılık. <https://doi.org/10.15805/addicta.2018.5.4.0038>
- Yıldız, E., & Erci, B. (2011). Anne baba tutumları ile adölesan saldırganlığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Düzce Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 1(3), 6-11.
- Yılmaz, H. K. (2017). *Masa başı çalışanlarında internet bağımlılık seviyesi ile boyun ağrısı, depresyon ve yorgunluk düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Medipol Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Yorohan, R. (2011). *The relationship between exposure to violence, acceptance of violence and engagement in violence: A study of Turkish Adolescence* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Yorulmazlar, M. (2020). Türkiye'de sportif küreselleşmenin etkileri. *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(2), 1-13.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

- Yücel, G., & Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 9(32), 87-100.
- Zorba, E. (2015). *Herkes için yaşam boyu spor*. Fırat Matbaacılık.



EKLER

Ek-1: Demografik Bilgi Formu

Değerli Öğrenciler,

Aşağıda **Spor Yapan ve Yapmayan Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun ve Sosyal Medya Bağımlılığı ile Şiddete Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi** konulu bir araştırmada kullanılmak üzere görüşleriniz sorulmaktadır. Soruları özenle cevaplamanız araştırmaya, olumlu bir katkı sağlayacaktır. Çalışmaya katılımda gönüllülük esası aranmaktadır. Cevaplarınız başka bir amaçla kullanılmayacaktır. Adınızı ve okulunuzun adını yazmanıza gerek yoktur. Lütfen her soruda size en uygun olan seçenek için parantez içine (X) işareti koyunuz ve boş soru bırakmayınız. Yardımlarınız için teşekkürler.

Demografik Bilgi Formu

1) Cinsiyet:

Kız ()

Erkek ()

2) Okul Türü:

Fen Lisesi ()

Anadolu Lisesi ()

Anadolu İmam Hatip Lisesi ()

Spor Lisesi ()

Anadolu Meslek Lisesi ()

3) Sınıf Düzeyi:

9. Sınıf ()

10. Sınıf ()

11. Sınıf ()

12. Sınıf ()

4) Düzenli spor yapıyor musunuz?

Evet ()

Hayır ()

Yukarıdaki soruya cevabınız evet ise spor branşınızı yazınız?

.....

5) Günde kaç saat bilgisayar oyunu oynarsınız?

1-3 saat ()

3-5 saat ()

5-7 saat ()

7 saat ve üstü ()

6) Günde kaç saat sosyal medyada vakit geçirirsiniz?

1-3 saat ()

3-5 saat ()

5-7 saat ()

7 saat ve üstü ()

Ek-2: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)

Aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?

Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman ()

Ek-3: Ergenler İçin Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği (ESMBÖ)

Saygıdeğer katılımcı, aşağıda verilen ifadeleri son 1 yıldaki sosyal medya (<i>MySpace, Facebook, Bebo, LinkedIn, Tumblr, Bloglar, Instagram, WhatsApp, Viber, Line, Tango, Snapchat, Wikipedia, Podcast Apple iTunes, Forumlar, YouTube, Twitter, vb.</i>) kullanımınızı düşünerek işaretleyiniz.		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen/ara sıra	Çoğunlukla	Her zaman
		1	2	3	4	5
1	Sosyal medyayı kullanmadığımda sinirli, endişeli veya üzgün olurum.					
2	Aklımda sürekli sosyal medya yaptığım veya yapacağım etkinlikler vardır.					
3	Sosyal medyayı çok kullandığım için sinema, tiyatro, müzik, spor gibi diğer etkinliklere veya hobilerime zamanım kalmıyor.					
4	Sosyal medyada gezinirken “biraz daha” diyerek süreyi uzatırım.					
5	Sosyal medya iş, okul veya aile hayatımı olumsuz etkilemesine rağmen sosyal medyayı kullanmaya devam ediyorum.					
6	Sosyal medya kullanımımı kontrol etmeye, azaltmaya veya durdurmaya çalışırken zorlanıyorum.					
7	Kendimi mutlu hissetmek için sosyal medyayı daha fazla kullanırım.					
8	Sosyal medyada harcadığım zaman miktarını ailemden veya çevremdeki insanlardan gizlerim.					
9	Sosyal medyada harcadığım süre yüzünden insanlarla (aile, arkadaş ve sosyal çevre) ilişkilerimde ciddi çatışmalar yaşarım.					

Ek-4: Ergenler İçin Şiddete Yönelik Tutum Ölçeği (ŞYTÖ)

1. Kaba kuvvet kullanmak insanı duygusal olarak güçlü kılar.

Hiç katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum ()
Tamamen Katılıyorum ()

2. Eğer birilerine vuruluyorsa bunu hak edecek bir şeyler yapmıştır.

Hiç katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum ()
Tamamen Katılıyorum ()

3. Gerektiğinde kaba kuvvet kullanırım.

Hiç katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum ()
Tamamen Katılıyorum ()

4. İnsanların fiziksel gücünden dolayı benden korkmaları hoşuma gider.

Hiç katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum ()
Tamamen Katılıyorum ()

5. Birileriyle dövüştüğümde kendimi güçlü hissederim.

Hiç katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum ()
Tamamen Katılıyorum ()

6. Biri bana vurduğunda be de ona vururum.

Hiç katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum ()
Tamamen Katılıyorum ()

7. Biri beni kızdırdığında onunla kavga ederim.

Hiç katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum ()
Tamamen Katılıyorum ()

8. Birinin hakkımda olumsuz şeyler konuştuğunu duyarsam onunla kavga ederim.

Hiç katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum ()
Tamamen Katılıyorum ()

9. Birilerine sinirlendiğimde ona vurmam beni rahatlatır.

Hiç katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum ()
Tamamen Katılıyorum ()

10. Kavga etmek insanların sorunlarını kısa zamanda çözmelerini sağlar.

Hiç katılmıyorum () Katılmıyorum () Kararsızım () Katılıyorum ()
Tamamen Katılıyorum ()

Ek-5: Milli Eğitim Bakanlığı Araştırma Uygulama İzni



T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
ARAŞTIRMA UYGULAMA İZİNİ BELGESİ



Başvuru No: MEB.TT.2024.010002

T.C. Kimlik No: 17*****54

Adı Soyadı: BERKAN ZADIKAN

Araştırmanın Adı: SPOR YAPAN VE YAPMAYAN LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN VE SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIĞI İLE ŞİDDETE YÖNELİK TUTUMLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ.

Araştırmanın Niteliği: Yüksek Lisans Tezi

Araştırmanın Örneklem / Çalışma Grubu: Öğrenci

Veri Toplama Aracının Başlığı: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Ergenler İçin Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği, Lise Şiddet Ölçeği

Araştırma Uygulama İzininin Kabul Tarihi: 13.12.2024

Araştırma Uygulama İzininin Bitiş Tarihi: 13.12.2025

Yukarıda kimliği yazılı araştırmacı "Araştırma Uygulama İzinleri Genelgesine (2024/41)" göre belirtilen kapsamda araştırmasını yapmayı taahhüt etmiştir. Araştırmacının bilgi ve belgelerinin uygunluğu kontrol edilmiş olup aşağıda ifade edilen bilgiler kapsamında araştırma uygulama izni Millî Eğitim Bakanlığı ilgili birimleri tarafından onaylanmıştır.

Uygulama Yapılacak İller	Uygulama Yapılacak Birimler	Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatları	Uygulama Yapılacak MEB Teşkilatının Kurum Kodu
GAZİANTEP	Anadolu Lisesi	Süleyman Şah Anadolu Lisesi	760093
GAZİANTEP	Fen Lisesi	Abdulkadir Konukoğlu Fen Lisesi	758228
GAZİANTEP	İmam Hatip Lisesi	Şehitkamil Anadolu İmam Hatip Lisesi	973468
GAZİANTEP	Spor Lisesi	Kamil Ocak Spor Lisesi	768533
GAZİANTEP	Anadolu Meslek Programı	Mehmet Rüstü Uzel Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	149649

Not: Okul/kurum yöneticileri tarafından "Araştırma Uygulama İzni" belgesinin ve veri toplama araçlarının (araçlardaki maddelerinin) modülde yer alan belge ve araçlarla aynı olduğu kontrol edilmelidir. Belgeler aynı olmadığı durumda araştırma uygulama izni verilmeyecektir.

Doğrulama Kodu: 09ddd966c770f8614af536d3115a7869b6e3d021dcf262762ba2a22e5915c450

Doğrulama Adresi: arastirmaizninleri.meb.gov.tr/belge-dogrula

Serhat Mah. 1290. Sokak No.8/B 06374 Yenimahalle/Ankara TÜRKİYE

Telefon No: (0312) 413 43 00, Belgegeçer No: (0312) 413 45 12

e-posta: ttkb_arastirmaizninleri@meb.gov.tr, internet adresi: ttkb.meb.gov.tr



Ek-6: Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırmalar Etik Kurul İzni



**NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU
ETİK KURUL KARARI**

Etik Kurul Toplantı Tarihi/Sayısı ve Karar No	Tarih :20/09/2024 Toplantı Sayısı:17 Karar No :2024/721
Araştırmanın Başlığı	SPOR YAPAN VE YAPMAYAN LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN VE SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIĞI İLE ŞİDDETE YÖNELİK TUTUMLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ.
Sorumlu Araştırmacı	Doç. Dr. Mehtap YILDIZ
Yardımcı Araştırmacı	Berkan ZADIKAN Lisansüstü Öğrenci
Etik Kurul Kararı	21085 sayılı başvuru Etik Kurul tarafından değerlendirilmiş olup, başvurunun bilimsel araştırma etiği açısından “Uygun” olduğuna karar verilmiştir.