



T.C.  
BURSA ULUDAĞ  
ÜNİVERSİTESİ  
SAĞLIK BİLİMLERİ  
ENSTİTÜSÜ SAĞLIK  
BİLİMLERİ FAKÜLTESİ  
HEMŞİRELİK ANABİLİM  
DALI



ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN ONLINE OYUN  
OYNAMA DURUMU VE EBEVEYN  
TUTUMUNUN SALDIRGANLIK EĞİLİMİNE  
ETKİSİ

SİNEM YILDIZ

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

BURSA-2022

SİNEM YILDIZ

HEMŞİRELİK ANABİLİM DALI YÜKSEK LİSANS TEZİ

2022



**T.C.  
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ  
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
SAĞLIK BİLİMLERİ FAKÜLTESİ  
HEMŞİRELİK ANABİLİM DALI**



**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN ONLINE OYUN  
OYNAMA DURUMU VE EBEVEYN TUTUMUNUN  
SALDIRGANLIK EĞİLİMİNE ETKİSİ**

**SİNEM YILDIZ  
(YÜKSEK LİSANS TEZİ)**

**DANIŞMAN:  
DOÇ. DR. AYSEL ÖZDEMİR**

**BURSA-2022**

**T.C.**  
**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ**  
**SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ETİK BEYANI**

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum  
“Ortaokul Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Durumu ve Ebeveyn Tutumunun  
Saldırganlık Eğilimine Etkisi” adlı çalışmanın, proje safhasından sonuçlanmasına  
kadar geçen bütün süreçlerde bilimsel etik kurallarına uygun bir şekilde  
hazırladığımı ve yararlandığım eserlerin kaynaklar bölümünde gösterilenlerden  
oluştüğunu belirtir ve beyan ederim.

**Sinem Yıldız**  
**Tarih ve İmza**

## TEZ KONTROL ve BEYAN FORMU

..../..../....

**Adı Soyadı:** Sinem Yıldız

**Ana Bilim Dalı:** Hemşirelik Ana Bilim Dalı

**Tez Konusu:** Ortaokul Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Durumu ve Ebeveyn Tutumunun Saldırganlık Eğilimine Etkisi

<u>ÖZELLİKLER</u>	<u>UYGUNDUR</u>	<u>UYGUN DEĞİLDİR</u>	<u>ACIKLAMA</u>
Tezin Boyutları	■	<input type="checkbox"/>	
Dış Kapak Sayfası	■	<input type="checkbox"/>	
İç Kapak Sayfası	■	<input type="checkbox"/>	
Kabul Onay Sayfası	■	<input type="checkbox"/>	
Sayfa Düzeni	■	<input type="checkbox"/>	
İçindekiler Sayfası	■	<input type="checkbox"/>	
Yazı Karakteri	■	<input type="checkbox"/>	
Satır Aralıkları	■	<input type="checkbox"/>	
Başlıklar	■	<input type="checkbox"/>	
Sayfa Numaraları	■	<input type="checkbox"/>	
Eklerin Yerleştirilmesi	■	<input type="checkbox"/>	
Tabloların Yerleştirilmesi	■	<input type="checkbox"/>	
Kaynaklar	■	<input type="checkbox"/>	

### DANIŞMAN ONAYI

**Unvanı Adı Soyadı:** Doç. Dr. Aysel Özdemir

**İmza:**

## İÇİNDEKİLER

Dış Kapak	
İç Kapak	
<b>ETİK BEYAN</b> .....	<b>II</b>
<b>KABUL ONAY</b> .....	<b>III</b>
<b>TEZ KONTROL BEYAN FORMU</b> .....	<b>IV</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>V</b>
<b>TÜRKÇE ÖZET</b> .....	<b>VIII</b>
<b>İNGİLİZCE ÖZET</b> .....	<b>IX</b>
<b>1.GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
<b>2.GENEL BİLGİLER</b> .....	<b>7</b>
2.1. Online Oyunların Tarihi ve Genel Çerçevesi .....	7
2.1.1. Online Oyunların Sınıflandırılması .....	9
2.1.1.1. Savaş ve Şiddet Oyunları .....	10
2.1.1.2. Spor ve Yarış Oyunları .....	11
2.1.1.3. Strateji ve Macera Oyunları .....	11
2.1.1.4. Zekâ ve Mantık Oyunları .....	12
2.1.1.5. Güldürü ve Eğlence Oyunları.....	12
2.1.1.6. Korku Oyunları.....	12
2.1.2. Online Oyunların Çocuğun Hayatındaki Yeri.....	13
2.2. Ebeveyn Tutumu .....	16
2.2.1. Ebeveyn Tutumu ile İlgili Kuram ve Yaklaşımlar .....	17
2.2.1.1. Psikodinamik Kuram .....	18
2.2.1.2. Bilişsel Gelişim Kuramı.....	19
2.2.1.3. Sosyal Öğrenme Kuramı.....	19
2.2.1.4. Baumrind' in Modeli .....	20
2.2.1.5. Maccoby ve Martin'in Modeli .....	21
2.2.2. Ebeveyn Tutumları .....	22
2.2.2.1. Demokratik Ebeveyn Tutumu .....	22
2.2.2.2. Otoriter Ebeveyn Tutumu .....	23
2.2.3. Ebeveyn Tutumunu Etkileyen Faktörler .....	23
2.2.3.1. Çocuğun Cinsiyeti .....	24
2.2.3.2. Çocuğun Davranışları .....	24
2.2.3.3. Çocuğun Yaşı ve Doğum Sırası .....	24
2.2.3.4. Ebeveynin Cinsiyeti.....	25
2.2.3.5. Ebeveynin Eğitim Düzeyi .....	25
2.2.3.6. Ebeveynin Yetiştirilme Şekli .....	26
2.2.3.7. Ebeveynin Ruh Sağlığı .....	26
2.2.3.8. Ebeveynler Arasındaki İletişim .....	26
2.2.3.9. Annenin Çalışması.....	27
2.2.3.10. Sosyoekonomik Durum.....	27
2.2.3.11. Kültürel Değerler .....	28
2.3. Saldırganlık.....	28
2.3.1. Saldırganlıkla İlgili Kuramsal Görüş ve Yaklaşımlar.....	30
2.3.1.1. Biyolojik Temelli Yaklaşım.....	30
2.3.1.2. İçgüdü Kuramları.....	32
2.3.1.3. Davranış Kuramları .....	34
2.3.1.4. Sosyal Öğrenme Kuramı.....	37
2.3.1.5. Genel Saldırganlık Modeli .....	38

2.3.2. Saldırganlık Türleri .....	39
2.3.2.1. Fiziksel Saldırganlık .....	39
2.3.2.2. Sözel Saldırganlık.....	40
2.3.2.3. Öfke .....	40
2.3.2.4. Düşmanlık .....	41
2.3.2.5. Dolaylı Saldırganlık.....	41
2.3.3. Saldırganlığı Etkileyen Faktörler .....	42
2.3.3.1. Ailesel Faktörler .....	42
2.3.3.2. Okul Ortamı ve Akran İlişkileri .....	43
2.3.3.3. Kitle İletişim Araçları .....	44
2.3.3.4. Bireysel Özellikler.....	45
<b>3.GEREÇ VE YÖNTEM</b> .....	<b>48</b>
3.1. Araştırmanın Tipi .....	48
3.2. Araştırmanın Hipotezleri .....	48
3.3. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	48
3.4. Araştırmanın Yeri ve Zamanı .....	49
3.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi .....	49
3.6. Veri Toplama Araçları.....	50
3.6.1. Çocuk Tanıma Formu .....	50
3.6.2. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği.....	51
3.6.3. Ana-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ).....	52
3.7. Verilerin Toplanması.....	54
3.8. Verilerin Değerlendirilmesi .....	54
3.9. Araştırmanın Değişkenleri.....	55
3.10. Araştırmada Etik Konular .....	56
3.11. Araştırmaya Sağlanan Destek .....	56
<b>4. BULGULAR</b> .....	<b>57</b>
<b>5. TARTIŞMA VE SONUÇ</b> .....	<b>107</b>
<b>6. KAYNAKLAR</b> .....	<b>156</b>
<b>7. SİMGELER VE KISALTMALAR</b> .....	<b>170</b>
<b>8. EKLER</b> .....	<b>171</b>
8.1. EK-1. Çocuk Tanıma Formu.....	171
8.2. EK-2. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği.....	172
8.3. EK-3. Ana-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ).....	173
8.4. EK-4. Etik Kurul Karar Formu .....	174
8.5. EK-5. MEB Uygulama İzni .....	175
8.6. EK-6. Ölçek Kullanım İzinleri.....	176
<b>9. TEŞEKKÜR</b> .....	<b>177</b>
<b>10. ÖZGEÇMİŞ</b> .....	<b>178</b>

## TÜRKÇE ÖZET

Çalışma, ortaokul öğrencilerinde online oyunların ve ebeveyn tutumlarının saldırganlık eğilimine etkisini saptamak amacıyla yapıldı. Çalışmanın evrenini Bursa İli İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı ortaokullardaki (N)=181.585 öğrenci oluşturdu. Çalışmanın örneklemini ise 25.11.19-13.12.19 tarihlerinde basit rastgele örnekleme yöntemi ile seçilen ortaokullara giden, araştırmaya katılmayı kabul eden, iletişim ve kendini ifade etme problemi olmayan öğrenciler oluşturdu. Öğrenci sayılarının belirlenmesinde tabakalı örneklem yönteminden yararlanıldı. Veriler çocuk tanıma formu, Buss-Perry saldırganlık ölçeği ve ana-baba tutum ölçeği (ABTÖ) kullanılarak yüz yüze görüşme yöntemiyle toplandı. Verilerin normallik dağılımı Shapiro-Wilk testi ile incelendi. Normal dağılmayan veri için bağımsız iki grup karşılaştırmasında Mann-Whitney U, üç ve daha fazla grup karşılaştırmalarında Kruskal Wallis testi kullanıldı. Nicel değişkenler arası ilişkiler Spearman korelasyon katsayısı ile yorumlandı. Anlamlılık düzeyi  $\alpha=0,05$  olarak belirlendi. Çocukların yaş ortalaması  $11,8 \pm 1,28$  olup en küçüğü 9, en büyüğü 16 yaşındadır. Kız öğrencilerin %76,2'si, erkek öğrencilerin %95,1'i online oyun oynamaktadır. Öğrencilerden her gün online oyun oynayanların %50,4'ü 45 dakika-bir saat, %38'i bir-üç saat oyun oynamaktadır. Oyunların %37,8'ini savaş/şiddet oyunları, %16,5'ini strateji/macera oyunlarıdır. Öğrencilerin total saldırganlık puanı, sınıf düzeyleri ilişkilidir ( $p<0,001$ ). Her gün online oynayanların uyku düzeni ile ebeveyn tutumu arasında ilişki vardır ( $p<0,001$ ). Çocuklarda anne ve baba tutum puanı ( $r=0,685$ ;  $p<0,001$ ) arasında pozitif yönlü, anlamlı, orta şiddetli ilişki tespit edildi. Çocukların total saldırganlık düzeyi ile saldırganlık alt boyutları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı, kuvvetli ilişki vardı. Sonuç olarak, ebeveynleri otoriter olan ve online oyun oynayan çocukların saldırganlık düzeyi anlamlı derecede yüksek olarak belirlendi.

**Anahtar Sözcükler:** Ortaokul öğrencileri, online oyun, saldırganlık, ebeveyn tutumu

## İNGİLİZCE ÖZET

### THE EFFECT OF ONLINE GAME PLAYING SITUATIONS AND PARENTAL ATTITUDES ON AGGRESSION TENDENCY IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS

The study was carried out to determine the effect of online games and parental attitudes on aggression tendency in secondary school students. The universe of the study consisted of (N)=181.585 students in secondary schools affiliated to the Bursa Provincial Directorate of National Education. The sample of the study consisted of students selected by simple random sampling method who enrolled in secondary schools between 25.11.19-13.12.19 and agreed to participate in the research, had no communication or self-expression problems. Stratified sampling method was used to determine the number of students. Data were collected by face-to-face interview method using child identification form, Buss-Perry aggression scale, and parental attitude scale. The normality distribution of the data was analyzed using the Shapiro-Wilk test. For non-normally distributed data, Mann-Whitney U test was used for comparison of two independent groups, and Kruskal Wallis test was used for comparisons of three or more groups. The relationships between quantitative variables were interpreted with the Spearman correlation coefficient. The significance level was determined as  $\alpha=0.05$ . The mean age of the children is  $11.8 \pm 1.28$  years, the youngest 9 and the oldest 16 years old. 76.2% of female students and 95.1% of male students play online games. Of the students who play online games everyday, 50.4% play games for 45 minutes-one hour, 38% play games for one-three hours. 37.8% of the games are war/violence games, 16.5% are strategy/adventure games. Students' total aggression score and grade levels are related ( $p<0.001$ ). There is a relationship between sleep patterns and parental attitudes of those who play online games everyday ( $p<0.001$ ). A positive, significant and moderate relationship was found between the parental attitude scores ( $r=0.685$ ;  $p<0.001$ ) in children. There was a statistically positive, significant and strong relationship between the children's total aggression level and aggression sub dimensions. As a result, the aggression level of children whose parents are authoritarian and who play online games was determined to be significantly higher.

**Keywords:** Secondary school students, online game, aggression, parental attitude



## 1.GİRİŞ

İnsanođlu var olduđundan beri her ađda ve her yerde oyun hayatın ierisinde yer almaktadır. Hayatta kalma igüdüsiyle yařamını idame eden insanın beslenme, barınma ve iletişim gereksinimi iin harcadıđı aba bile bir tür oyun sayılmaktadır. Bunun dıřında arda kalan boş zamanı doldurmanın da en önemli ve en sık kullanılan aracıda oyundur (avuş,& Ayhan, 2014; Kahya Canlı,& Demirarslan, 2020).

Oyun, oynayan birey aısından kendini ya da karřısındakini, hayatı, yařadıđı toplumu, dünyayı kuralları ve davranıřlarıyla anlayıp tanımayı sađlarken uygulama gerektiren oyunların ilke ve yöntemlerini öđrenmede önemli rol alır. Öđrenmeye katkı sađlamasının yanı sıra bilgi edinmek iin abalayıp arařtırmayı, keřfetmeyi, keřifler dođrultusunda denemeler yapıp yanılmayı, iliřki aramayı ve problem özmeyi bireye kazandıran analitik düřünme sürecidir. Bu sayede bireye iletişim kurma sahası oluřturup birlik ve beraberlik duygusunu tetiklerken; yeni yöntem ve yollar arama yoluyla yaratıcı olmaya imkân sađlayıp bireyin evrimleřmesine ve geliřmesine katkıda bulunur. Toplum aısından ise bireyin toplumun bir üyesi haline gelerek sosyal düzene uymasını ve düzenin devamlılıđını sađlamayı, iř bölümü yapıp dayanıřmada bulunmayı öđrenmesiyle toplumsallařmaya katkı sađlar (AAP Council on Communications and Media, 2016; avuş,& Ayhan, 2014; Gülsoy, 2019; Vatandař, 2020).

Her yař grubu iin gerekli olan oyun ocukluk ađında ayrı bir öneme sahiptir. ocuklar iin oyun boş zamanı doldurma, eđlenme yolu olmanın dıřında eđlenirken biliřsel, duygusal, kavramsal ve fiziksel olarak geliřtiren; psikomotor becerileri ve dil geliřimini de destekleyen ok iyi bir eđitim programıdır (ankaya,& Ergin, 2015; Kahya Canlı,& Demirarslan, 2020). Oyunlar yařanılan döneme ve mekâna göre biçimlenirken geliřen teknik ve teknolojidenden de etkilenmektedir. Bununla birlikte oyuncaklar ve oyun türleri de sürekli dönüřüp deđiřmektedir. Öncesinde oyun

mekânları daha çok sokaklarken gelişen dönem nihayetinde oyunlar önce güvensiz sokaklar yerine güvenli evlere sonra da gitgide bilgisayarlara ve sanal dünyaya taşınmıştır. Bu değişim oyunları ve oyunların içeriğini etkilerken toplumun yapıtaşlarından olan oyuncuyu da etkilemiştir. Oyunlar vasıtasıyla oyunlarla en çok vakit geçiren çocukların gelişimleri ve tutumları da etkilenmiştir. Çocuk toplumsal ilişkilerin temelinde sosyalleşmenin kaynağı olarak yer alan empati yeteneğini oyun oynarken kazanabilir ve geliştirebilirken, bireyler arasındaki iletişimi güçleştiren ve olumsuz yönde etkileyen saldırgan tutumları da bu yol ile öğrenebilir. Oyun yoluyla bireyler güçlü ve zayıf taraflarını tanıyıp gerçek benliklerini ortaya çıkarabilirler. Böylelikle oyun bireyin bilinçaltında saklayıp ortaya çıkaramadığı tutumları dışarı çıkarabilir. Çekingen ve içine kapanmış bir birey sosyalleşip topluma uyum sağlayabilirken, şiddet eğilimi olan bir birey ise bunu ortaya çıkarabilir (AAP Council on Communications and Media, 2016; Charmaraman, Richer, & Moreno, 2020; Çankaya, & Ergin, 2015; Göldağ, 2020; Gülsoy, 2019; Soyöz-Semerci, & Balcı, 2020; Şimşek, & Karakuş Yılmaz, 2020; Uzunoğlu, 2021).

Sıklıkla bilgisayar ortamında tek amacı oyun oynamak olup kazanma hırsına kapılmış bireyler nispeten şiddete meyilli olup saldırgan tutumlar göstermektedirler. Çocuk oyunda sıklıkla görüp normalleştirdiği şiddet öğelerini olumsuz bir eylem olarak görmenin dışında ihtiyaç gibi algılamaktadır. Oyunda karşısına çıkabilecek her türlü şiddet içeren aktivite çocuğu kin ve nefret gibi saldırgan tutumlara sürükleyebilir. Oynadığı şiddet içeren oyundan etkilenip benzer tutumları günlük yaşamına taşıyabilmesi çocukların saldırgan tutumlarının giderek artması nedeniyle saldırganlığın önemli bir sorun haline gelmesine neden olmuştur (Güvendi, Tekkurşun Demir, & Keskin, 2019; Matic ve ark., 2022; Öncel, & Tekin, 2015; Soyöz-Semerci, & Balcı, 2020; Tan, & Merey, 2021; Vatandaş, 2021; Yücel, & Şan, 2018). Saldırgan tutumların temelini bakıldığında geçmiş olumsuz yaşantıların, gözlemlerin, uygulamaların ya da uygulanan kişi olmalarının dışı vurumu olarak değerlendirildiği şiddetin ve dolayısıyla saldırganlık tutumunun geçmişten geleceğe nesillerle edimsel olarak aktarıldığı düşünülmektedir (Matic ve ark., 2022; Sezer, Kolaç, & Erol, 2013; Uzunoğlu, 2021). Saldırganlık kaynağı birey ya da çevresi olabilirken çevresel olarak sıklıkla bulunduğu ve birçok davranışı edindiği okul

başlıca etmenken yapılan çalışmalar gösteriyor ki saldırgan tutumlar sıklıkla sosyal çevre ve kültürel özelliklerden süregelmektedir (Karademir, Kayabaşı, & Vural, 2019). Şiddet öğeleri içeren oyunları oynama süresi arttıkça bireylerin karşılaşılan durumları algılamasında, inanış ve tutumlarında değişimler olduğu görülmektedir. Çocuk oyun dolayısıyla günlük yaşantısından soyutlanıp yalnızlaşabilir ya da gündelik yaşantısında gerçekleştiremediği tehlikeli tutumları oyunlarda yapıyor olmasıyla öncesinden daha saldırgan bir hale gelebilir. Okul döneminde ise saygı görme isteğiyle saldırgan davranışlara başvurabilir. Oyunlar aynı zamanda duygu durumunda dengesizliklere, stres problemlerine, dikkat dağınıklığına, gündelik yaşantıdaki şiddet içerikli olaylara karşı duyarsızlaşmaya ve tüm bunlar doğrultusunda çocukların tehlikeli davranışlara eğilimine neden olabilir (AAP Council on Communications and Media, 2016; Evcin,& Erzi, 2019; Güvendi, Tekkurşun Demir, & Keskin, 2019; Kesen, Deniz, & Durmuşoğlu, 2007; Mustafaoğlu, & Yasacı, 2018; Prescott, Sargent, &Hull, 2018; Tan,&Merey, 2021).

Yapılan araştırmalar doğrultusunda sıklıkla kızlarda 11 yaşında; erkeklerde ise 13 yaşında ortaya çıkan, 6-11 yaş grubunu içerisine alan son çocukluk döneminin özellikleri incelendiğinde oyun ve oyunla ilişkili geliştirilmiş teknolojik aletlere ilginin arttığı bilinmektedir. Günümüz koşullarını da ele aldığımızda çocukların internet ve online oyun oynama alışkanlıklarının artması ve uzun süreli kullanımıyla bu dönem içerisinde bulunan çocukları oyunların olumsuz etkileri sonucu risk altında bırakmaktadır. Bu risk de kontrolsüz ve uzun süreli oynanmayla çocuk ve çevresi için zarar verici bir boyuta taşınmaktadır (Bilge, 2012; Öncel,& Tekin, 2015; Vatandaş, 2021). Dünyada ve ülkemizde ortaya konulan araştırmalar sıklıkla çocuklar ve gençler olmak üzere internet bağlantılı-online- oyunların tüm popülasyon üzerinde olumsuz davranışlara sebep olduğunu göstermektedir. Bu davranışların başında öfke problemleri, şiddete eğilim ve saldırganlık gelmektedir. Saldırgan tutumların çocuklarla birlikte okullarda ve sosyal çevrelerinde sıklıkla karşımıza çıkması ve gün geçtikçe artan bir sorun olması nedeniyle göz ardı edilmemesi gerektiği yadsınamaz bir gerçektir (AAP Council on Communications and Media, 2016; Donat Bacıoğlu,& Özdemir, 2012; Mustafaoğlu, & Yasacı, 2018; Özbay, 2021; Sağır, Özdemir, Erden, Günay, & Apalak, 2020; Vatandaş, 2021).

Aile çocuğun var oluşundan yetişkin bir birey oluşuna kadar her dönemde çocuğu üzerinde; istemli ya da istemsiz olarak, bazen olumlu bazense olumsuz etkilere sahiptir. Çocuğunun her türlü fiziksel ihtiyaçlarını karşılarken bir birey olma yolunda da kişisel gelişimlerini desteklemek durumundadır. Bu yönüyle çocuğun gelişimi üzerinde oldukça önemlidir. Çocuk aileyi rol model olarak gördüğü iyi ya da kötü her davranışı öncesinde taklit sonra edinim yoluyla uygulayarak büyür. Bunun için ebeveyn çocuğundan beklediği tutum ve davranışı ilk olarak kendisi yapıyor olmalıdır. Dolayısıyla ailenin çocuk üzerinde gösterdiği tutum ve çocuğun bunu algılayış biçimi son derece önemlidir. Çocuğuna sevgisini gösteren, ona güvenli; özgür bir büyüme ortamı sağlayan, tutarlı davranışları ile olumlu anne-baba rol modelleri olan ebeveynleri görüp özümseyerek yetişen çocuklar, bulunduğu toplum için uyumlu ve yararlı bireyler olurlar. Tam tersi sevgiden mahrum, aşırı kontrolcü ya da denetimsiz bir ortamda büyüyen, tutarsız davranışları ile olumsuz anne-baba rol modelleri olan ebeveynleri görüp özümseyerek yetişen çocuklar ise bulunduğu toplumda uyumsuz, aykırı ve saldırgan tutumları ile risk teşkil eden bireylere dönüşürler (Deniz, Kapıcıoğlu, Yüksel, İçli Özbağır, & Erus, 2018; Kekeç, 2019; Moreno ve ark., 2022; Yanmıyan, 2021).

Ebeveyn tutumlarına bakıldığında otoriter ve demokratik olmak üzere iki zıt tutumdan bahsedebiliriz. Otoriter ebeveyn tutumu katı, kurallar koyan ve sorgulanması istenmeyen bir tutum olarak karşımıza çıkarken demokratik ebeveyn tutumu ise çocukla iş birliği sağlayan, söz hakkı tanıyan güven verici bir tutum olarak karşımıza çıkmaktadır. Demokratik ebeveynler tarafından yetiştirilen çocuklar sosyal, iletişime açık ve akademik anlamda başarılı olurken; otoriter ebeveynler tarafından yetiştirilen çocuklar ise arkadaşlık ilişkileri zayıf, benlik kaygıları yaşayan ve şiddete eğilimli olmaktadır. Gelişen teknolojiyle değişen oyun oynama yer ve yöntemleri ebeveynleri de değişime mahkûm kılmıştır. Önceden sokakta oynayan çocuğu için endişe duyan, aralıklı kontroller yapan ebeveyn günümüzde bilgisayar başında internet üzerinden online bir şekilde her yere erişebilen çocuğu için endişe duymaktadır. Ailelerin çocuklarını bu çerçevedeki risklerden koruması ve eriştiği yerleri kontrol edebilmesi için gelişen teknolojiye uyum sağlaması gerekir. İnternet kullanımını doğrultusunda yasaklar koyup kısıtlamak yerine; çocuğunun internetin

yararlı yönlerinden uygun içeriği seçip kendisine fayda sağlaması için önderlik etmeli, internet hakkında gelişmeleri takip etmeli ve interneti kullanabilme becerisine sahip olmalıdır. Otoriter ebeveynler, teknolojiyi reddederler ve çocuklarına koydukları esnetilmeyen kurallarla teknolojik araçları kullandırtmazlarken; demokratik ebeveynler ise teknolojik araçlarla ilgili kuralları çocukla birlikte belirleyip kurallara birlikte uyarlar (Areshtanab ve ark., 2021; Çetinkaya,& Sütçü, 2016; Gökel, 2020; Sezer, Kolaç, & Erol, 2013; Zeybekoğlu Akbaş,& Dursun, 2020).

Günümüzde sık sık karşımıza çıkan şiddet içeren, saldırganlığı tetikleyen; sonucunda intihar ve ölümlerle karşılaştığımız oyunlar artmıştır. Bu oyunlara bir şekilde katılan bireylerden, çeşitli şiddet içeren talimatları yerine getirmesi ve son aşamada "yüksekten atlayarak ya da kendini asarak" intihar etmesi istenir. Hedefi seviye geçmek ve oyunu tamamlamak olduğundan verilen komutları ne olursa olsun uygulayarak; kendilerini çeşitli risklerden oluşan eylemleri yaparken bulurlar. Bu durum alışkanlık haline gelip gerçek yaşamına da taşınarak bireyi suça ve şiddete eğilimli hale getirir. Son olarak Türkiye'de yaklaşık 150 gencin intiharının şiddet içerikli oyunlarla bağlantılı olabileceği iddia edilirken; bu durum meclis önergesinde ele alınıp bilgisayar oyunlarının araştırılıp, seçilerek oynanması ve alınması önlemlerle ilgili çalışmalar yapılması kararlaştırılmıştır ("TBMM Araştırma Komisyonu", 2019; Balcıoğlu,& Türk, 2021; Çakır, 2013; Kantar Özkes, Kantar, Koç,& Özkoçak, 2019; Sağır, Özdemir, Erden, Günay,& Apalak, 2020; Tan,& Merey, 2021; TBMM, 2020; Vatandaş, 2021; Yener, Yılmaz, & Şen, 2021; Yılmaz,& Candan, 2018; Yücel,& Şan, 2018; Yücel, 2019).

Bu çalışmayla risk grubundaki çocukların şiddet içerikli online oyunlarla bağlantısı, anne-baba tutumlarının durum üzerindeki etkisi ve bu oyunlarla karşılaşmaları durumunda ortaya çıkabilecek yalnızlaşma, kendine ya da bir başkasına zarar verme gibi riskli durumların önüne geçilip erken dönemde bulunulan durumun tespit edilmesi hedeflenmektedir. Literatürde ortaokul öğrencileri üzerinde online oyun oynama durumları, saldırganlık düzeyleri ve onların gözünden anne-baba tutumlarının hep birlikte ele alındığı bir çalışma bulunmamaktadır. Saldırganlık

ve anne-baba tutumlarının ilişkilendirildiđi, çocukların oynadıkları oyunlar ve saldırganlıklarının incelendiđi vb. çalışmalar bulunmasına karşı doğrudan konuyla ilintili bir çalışma bulunmamaktadır.

Çalışmamızın amacı çocukların online oyun kaynaklı riskli durumlarının erken dönemde tespit edilmesi, online oyunların saldırganlık düzeyine etkisinin belirlenmesi ve anne-baba tutumlarının her iki durum üzerindeki etkisinin ortaya konulması sonucunda; öncelikli olarak ülkemiz adına önlem alınıp durumun erken dönemde önüne geçilmesiyle halk sağlığı alanına ve literatüre bilimsel anlamda katkı sağlamaktır.

## 2.GENEL BİLGİLER

### 2.1. Online Oyunların Tarihi ve Genel Çerçevesi

İnsanoğlunun varoluşundan beri oyunun yaşamın içerisinde olduğu tartışılmaz bir durumdur. Tarihi inceleyen bilim dallarının araştırmalarında, yapılan kazılarda oyun ile ilişkili veriler sunulmuştur. Oyun tarihinin çok eski olduğu, dünya tarihinin en eski yapısı olarak varsayılan Göbeklitepe bölgesinde günümüzde de bilinen ve oynanan mangala adlı oyuna ait izlerin bulunması ile kanıtlanmıştır (Alper, Canpolat, & Kızılışıköglü, 2021).

Oyun TDK’de belirtilen haliyle “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanırken; alman şair ve kuramcı Schiller’e (1759-1805) göre artan enerjinin herhangi bir hedef ya da neden olmaksızın harcanması olarak tanımlanıp çocukların gereksiniminden fazla enerjiyi aktardıkları bir yol olarak nitelendirmiştir. Alman filozof ve kuramcı Lazarus (1824-1909) oyunu artan enerjinin aktarılması durumunun aksine yoğun uğraş sonrası herhangi bir hedef içermeyen, mutluluk veren ve dinlendiren bir aktivite olarak tanımlamaktadır. Alman nörolog ve kuramcı Freud (1905-1920) oyunu çocukların öz benliklerini bulduğu, kişiliğini oluşturan davranışların dışavurumunu sağlayan, duygusal problemleri konusunda fikir edinebildiğimiz bir aktivite olarak tanımlayıp gerçek hayattaki problemlerinden uzaklaştığı bir kaçış yolu olarak nitelendirmektedir. Son olarak İsviçreli psikolog kuramcı Piaget (1896-1980) oyunu uyarınları özümseme ve uyum sistemine entegre etme olarak tanımlayıp çocuğun çevresini anlamlandırması ve dış dünyaya uyumu için gerekli bir aktivite olarak tasvir etmektedir. Belirtilen tanımların ışığında oyun çocuğun fiziksel, ruhsal ve sosyal olarak gelişimini destekleyen, yaşama hazırlanabilmesi için iletişim, yardımlaşma ve mücadele içeren deneyimler sunan olgunlaşma ve öğrenme süreci

olarak ifade edilebilir (Koçyiğit, Tuğluk, & Kök, 2007; Öğretir, 2008; Özer, Gürkan, & Ramazanoğlu, 2006; TDK, 2019; Tok, 2018).

Değişen zaman, gelişen teknoloji oyunlara da yansımış olup gün geçtikçe oyunların şekli, oynanan ortam, oyuna dâhil olan oyuncu sayısı ve oyun araç-gereçleri dönüşüm geçirmiştir (Tuğrul, Ertürk, Özen Altınkaynak, & Güneş, 2014).

Geçmişten günümüze özellikle 20. yüzyılın son yarısında oyunların boyutu neredeyse tamamen değişmiştir. Eskiden kullanılan oyunlar yerlerini uzaktan kumandalı oyuncaklara, robotlara, televizyonlara ve sonrasında bilgisayar üzerinden oynanabilen oyunlara bırakmıştır. İlk olarak televizyon mühendisi olarak adlandırılan Ralph Baer tarafından 1951 yılında televizyon medyasına uygun olarak tasarlanan ve 1966'da hazırlanan video oyun örneği sonrasında teknolojinin ilerleyişi ile orantılı olarak oyunların da dijitalleştiği görülmüştür. Bunun akabinde bilgisayar programcısı olarak adlandırılan Steve Russell arkadaşlarının da desteğiyle 1962 yılında uzay gemilerinin savaşını içeren "Spacewar" isimli oyunu programlamıştır. Bulunulan dönem itibariyle bilgisayarlara ulaşımın zorluğu -gerek yüksek maliyet açısından gerekse yetersiz nicelik açısından- nedeniyle oyun evlere giremedi. Sonrasında bu oyunlar önce oyun makinelerine akabinde de cep telefonları ve bilgisayarlara; internetin yaygınlaşması ile de her alana yayılmıştır. Böylelikle bilgisayarlar iletişim kurma ya da eğitim aracı olmaktan ziyade eğlence kaynağı olarak ilk sırayı almıştır. İnternetinde katkısıyla çevrim içi ya da diğer ifadeyle online olarak oynanan dijital oyunlar da günden güne artarak kullanılmaya başlanmıştır. Online oyunlar internet ortamında ya da başka bir bağlantı ağı yoluyla oynanıp etkileşim sağlanabilen oyunlardır. Online oyunların tarihi 1970'li yıllarda keşfedilen paket tabanlı kullanılan bilgisayar ağlarına dayanmaktadır. Online oyunların ilk örneği olarak ise 1978'lerde tasarlanıp 1980'lerde dahili ağlarda kısıtlı kullanılan rol play oyunları MUD ("Multi User Dungeon") ve başka bir versiyonu MUD1'dir. Milenyum çağı denilen 2000'lerde ise birçok oyuncunun yer alabildiği oyun türlerinin artması ile online oyunlar ivme alarak daha da yaygınlaşmıştır (Alper, Canpolat,& Kızılışkoğlu, 2021; Balıkçı, 2018; Bayın, 2021; Biricik,& Atik, 2021; Hayes, 2008; Kantar Özkes,



Kantar, Koç,& Özkoçak, 2019; Küçükvardar,& Türel, 2022; Özçelik, 2022; Sağır, Özdemir, Erden, Günay,& Apalak, 2020; Şelimen, 2016; Vatandaş, 2021).

Dijital oyunlar 2020 raporuna göre şu anda dünya üzerinde yaklaşık 2,7 milyar oyuncu bulunmaktadır, bunun 2021’de 2,91 milyara akabinde 2023’de 3,07 milyara erişmesi öngörülmektedir. Bunun bölgeler bazında dağılımına baktığımızda Asya Pasifik ülkelerinde yaklaşık 1,44 milyar, Avrupa ülkelerinde 386 milyon, Ortadoğu ve Afrika’da 377 milyon, Latin Amerika’da 266 milyon ve Kuzey Amerika’da 210 milyon oyuncu bulunmaktadır. Ülkemizde de oyun sektörü yıldan yıla artmaya devam etmektedir. Yapılan araştırmalar sonucunda illere göre oyun alışverişi sıralaması İstanbul, İzmir, Ankara ve çalışmamızın da yapıldığı il Bursa olarak devam etmektedir. Oyun alışverişi verilerine göre kadınlar ve 30 yaş üstü oyuncu sayısı önceki yıla göre belirgin düzeyde artış göstermiştir. Bu artış oyuna başlama yaşına ve oyun sürelerine de yansımış olup oyuna katılma yaşı 4,5’a düşmüşken; gün içerisinde harcanan oyun süresi 4 saatin üstüne çıkmıştır. Ülkemizde nüfusun %79’u internet kullanıyorken bunların %84,7’si erkek iken %73,3’ü kadındır. Evden internete erişim oranı ise %90,7’dir. 20-25 milyon insanın online oyun oynadığı ve online oyun oynayanların ise %50,2’sinin erkek, %49,8’inin kadın olduğu bilinmektedir. En çok tercih edilen oyun türlerine bakıldığında aksiyon-macera-strateji, yarış-spor, yapboz, simülasyon ve rol-play oyunları başta gelmektedir. Oyun alışverişi verilerine göre en çok satın alınan online oyunların daha çok savaş ve şiddet içerikli oyunlar olup bunları satın alanların ise sıklıkla erkekler ve ergen bireyler olduğu bilinmektedir (Alper, Canpolat,& Kızılışıkoğlu, 2021; Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020; Biricik,& Atik, 2021; Gaming in Turkey, 2021; Güvendi, Tekkurşun Demir, & Keskin, 2019; Özçelik, 2022; WePC, 2022).

### **2.1.1. Online Oyunların Sınıflandırılması**

Online oyunlar gelişen teknoloji sonucunda kendini güncellemesi, oyuncuya özel karakterler oluşturup kişileştirilmesi, karakterlerin efektler sayesinde görsel ve işitsel olarak neredeyse gerçek gibi olması, bir hikâye üzerine kurulmuş olmaları, beklemeden yeniden oynanması, gerçek hayatta bir arada olamayacak birçok oyuncunun birlikte oynaması gibi özellikleri ile diğer oyunlardan farklıdır. Ortaya

konulan yayınlar üzerinde oyun türleri konusunda ortak, sabit bir sınıflandırma bulunmazken; neredeyse her online paylaşım ortamı ya da yayın kanalı tercihleri doğrultusunda isimlendirmeler kullanarak; içerik ve yaş aralığı dikkate alınarak farklı türler ifade etmişlerdir. Video oyunları konusunda çeşitli bilgilendirmeler içeren bir site olan “Gamespot” 63 farklı oyun türünü aktarıırken; oyun incelemelerinde bulunan “Level” adlı dergi ise yaklaşık olarak 30 tür aktarmıştır. Oyun da dahil olmak üzere birçok türde incelemelerde bulunup puan veren bir site olan “Metacritic” türleri genel hatları doğrultusunda: aksiyon, macera, şiddet, yarış, puzzle, spor, strateji, nişan alma, savaş ve eğlence olarak adlandırmıştır. Bunun yanı sıra sanal ortamda oyun makinesinde, konsollarda, bilgisayarlarda, telefonlarda son olarak tabletlerde online veya offline olarak oynanan katılımcı sayısı doğrultusunda bireysel ya da grup oyunları bulunmaktadır. Akademik yayınlar ve popüler yazınlara bakılarak türleri sabit sınıflandırmalarla tasvir etmek oldukça güçtür (Coşkun,& Övür, 2020; Çakır, 2013; Demirbaş, 2019; Uzunoğlu, 2021).

#### **2.1.1.1. Savaş ve Şiddet Oyunları**

Savaş ve şiddet oyunları türü ve içeriği gereği oyunda oluşturulan karakterlerin kendisine ya da kendisiyle birlikte oyunda yer alan diğer karakter veya öğelere durumun farkında olup; sonuçlarını öngörerek başta fiziksel devamlı olması halinde psikolojik olarak da zarar verme riski olan ya da direkt zarar verici tutumlarda buldukları oyunlardır. Bu tür oyunları oynayan çocuklar oyunda gördükleri ve deneyimledikleri durumları verilen görevi yerine getirme, daha iyi bir skor elde etme ve bir üst seviyeye geçmenin de hırsıyla sık sık oynayıp özümseyerek gerçek hayattaki tutum ve davranışlarına istemsiz olarak aksettirmektedir. Böylelikle saldırgan davranışlarda bulunup, sık sık oyun oynama ve sürekli oyunla meşgul olma nedeniyle sosyal izolasyona maruz kalmaktadırlar. Yalnızlığın, başarı hırsının ve istediğini hızlıca elde edememenin vermiş olduğu öfke ile de sosyal ilişkilerde uyumsuz olup toplumdaki ayrışmaktadır. Örnek verecek olursak; Counter Strike, Mortal Kombat, Grand Theft Auto, Player Unknown’s Battlegrounds, Blue Whale, Momo vb. savaş ve şiddet oyunlarından en zararlı ve en çok karşımıza çıkanlarıdır (Evcin,& Erzi, 2019; Şelimen, 2016; Vatandaş, 2020; Vatandaş, 2021; Yıldız, 2018; Yücel, 2019).

### **2.1.1.2. Spor ve Yarış Oyunları**

Spor ve yarış oyunları gerçek hayattakine benzer sportif faaliyetleri sanal dünya üzerinde deneyimlemeyi sağlar. Oyunda amaç yarışıp kazanmak olduğundan gerçek yaşamdakine benzer olarak süre önemlidir; planlama uygun yapılarak etkili süre kullanılmasını bununla birlikte zamanlama alguları ve yapılan aktivitelerle motor becerileri geliştirir. Sıklıkla karşımıza çıkan futbol, voleybol, basketbol, okçuluk, araba yarışları, tenis gibi yoğun takip edilen ve bilinen branşlardır. Örnek verecek olursak; popüler NBA oyuncularının karakterlere yansıtıldığı NBA serisi, futbol severler için PES serisi ya da FIFA serileri, otomobil yarışlarını severler içinse Formula-1 simülasyonları en çok karşımıza çıkanlardır (Atak, 2020; Kınay, 2019; Şelimen, 2016).

### **2.1.1.3. Strateji ve Macera Oyunları**

Strateji ve macera oyunları verilen görevler doğrultusunda belirli kararlar alarak taktiksel planlarla hareket ederek, ipuçlarını çözüp hedefe ulaşmayı içeren oyunları kapsamaktadır; ayrı ayrı sadece maceraya yönelik oyunlar ya da sadece stratejik oyunlar da olabilir. Yaşam için gerekli olan barınak yapılması, yemek yeme gereksinimi ve ticari kazanç için toprak sahibi olup üretim yapılması, kazançlarını koruyabilmesi için silahlı birlik yönetebilmesi bu bölümün strateji kısmını oluştururken çocuğa konsantrasyon, algılama ve taktik geliştirebilme becerisi kazandırır. Bu oyunlar çocuklarda karar verip irdeleme kabiliyetini arttırdığı için çocukların yaşamı sorgulama evresinde iç dünyanın karışmasına, kazanma hırsıyla başarı için yapması gerekenleri düşünmeden yapmaya yönelttiğinden; vicdani anlamda eksik kalıp sosyal yaşantısından uzaklaşabilmesine ve daha çok oyun, daha yüksek başarı mantığıyla bağımlılık kazanmasına sebep olabilmektedir. Örnek verecek olursak; strateji içerenler arasında Age of Empires, Farmville, Megapolis vb. en çok karşımıza çıkanlarken; macera oyunu kapsamında Prince of Persia, Subway Surfers, Red Ball vb. en çok karşımıza çıkanlardır (Atak, 2020; Gökalp, 2021; Kınay, 2019; Şelimen, 2016; Şimşek,& Karakuş Yılmaz, 2020).

#### **2.1.1.4. Zekâ ve Mantık Oyunları**

Zekâ ve mantık oyunları, oyun adı altında kazanım sağlamayı hedefleyip hedef ya da amaç doğrultusunda gerekli girdileri etkinlikler yoluyla veren sonucunda oyuncuya eğlenirken öğreten oyunlardır. Çocuk oyunda başarı sağlayabilmek için zihinsel süreçlerini aktif hale getirip planlamalar yaparak hedefine ulaşmaya çalışır. Bunun için çocuğun yaşına uygun etkinlikler sunulması önerilirken; her yaş grubunun oyun yoluyla öğrenme yöntemini daha keyifli bulduğu bilinmektedir. Bu oyunlar sayesinde öğrenme daha kalıcı hale gelirken oyuncular açısından soruların bilinmesinden kaynaklı motivasyon sağlayıp gerçek performanslarını göstermelerine teşvik ederler. Yapılan çalışmalar zekâ ve mantık oyunlarını sıklıkla tercih eden çocukların aynı anda birden fazla olaya odaklanabildiği, problem çözme, mantık yürütme ve taktikler geliştirmede başarılı olduğu, öğrenme hızının arttığı, fotografik hafızalarının kuvvetlendiği, karşıdan gelebilecek hamleler konusunda öngörme, sabır ve hızlı karar verme gibi davranışları kazandığı, farklı bir bakış açısı kazandığı ve tüm bu kazanımlar sayesinde başarısızlık halinde pes etmeden farklı yöntemlerle sonuca gidip özgüven kazandığı bilinmektedir. Örnek verecek olursak; Scrabble, Chess(Satranç), Sudoku vb. oyunlar en çok karşımıza çıkanlardır (Atak, 2020; Gençay ve ark., 2019; Gökalp, 2021; Kınay, 2019; Şelimen, 2016).

#### **2.1.1.5. Güldürü ve Eğlence Oyunları**

Güldürü ve eğlence oyunları sadece eğlenme amacı güden oyun içeriklerinin dikkat çeken renkli şekillerden oluştuğu, oyun karakterlerinin sıklıkla sevimli olduğu oyunlardır. Genellikle yaş grubu küçük çocukların ilgisini çekerken, herhangi bir süre kısıtlaması olmaması nedeniyle çocuk kendini baskı altında hissetmez. Görevler daha minimal ve yaş grubuna özgüdür. En çok tercih edilenler; My Talking Tom, Dress Up Games, Stack Ball ve benzerleridir (Şelimen, 2016).

#### **2.1.1.6. Korku Oyunları**

Korku oyunları oyuncuyu gerçek hayattan öğelerle ya da suni korku unsurlarıyla korkutmayı bu durumda hızlı analitik çözümler bulmasını hedefleyen oyunlardır. Bu oyunlar her yaş grubu için farklı alt metinler veya korku öğeleri taşırken; çocuk açısından sorgulamayı, algıladığı kısmıyla irdelemeyi ve probleme

çözüm getirmeyi sağlar. Örnek verecek olursak; Alien, Resident Evil, System Shock serileri sık sık karşımıza çıkmaktadır (Demirbaş, 2019; Oğlakçioğlu, 2019).

### **2.1.2. Online Oyunların Çocuğun Hayatındaki Yeri**

Online oyunlar teknolojinin gelişmesiyle sokak oyunlarından bilgisayar oyunlarına; internetin yaygınlaşmasıyla da çevrimiçi(online) ortama yayılarak çocuğun hayatına büyük ölçüde dahil olmuştur. Çocuk daha çok küçük yaşlarda önce ekran ışığının cazibesine kapılıp sonra algılama becerisi ve duyularının gelişimi ile tablet, telefon ve bilgisayar kullanmaya başlar hale gelirken kendini teknoloji dünyasının ortasında bulur. Çocukların çok fazla boş vaktinin olması, öz düzenleme mekanizmalarının yetişkinlere oranla daha zayıf olması onları teknoloji dünyasında hedef haline getirmiştir. Çocuk teknolojiyi eğitim amacı dışında en çok oyun oynamak için kullanır. Çocuğun oyun oynama nedenleri arasında sosyal nedenler (yeni insanlarla iletişim kurmak, diğer insanlara yardımda bulunmak ve bulunduğu topluma aidiyet hissi), şiddet eğilimi (dövüş, karşılıklı online savaş ve yok etme hissi), yalnız oynayabilme, oyunla ilişkili nitelikler (sihir yapmak, taklit ve sürekli tecrübe kazanma hissi) ve diğer nedenler (taktiksel yaklaşım, keşfetme ve kişisel karakterini oluşturma) olabilir. Oyunlar oyunun içeriğine, oynama zamanına ve oynama süresine göre çocuk için olumlu ya da olumsuz birçok etkiye neden olur. Oyunlar aile kontrolü altında, birlikte belirlenen süre ve kurallara uyarak oynandığında yarar sağlayabilmektedir. Örneğin; Millî Eğitim Bakanlığı'na önerilen online oyunlar (sözcük oluşturma, rise of nations gibi) bulunmakta ve ders içeriklerinde yer almaktadır. Olumlu özelliklerini incelersek; el-göz koordinasyonu sağlamada, algılamada, odak problemi yaşayan hiperaktif çocuklar için belirli süre odaklanmada, günlük hayatlarında ve eğitim aşamasında öğrenilen kavramları pekiştirmede, İngilizce tabanlı olanları dil öğrenmede, oyun sırasında verilen ve çabuk karar verilmesini istenen problemlerle problem çözme becerisi kazandırmada etkilidir. Gerçek yaşantılarında deneyimleyemedikleri durumları yaşamalarında ortaya çıkabilecek riskler olmadan deneyimleyip öğrenim sağlamaya, sıklıkla görsel öğelerden oluşması sebebiyle görsel zekânın geliştirilmesine (örneğin, zekâ oyunları görsel zekâyı kuvvetlendirip hızlı öğrenme sağladığı için kişi aynı anda birden fazla olaya hâkim olabilir), çocukların teknoloji ile içli dışlı olmalarına, mücadelenin

katkısıyla ve oyun kurgusuyla hayatın monotonluğundan sıyrılıp ucuz yolla eğlenceli vakit geçirmelerine yarar sağlar. Oyun beyin mekanizmalarını çalıştırır, araştırmaya, karmaşık işlemleri keşfetmeye, taktikler oluşturmaya, yaratıcılık kazanmaya, öğrenmenin artmasıyla özgüven kazanıp motive etmeye, kaybetmeye karşı başa çıkma becerisi kazanmaya ve gergin zamanlarda soğukkanlı olup anksiyeteyi azaltmaya yardım eder. Birden fazla oyuncu içeren online oyunlar grubu organize etme becerisi kazanma, sosyalleşme, kendisine benzer kişilerle tanışma ve ortak bir hedef için iş birliği yapma olanağı sağlar. Oyunlar bir yandan da terapi gibidir; otizmlili çocuklar için dil gelişimini desteklerken çekinik çocuklara kişilerarası ilişkilerde sosyalleşmeyi destekler (AAP Council on Communications and Media, 2016; Afolabi, Ilesanmi,& Adebayo, 2022; Ayhan,& Köseliören, 2019; Cömert,& Güven, 2016; Granic, Lobel,& Engels, 2014; Küçükvardar,& Türel, 2022; Özgür, 2019; Soyöz-Semerci,& Balcı, 2020; Şahin,& Tuğrul, 2012; Şimşek,& Karakuş Yılmaz, 2020; Talan,& Kalıncı, 2020; Yılmaz,& Güney, 2021).

Olumsuz özelliklerini incelersek; uzun süre oyun oynanması nedeniyle beyin gelişimi yavaşlar, kas, eklem ağrıları ve postür bozuklukları, el bileğinde karpal tünel sendromu gibi, sürekli oyun oynamaktan ya da düşünmekten kaynaklı uyku bozuklukları- gece geç yatma, uykuya geç dalma, sabah uyanamama-, ekran ışığına uzun süreli maruziyet sonrası göz kuruluğu, yaşarması, yanması vb. göz problemleri, yine uzun süre oyun oynamaya bağlı olarak sedanter yaşam, yeme örüntülerini aksatma sonucu yetersiz beslenme ya da yeme zamanlarını ayarlayamayıp hazır gıda ürünler tercih etme sonucu obezite görülebilir. Oyunu hayatının merkezine alan çocuk sosyal hayatını, derslerini, bakım gereksinimlerini ihmal ederek ağız sağlığı problemlerini ve hastalığa yakalanma ihtimalini arttırır. Oyunlar içerisinde yer alan yanıp sönen ışıklar ışığa hassasiyeti olan epilepsi hastaları için epileptik nöbetleri tetiklerler. Bu oyunlar bireyleri psikolojik olarak da etkileyip oyunlarla sürekli meşgul olan öldürdükleri, yaraladıkları ile övünen çocuk yalnızlaşır, depresifleşir; oyun oynayamadığı zaman ya da istediğini elde edemediği zaman anksiyete yaşayıp agresif, gergin, şiddete meyilli bir hal alır. Sürekli sanal dünyaya yönelen çocuk gerçek hayattan uzaklaşıp sanal dünya da olanları normalleştirir, gerçek hayatına da aksettirir. Saldırganlık ve sinirlilik hali gerçek hayata taşınıp kendine ya da başkasına

zarar veremeye, intihara meyilli hale gelmeye ve sonuçta ölümlere neden olabilir. Oyun içerisinde belirli kademelere gelen oyuncuların ilgi görüyor olması, beğenilme arzusunun da etkisiyle çocuk daha çok oyun oynamak, hızlıca yükselmek ister ve bunların etkisiyle bekleyemez, sabırsız hale gelir sonucunda başarısız hissederse stres yaşar bu stres artıp kalp krizlerine kadar gidebilirken; başarılı olması dâhilinde haz alıp dopamin salgılanması sonucu mutlu hissedip özgüveni artır. Her bilgiye rahatlıkla erişmesi alışkanlığıyla öğrenememeye ve yaratımcı düşünememeye, kişisel bilgilere erişim kolaylığıyla mahremiyet endişesine, sanal dünyada yükselip tatmin oldukça bulunduğu toplum ve çevresinden soyutlanmaya bunun yanında sanal dünya dışındaki aktivitelere isteksiz hissederek. Çocuk sanal dünya üzerinde gördükleri doğrultusunda bu davranış kalıplarını öğrenip toplum değerlerine göre değil bu kalıplara göre davranır. Olmak istedikleri gibi kendilerini tanıtır sahte kimlikler oluşturdukları için sahte kimlikler ortaya çıktığında güvenleri zarar görür. Oyunlar ister istemez çocukları suça eğilimli hale getirir; fikirlerini ardını düşünmeden ifade edip bilişim suçlarına, oyunlarda alışılan savaş, suç öğelerini normalleştirip günlük hayatta göstermeyeceği tutumları gerçekte rahatlıkla göstermeye, okuldan kaçmaya, yalan söylemeye ve daha çok oyun almak için fazla para harcama; bulamayınca da hırsızlık yapmaya neden olur. Çocuklar daha çok küçük yaşlarda okuma yazma dahi bilmiyorken teknolojik aletlerin sesli komut fonksiyonunu kullanıp çevrim içi oyunlara ulaşır oyun sırasında oyun reklamlarına maruz kalır yaşlarına uygun olmayan içeriklerle karşılaşır travmatik etkilere, oyunlarda sunulan kadın karakterlerin gerçeğe birebir benzer olması nedeniyle de vücutlarını tanıdıkları dönemde gerçek algılarının bozulmasına neden olabilmektedir. Oyunların alt metinlerinde verilen mesajlar çocuklara ister istemez empoze edilirken çocuk sosyokültürel olarak da bunun doğruluğuna inanır ve yansıtır. Örneğin; oyunlarda kadınlara biçilen rollerin gerçekte kadına şiddet ve cinsel obje algısının artmasına ya da ırkçı söylemleri duyup normalleştirilen çocuğun yaşamında ayrımcılık yapmasına neden olabilir. Online ortamda çeşitli riskler altında kalan çocuklar kontrol ve içerik denetiminden uzak kaldıkça oyunla bağı artıp online ortam risklerine karşın daha savunmasız kalacaklardır. Bu nedenle ebeveynler çocuklarının yetiştirilmesi ve bakımını sağlamada bu riskler içinde gerekli önlemleri almalıdırlar. Bununla ilişkili

olarak ülkemizde aile ve sosyal politikalar bakanlığı tarafından ortaya konulan bir uygulama mevcuttur. Bu uygulama kapsamında talepleri doğrultusunda internet erişim ücreti alınmadan internetteki zararlı içerikleri egale eden alternatif erişim hizmeti sağlanmaktadır. Ancak bunun için ailenin farkında olup talep ediyor olması gerekir (Akçay, 2017; Balcıoğlu,& Türk, 2021; Baysan, 2019; Carpena Lucas, Sánchez-Cubo, Vargas Vargas, & Mondéjar Jiménez, 2022; Granic, Lobel, & Engels, 2014; Hendekci, & Aydın Avcı, 2020; Inoue, Fujita, Takeshita, Hashioka,& Kamura, 2022; Moreno ve ark., 2022; Oflu,& Yalçın, 2019; Özdemir,& Karaboğa, 2021; Öztürk Eyimaya,& Yalçın Irmak, 2021; Saunders ve ark., 2022; Soyöz-Semerci,& Balcı, 2020; Şimşek,& Karakuş Yılmaz, 2020; Taylan, Kara, & Durğun, 2017; Yılmaz,& Candan, 2018; Yılmaz,& Güney, 2021; Yurdakök, 2021; Afolabi ve ark., 2022).

## **2.2. Ebeveyn Tutumu**

Toplumun en küçük yapıtaşı olarak herkesçe bilinen aile, çocuğun dünyaya gelişinden başlayarak hayat boyu etkisini sürdürmesine karşın özellikle yetişkin bir birey olup ebeveyn rolünü üstlenmesinde önemli bir role sahiptir. Oluşum olarak aile belirlenen amaç ve hedeflerinin ortak olduğu, topluma adapte olunmasında belirli değerlerin öğretildiği, ahenk içerisinde yaşayan ve iş birliği yapan aralarında kan bağı olan bireyler bütünüdür. Bireyin varoluşundan yaşamının son bulmasına kadar taşıyacağı karakterin oluşmasında, ihtiyaçlarının karşılanmasında ve yaşamının yöneliminde ailenin önemi yadsınmaz. Çocuğun bir birey olurken davranışları; fiziksel, ruhsal, duygusal ve sosyal yönden gelişmesi; hayata karşı kazandığı bakış açısı ebeveynlerin yetiştirme tarzı ve tutumu doğrultusunda değişmektedir. Tutum sözlük anlamına bakıldığında, bireyin bir insan, bir olay ya da olguya karşı bireysel inanış ve bakış açısından kaynaklı olarak duygularını, davranışlarını yansıttığı tavrıdır. Tutumun belirleyici faktörleri olarak yetiştirilen ortam, kazanılan bakış açısı, hayat tecrübeleri sayılabilir. Ebeveyn tutumları, anne-babanın çocuğunu yetiştirirken ruhsal, kişisel ve sosyal yönden gelişimini etkileyecek davranış biçimlerini ifade eder. Ebeveynlerin kişilik özellikleri, davranış biçimleri, çocuktan beklentileri, geçmişte gördükleri yetiştiriliş tarzı, kültürel faktörleri ebeveyn



tutumlarını etkiler. Ebeveynler çocuğun yetiştirilmesinde sadece beslenme ve ihtiyaçlarının karşılanması aşamasında yer almamalı; aynı zamanda kişilik gelişimine ve bağımsız bir yetişkin olmasına faydalı olacak sevgi, saygı ve güven ortamını sağlama aşamasında da yer almalıdır. Güven ortamı oluşmadığında gerginlik, değersizlik ve saldırganlık ortaya çıkıp çocuğun benmerkezci kişilik kazanmasına neden olur. Çocuğun maruz kaldığı ve algıladığı ebeveyn tutumu, ömür boyu davranışlarını etkilerken gelecekte ebeveyn konumunda yer alabilmesi nedeniyle rol model aldığı bu tutum gelecek nesillerin yetiştirilmesinde de etkili olabilir. Öğrenme ilk olarak gözlem ve deneyimle gerçekleştiğinden çocuk ebeveynleri rol model olarak, ebeveynler de çocuğa kılavuzluk ederek hayatı öğrenip, idame ettirir. Çocuk hayatının ilk zamanlarında tecrübe eksikliği sebebiyle ebeveynlerinin değerlerini düşünmeden benimser, sonrasında kurdukları etkileşim kişiliğinin oluşmasında ve problemlerle baş etmeyi öğrenmesinde yarar sağlar. Ebeveynlerin birbirlerine karşı tutumları çocuğu da etkilerken; çatışan ebeveynlerin problemlili çocuklarının olmasına, sevgi ve huzur temelli ebeveynlerin benlik algısı yüksek ve sevgi dolu çocuklarının olmasına yol açar. Ebeveyn tutumlarının temeli duygusal ilişkiler ve denetimden oluşur. Duygusal kısım kabullenici davranış ile reddedici davranış skalasında değişirken, denetim kısmı ise kısıtlayıcı davranış ile aşırı hoşgörölü davranış skalasında değişir. Dengeli disiplin uygulamasından, sevgi dolu ve ilgili davranışlardan oluşan olumlu ebeveyn tutumları çocuğun kendi gelişimi, hedeflerine ulaşması ve topluma yararlı olması için gerekliyken, cezalandırıcı, baskıcı ve sevgiden mahrum olumsuz ebeveyn tutumları çocuk için davranış sorunları kazandırması nedeniyle risk teşkil etmektedir (Akbaba, 2021; Biricik,& Atik, 2021; Demiröz, 2019; Deniz, Kapıcıoğlu, Yüksel, İçli Özbağır,& Erus, 2018; Kekeç, 2019; Keleş Atasoy, 2022; Kıvrak, 2021; Koyuncuoğlu, 2021; Moreno, ve ark., 2022; Onat, 2010; Özen, 2019; Öztürk Eyimaya, & Yalçın Irmak, 2021; Soyöz-Semerci,& Balcı, 2020; Yağcı, 2019; Yanmıyan, 2021; Yıldız, 2019; Zengin, 2019).

### **2.2.1. Ebeveyn Tutumu ile İlgili Kuram ve Yaklaşımlar**

20. yüzyılın başlarından beri çocukların yetiştirilme tarzları gelişim psikologlarınca araştırma konusu haline gelmiştir. Sonucunda ebeveyn tutumlarının incelenerek oluşturulduğu kuramlar ortaya konmuştur. Bu bölümde ebeveyn

tutumlarıyla ilgili kuramlar ve yaklaşımlar kapsamında Psikodinamik Kuram, Bilişsel Gelişim Kuramı, Sosyal Öğrenme Kuramı, Baumrind' in Modeli ve Maccoby ve Martin'in Modeli ele alınmıştır (Kekeç, 2019; Özen, 2019; Yıldız, 2019).

### **2.2.1.1. Psikodinamik Kuram**

Çocuğun benlik algısının gelişmesinde ebeveyn-çocuk arasındaki özdeşleşmenin önemini vurgulayan Freud, özdeşleşmenin hayatın ilk beş yılı içinde daha etkili olduğunu ortaya koymuştur. Çocuklar gözlem yetenekleri ve taklit yoluyla ebeveynlerinden gördüklerini deneyimleyip kendi yaşantılarına entegre ederek bu tutumları benimserler. Bu kuramda özdeşim, çocuğun kendisine rol model aldığı kişi ya da kişilerin fikir, tutum ve değerlerini içselleştirerek benimsemesidir. Çocuk ilk dünyaya geldiğinde etkileşime geçtiği kişi annesi olduğu için sevilme ihtiyacını onunla özdeşleştirir, sevgi ihtiyacı olduğunda eğer annesi yanında değilse onun davranışlarını yaparak yanında hisseder ve ihtiyacını bu şekilde karşılar. Sadece çocuklukta değil erişkin dönemde de gereksinim olduğunda doyum aracı olarak yöntem kullanıldığında işe yaradığı görülmüştür. Bu bağlamda ebeveyn-çocuk etkileşiminin dengeli olmasının, çocuğun bir yetişkin olma aşamasında psikososyal, psikoseksüel ve benlik gelişimini sağlıklı tamamlayıp özgüvenli, topluma uyumlu olmasını sağladığı bilinmektedir. Ebeveyn çocuk etkileşimi her bireyde kendini farklı gösterirken bunun nedeni, ebeveyn tutumlarının ve çocukların ebeveyn algılarının farklılığından kaynaklanmaktadır. Freud'un tersine Adler biyolojik faktörlerden ziyade çevrenin etkisine değinmiş olup benlik gelişimi için yine hayatın ilk beş yılının önemli olduğunu ifade etmiştir. Adler'in vurguladığı nokta ebeveynlerin kardeşler karşısında değişen tutumudur. Ona göre benlik gelişimi sırasında doğum sırasının önemi fazladır. Doğum sırasına göre ilk çocuklar beklenen ve ilk olmanın ayrıcalığını yaşayarak fazlasıyla ilgi gören bu nedenle de kendilerini dünyanın merkezinde görüp şımaran çocuklardır. Çocuk benmerkezci olduğu için söylediklerinin hızlıca yapılmasını bekleyip, ebeveynlerinin ona hayran hayran bakmasından dolayı toplumdan beklentileri de bu yönde olur. Beklentileri karşılanmadığı takdirde ise bunu gerginlik, öfke ve şiddet olarak dışa vurmaları nedeniyle suç işleme potansiyelleri yüksektir. Bunun yanı sıra bir sonraki çocuğun

doğumuyla ilk çocukta aşâğılık hissi gelişir. Adler şımaran çocuk dıřında sevgiden mahrum tutulan çocuk olarak başka bir kavramdan da bahsetmiştir. Sevilmeyen çocuk ebeveyn ilgilerinin yetersiz bulunması sebebiyle diğeri bireylere karşı da şüpheci yaklaşır soğuk tavırlar sergileyebilmektedirler. Böylelikle çocuk erişkinlik sürecinde dahi samimi ilişkiler kuramaz, insanları kendilerine düşman gibi görüp onlarla savaş içerisine girerler. Adler sağlıklı benlik gelişimi için çocuğa dengeli destek sağlamanın ve yeterli sevginin, çocuğun ebeveyne güveni ve özgüven kazanmasının önemini vurgulamıştır (Kekeç, 2019; Kıvrak, 2021; Özen, 2019; Tan,& Merey, 2021; Yanmıyan, 2021; Yıldız, 2019).

### **2.2.1.2. Bilişsel Gelişim Kuramı**

Bilişsel gelişim kuramının temelinde çocuğun bilişsel yapı ve yaşantıları vasıtasıyla değışen çevreye uyumu yer almaktadır. Piaget, çocuğun çevreye, çevrenin isteklerine uyumunda ebeveyn desteğinin önemini vurgulamıştır. Ebeveynin çocuktan beklentilerinin ya da tutumunun çocuğun yaş grubuna ve gelişim dönemine uygun olduğunda çocuğun uyumlu olabileceğini ve erişkinliğe geçişinin sağlıklı olacağını belirtmiştir. Aksine ebeveynlerin aşırı beklentileri çocuğun gelişimi için olumsuz etki ederken çocuk uyum sağlayamadığında erişkinliğe geçişte problemlere neden olabilir. Bu doğrultuda çevreden gelen risk faktörleri gözlenerek döneme uygun tutumlarla çocukların gelişimi desteklenebilir (Bahar,& Öztürk Haney, 2016; Kıvrak, 2021;Özen, 2019).

### **2.2.1.3. Sosyal Öğrenme Kuramı**

Sosyal öğrenme kuramı çocukta gözlenen davranışların oluşmasında bireysel faktörler, davranışlar ve çevrenin karşılıklı etkileşiminin etkili olduğunu yani hem dışsal uyanların hem de içsel bilişsel faktörlerin davranımları birlikte etkilediğini vurgulamaktadır. Bu kurama göre, çocuk ebeveynlerden gözlemedikleri tutumları ya da deneyimlerinden çıkardıkları dersleri davranışlarına yansıtıp çevresinden de olumlu pekiştireçler almasıyla bu davranışları benimser. Çevreden gelen geri dönütlerin değışmesiyle çocuğun davranışı benimseyip benimsememesi de değışmektedir. Bu sebeple çocuğun davranışını irdelerken içerisinde bulunduğu ortam ve şartlara göre değerlendirme yapılmalıdır. Çocuklar en çok vakit geçirdikleri

kişilerden yani ebeveynlerinden model alarak, gözlemler yaparak öğrenip erişkin dönemde bunlara benzer tutumlar ortaya koymaktadırlar. Çocukların olumlu ebeveyn tutumlarına maruz kalması ebeveynlerini model almalarından dolayı olumlu davranışlara yordandırırken, olumsuz ebeveyn tutumlarıyla karşı karşıya kalmaları davranış problemlerine sebep olmaktadır. Benlik gelişimindeki farklılıkların sebebi ele alındığında ise çevreden gelen olumlu ya da olumsuz tepkilerin etkisinden söz edilmektedir. Psikodinamik kuram ile benzer yönü ebeveynlerin inanç ve değerlerinin çocuk üzerinde etkili olmasıdır. Çocuk erişkinliğe geçişte çevresinden etkilenme seviyesi değişirken, seçimler yapıp çevresini dilediği ölçütlerde değiştirebilir. Bu durumda ebeveyn tutumlarından sadece onayladığı kısımları alıp geri kalanını kendine uydurabilir (Bahar,& Öztürk Haney, 2016; Evcin,& Erzi, 2019; Kekeç, 2019; Kıvrak, 2021; Özen, 2019; Yıldız, 2019).

#### **2.2.1.4. Baumrind' in Modeli**

Baumrind ebeveyn tutumları ile ilişkili olarak dört faktörden bahsetmektedir. Bu faktörler ebeveynin denetimi, ebeveyn-çocuk etkileşiminde iletişimin açık ve net olması, çocuktan beklenen olgunluk ve gerekli bakım desteğidir. Belirtilen faktörleri analiz ederek izin verici, demokratik ve otoriter ebeveyn tutumlarını ortaya koymuştur. Ebeveyn denetimi, ebeveynlerce belirlenen kurallara çocukların uyma durumunu, iletişim açıklığı ebeveyn-çocuk etkileşiminde çocukla ortak karar almayı, beklenen olgunluk ebeveynlerin çocuklarının gelişimi için ne kadar desteklediklerini, ebeveynlerin çocuklarına karşı sevgi dolu yaklaşımları ise bakım desteğini oluşturur. İzin verici ebeveyn tutumunda ebeveyn çocuğa fazlasıyla hoşgörülüdür ancak denetim eksikliği söz konusudur. Bu ebeveynlerin yetiştirdiği çocuklar, özgüven problemi çekip bireyselleşme konusunda problem yaşamaktadırlar. Demokratik ebeveyn tutumunda ebeveynlerce belirlenen kurallar olup ebeveynler çocuğu özerklikleri konusunda teşvik edip çocuklarla etkin iletişim kurarlar. Bu ebeveynlerin yetiştirdiği çocukların sosyal ve kognitif becerileri yüksektir. Otoriter ebeveyn tutumunda ise ebeveynler tarafından belirlenen katı kurallar bulunur; çocuklar sorgu sualsiz kurallara uymakla, ebeveynlere saygı duymakla yükümlüdür. Ebeveynler çocuklarından sürekli taleplerde bulunurlar ancak onların isteklerine karşı duyarsızdırlar. Bu ebeveynlerin çocukları ise bağımlı, sorumsuz ve yetersiz kognitif

gelişim gösterirler. Baumrind bu gruplamaları sıklıkla orta sınıf beyaz ebeveynleri ve çocuklarını gözlemleyerek oluşturmuştur. Yaptığı çalışmalarda otoriter ebeveynlerin çocukları sıklıkla mutsuz, sosyal ilişkileri zayıf, benlik kaygıları olan fikirlerini ifade edemediğinden saldırganlık eğilimli çocuklardır. Aksine demokratik ebeveynlerin çocukları ise sosyalleşmeye açık, özerk, başarılı çocuklardır (Akbaba, 2021; İzmir Karaduman, 2012; Kekeç, 2019; Kıvrak, 2021; Onat, 2010; Özen, 2019; Yıldız, 2019; Zeybekoğlu Akbaş,& Dursun, 2020).

### **2.2.1.5. Maccoby ve Martin'in Modeli**

Maccoby ve Martin'in modeline göre ebeveyn tutumu duyarlılık ve denetim faktörleriyle değerlendirilmiştir. Bunlardan türeyen izin verici (ihmalkâr ya da müsamahakâr), demokratik ve otoriter ebeveyn tutumları mevcuttur. Bu doğrultuda ebeveyn tutumu hem duyarlı hem de denetleyici olursa demokratik ebeveyn tutumu, her iki faktörde yetersiz olduğunda izin verici/ihmalkâr ebeveyn tutumu, denetleyici faktörü yetersiz duyarlılık faktörü yüksek olursa izin verici/müsamahakâr ebeveyn tutumu, denetleyici faktör yüksek duyarlılık faktörü yetersiz olursa otoriter ebeveyn tutumu olarak ifade edilir. Duyarlılık faktörü çocuğun gereksinimlerini karşılamada hassasiyet, çocuğu destekleme, ona değer verip çocuğu bir birey olarak dikkate alıp ilgi göstermeyi kapsar. Denetim faktörü ise çocuğu koruma, ona karşı fazlasıyla otoriter davranıp yaşını aşan yapamayacağı taleplerde bulunmayı kapsar. Bu doğrultuda çocuğun gelişim sürecinde duyarlılık faktörü olumlu etki ederken denetim faktörü olumsuz etki etmektedir. İzin verici/ihmalkâr ebeveyn tutumuyla yetişen çocuklar ilgisiz ve sevgiden mahrum kalmaları nedeniyle bağımlılığa yatkın, akademik alanda başarısız olup sosyalleşme problemi yaşarlar. İzin verici/müsamahakâr ebeveyn tutumunu benimseyen ebeveynler çocuklarına karşı oldukça toleranslı ve yakındırlar. Demokratik ebeveyn tutumunu benimseyen ebeveynler çocukları için kontrollü kısıtlamalar getirmenin yanında sevgisini de ilgisini de esirgememektedir. Otoriter ebeveyn tutumunu benimseyen ebeveynler çocuklarına katı sınırlar koyup yetersiz sevgi ve ilgi ile büyümelerine neden olmaktadır. Maccoby ve Martin'in yaptıkları çalışmalar sonucunda demokratik ebeveyn tutumunu benimseyerek yetiştirilen çocukların benlik algısı, sosyal, ruhsal ve akademik anlamda izin verici ve otoriter ebeveyn tutumunu benimseyerek

yetiştirilen çocuklara göre daha iyi durumdadır. Burada denetim ve duyarlılık faktörünün dengeli olması çocuk için faydalı bulunmuştur (Akbaba, 2021; Balcıoğlu, & Türk, 2021; İzmir Karaduman, 2012; Kekeç, 2019; Kıvrak, 2021; Onat, 2010; Özen, 2019; Yıldız, 2019).

### **2.2.2. Ebeveyn Tutumları**

Bu çalışmada kullandığımız “Ana-Baba Tutum Ölçeği” çıktıları doğrultusunda ebeveyn tutumlarını demokratik tutum ya da otoriter tutum olarak ayırt edebileceğiz; bu bölümde de bu iki ebeveyn tutumu üzerinde durulmuştur.

#### **2.2.2.1. Demokratik Ebeveyn Tutumu**

Demokratik ebeveyn tutumu çocukların benlik gelişimine en yararlı ebeveyn tutumudur. Bu ebeveynler çocuklarını yetiştirirken hem duygusal ihtiyaçlarını karşılar, dinlerler hem de esnek kurallarla denetlerler. Çocuklarının gelişim dönemlerini göz önüne alarak her dönem ve her şarta uygun gereksinimlerini karşılarlar. Ebeveynler ilgili, tutarlı, dengeli ve güven verici olurken çocuklarının farklılıkları dikkate alınarak kişisel gelişimi, becerilerinin keşfedilmesi ve özerkleşmesi için olanak tanır. Çocukları için rol model olurlar. Çocukları ise bireysel kararlarını alabilen, fikirlerini aktarabilen, bilişsel ve sosyal açıdan iyi ve akademik açıdan başarılı çocuklardır. Bu tutumda çocuğa başarısızlık karşısında fiziksel ceza uygulanmaz, destek olunur; başarılar ise pekiştirilmek için ödüllendirilir. Demokratik ebeveynler çocuklarının olumlu ya da olumsuz tüm duyguları yaşamasına fırsat vererek deneyim kazanmalarına yardımcı olurlar. Ne her durumda sınırlandırır ne de serbest bırakırlar; bir denge söz konusudur. Sorumluluk bilincinin gelişmesi için bazı davranışlara izin verip uygun bulmadıklarını nedenleriyle açıklayıp izin vermezler. Bu ebeveyn tutumunu benimseyen ebeveynlerin çocukları kendilerini bir birey gibi hissedip fikir, istek ve davranışlarına saygı gösterilir. Bunlar sonucunda çocuk kognitif olarak daha gelişmiş, özgün, saygılı, özgüvenli, yaratıcı, motive, uyumlu, problem çözebilen, yapıcı, sevgi dolu ve özeleştiriyi yapabilen bir hale gelir (Akbaba, 2021; Demiröz, 2019; İzmir Karaduman, 2012; Keleş Atasoy, 2022; Kıvrak, 2021; Koyuncuoğlu, 2021; Onat, 2010; Özen, 2019; Sezer, Kolaç, & Erol, 2013; Yağcı, 2019; Yıldız, 2019; Zengin, 2019).

### **2.2.2.2. Otoriter Ebeveyn Tutumu**

Otoriter ebeveyn tutumunu benimseyen ebeveynler koydukları katı, değiştirilemez kurallara sorgu sualsiz itaat edilmesini isterler. İtaat edilmediğinde ise fiziksel ceza vermekten çekinmezler; istenen davranışları yaptıklarında sevgi görebilirler. Ceza yönteminin korkutucu etkisi nedeniyle çocuklar duygularını dile getiremeyip öfkelerini bastırırlar; bu şiddet ve saldırganlık eğilimini artırır. Çocukla ilişkili alınan kararlar sadece ebeveynleri tarafından alınıp çocuğun fikri sorulmaz; çocuklar itaatkâr olurlar. Çocuklarının bireysel farklılıklarını dikkate almayıp istek ve gereksinimlerini önemsemezler. Ebeveyn-çocuk etkileşimi yetersizdir, güven ortamı yoktur; çocuktan yaşının ve yeteneklerinin üzerinde beklentiler mevcuttur. Çocukların davranışları ebeveynlerinin katı eleştirileriyle şekil alırlarken ebeveynler ya çok az açıklamada bulunurlar ya da hiç açıklama yapmazlar. Sürekli eleştiriler kaygı bozuklukları ve aşağılık duygusu sonucunda bunların yansıması olarak tırnak yeme, saç yolma davranışlarına neden olabilir. Otoriter ebeveyn tutumunu benimseyen ebeveynlerin çocukları içe kapanık, sosyal ilişkileri zayıf, kişiye bağımlı, akademik hayatta daha az başarılı, benlik algısı düşük, strateji geliştiremeyen, planlama yapamayan, değerlendirme kabiliyeti yetersiz, kolaylıkla pes eden, yeni imkânlar karşısında tökezleyen, ürkek, okuldan kaçan, çalan, asi, saldırganlık eğilimi yüksek ve özgüvensiz olurlar. Maalesef ki Türk toplumundaki ebeveynlerde genel olarak bu tutumu benimserler (Akbaba, 2021; Demiröz, 2019; İzmir Karaduman, 2012; Keleş Atasoy, 2022; Kesen, Deniz, & Durmuşoğlu, 2007; Kıvrak, 2021; Koyuncuoğlu, 2021; Onat, 2010; Özen, 2019; Öztürk Eyimaya, & Yalçın Irmak, 2021; Sezer, Kolaç, & Erol, 2013; Yağcı, 2019; Yıldız, 2019; Zengin, 2019).

### **2.2.3. Ebeveyn Tutumunu Etkileyen Faktörler**

Ebeveynlerin çocuklarına tutumu ve çocuğun bulunduğu çevrenin çocuğun doğumundan erişkinliğe kadar her dönemi etkilemektedir. Çocukların psikososyal ve kişilik gelişiminde evde bulunan tüm bireylerle iletişim, toplumun yargıları, yaşlıları ile iletişimi oldukça önemlidir. Ebeveynlerin bir kısmı olumlu ebeveyn tutumlarını benimserken bir kısmının olumsuz bir tutum içerisinde. Ebeveyn tutumlarının her ailede farklı yansımalar göstermesi çeşitli nedenlere bağlanmaktadır. Bunlar;

çocuğun cinsiyeti, davranışları, yaşı ve doğum sırası, ebeveynin cinsiyeti, eğitim düzeyi, yetiştirilme şekli, ruh sağlığı, ebeveynler arasındaki iletişim, annenin çalışması, sosyoekonomik durum ve kültürel değerlerdir (Kekeç, 2019; Özen, 2019; Yağcı, 2019; Yıldız, 2019).

#### **2.2.3.1. Çocuğun Cinsiyeti**

Ebeveyn tutumları çocuğun istenen cinsiyette olup olmamasına göre değişmektedir. Çocuk istenen cinsiyette değilse ebeveynler ister istemez farklı tutum yansıtırlar. Bunun dışında kız ve erkek çocuk toplumsal değerler kapsamında da farklılaşmakta olup, kız çocukların toplumsal normlar doğrultusunda ve anneyi rol model alarak büyümesi nedeniyle temizlik, yemek vb. işlerle daha küçük yaşlarda alakadar olmaları istenirken ataerkil toplum içerisinde korunmaya muhtaç görüldüğünden; erkek çocuğa nazaran daha çok kısıtlanan ve korunan çocuk olur. Erkek çocuk ise babayı rol model alarak büyümesi nedeniyle kas gücü gerektiren işlere hâkim olması ve aile içerisinde söz sahibi olması beklenirken; kız çocuğuna nazaran daha özgür, korunan değil koruyan kişi olarak büyür (Özen, 2019; Yanmıyan, 2021; Yıldız, 2019).

#### **2.2.3.2. Çocuğun Davranışları**

Çocukların davranışları ebeveyn tutumlarını da etkilemektedir. Yapılan araştırmalar gösteriyor ki, çocuk ebeveyninin istemediği, kızdığı bir şey yaptığında ebeveynine karşı ılımlı yaklaşım af dilemesini bilirse ebeveyn sonrasında ılımlı cezalar verir ya da konuşarak problemi çözmeye çalışabilir. Ancak çocuk öfkeli, saldırgan bir tutumla inatlaşarak hatasını kabul etmezse, ebeveynler katılaşabilir, sevgilerini yeterince göstermeyip karşıt psikolojiyle istemedikleri tepkileri yansıtabilirler (Kekeç, 2019; Yıldız, 2019).

#### **2.2.3.3. Çocuğun Yaşı ve Doğum Sırası**

Ebeveynler ister istemez çocuğun yaşına ve doğum sırasına göre şekillenmişlerdir. Bunların alt yapısında birtakım nedenler olmasına karşın ebeveynler bunları bile isteye yaptığı söylenemez. İlk çocuklarına yetiştirilme tutumu diğer çocuklara örnek teşkil edeceği ve ondan isteklerinin, beklentilerinin fazla olması nedeniyle sınırları belirlenmiş kurallar koyarlarken diğer çocuklarına karşı bu



sınırlar arasında geçiş olmaya ve gittikçe sınırlar azalmaya başlamaktadır. Son çocuklara doğru tolerans artar, ilk çocuklara ceza verme eğilimleri daha yüksektir. Arada kalmış, ortanca çocuklar ise ebeveynlerini hem ilgisiz hem de otoriter bulmaktadırlar. Psikodinamik kuramda da fikirlerine yer verdiğimiz Adler farklı ebeveynler tarafından yetiştirilen doğum sırası benzer olan çocuklarda benzer tutumlar gözlenebileceğini ifade etmiştir. Bunun yanı sıra çocuk sayısının fazla olması sonucu ebeveyn tutumunun demokratikten otoriter tutuma doğru kaymasına neden olduğu bilinmektedir. Çocuğun kabul görme oranı da kardeş sayısı ile ters orantılı bulunmuştur. Aynı zamanda ilk çocukların ebeveynlerin inanç ve tutumlarına fazla maruziyeti sonucu onlara daha çok benzedikleri, aileye daha iyi entegre oldukları, son çocuğa doğru bu entegrasyonun bozulduğu görülmüştür (Akbaba, 2021; Özen, 2019; Yıldız, 2019).

#### **2.2.3.4. Ebeveynin Cinsiyeti**

Ebeveynlerin cinsiyeti de tutumlarını etkileyen başka bir faktördür. Anne-çocuk bağının daha doğum öncesinde oluşup farklı bir boyut kazanması annelerin tutumlarına da yansımakta olup babalara kıyasla daha demokratik, ılımlı ve toparlayıcı oldukları bilinmektedir. Babalar ise ataerkil toplumda evin karar mercii olması nedeniyle kendilerini daha sert, otoriter bir yapıda olmak zorunda hissedip agresif bir tutum sergilerler. Bu sebeple de çocukların problemlerini, dertlerini kolaylıkla paylaşabildiği ebeveyn anne olurken, baba bunlar ya hiç duymaz ya da en son duyar. Türk ebeveynlerle yapılan çalışma sonrasında ebeveynlerin erkek çocuklarına, kızlardan daha fazla değer verdikleri bunun da kızlarda değersiz hissetmeye, özgüvensiz ve bağımlı olmaya neden olduğu bulunmuştur (Akbaba, 2021; Kekeç, 2019).

#### **2.2.3.5. Ebeveynin Eğitim Düzeyi**

Ebeveynin eğitim düzeyi çocuklarını yetiştirme biçimini ve çocuklarına karşı tutumunu etkilemektedir. Araştırmalar gösteriyor ki ebeveynlerin eğitim düzeyi arttıkça otoriter tutumdan demokratikleşme oranı da aynı oranda artmaktadır. Ebeveynlerin eğitim düzeyi yüksek olduğunda ılımlı, destekleyici, çocuğun gelişimine uygun tutumları benimsedikleri bilinirken; eğitim düzeyi düşük

olduğunda ise ebeveynlerin fiziksel ceza vermeye yatkın, gereğinden fazla koruyucu, geleneksel yöntemleri benimsedikleri bilinmektedir. Modern dünya içerisinde geleneksel ebeveyn tutumları ve sınırlandırmalar ise eğitim düzeyi düşük ebeveynlerin çocuklarının rol karmaşası yaşamasına neden olmaktadır (Akbaba, 2021; Kekeç, 2019; Özen, 2019; Yıldız, 2019).

#### **2.2.3.6. Ebeveynin Yetiştirilme Şekli**

Ebeveynler aslında yetişkin çocuklar olmaları nedeniyle kendi ebeveynlerinden ne gördülse ne öğrendilse çocuklarına da onu yansıtırlar. Ya ebeveynlerinden görüp doğru olduğunu düşündükleri ebeveyn tutumlarını uygularlar ya da onlardan eksik gördükleri kısımları -çocukları eksikliğini hissetmesin diye- fazlasıyla tamamlayıp aşırıya kaçarlar. Bunların yanı sıra ebeveynler kendi çocukluk dönemlerinde kazanamadıkları özgürlükleri, çocuklarının kolaylıkla kazanıyor olmasını ve sonrasında bunun kıymetini bilmiyor olduklarını düşündüklerinden kıskanabilir, içten içe kızabilirler. Bu durumlarda ebeveynlerine benzer yetiştirme tutumlarını benimserler. Ebeveyn tutumlarını kendi ebeveyniyle özdeşleştiren ebeveynler gerektiği kadar hâkim olamadıkları ve bununla başa çıkamadıkları için hata yaparlar, çocuklarının gelişimlerini olumsuz etkilerler (Akbaba, 2021; Özen, 2019; Yıldız, 2019).

#### **2.2.3.7. Ebeveynin Ruh Sağlığı**

Ebeveyn kendi bilişsel özellikleri, benlik algısını ister istemez çocuğunu yetiştirirken yansıtır. Kırgın, problemlili bir çocukluk geçiren ebeveynler aşırı kuşkucu olurken kendi yaşantılarını çocuklarının da yaşayıp nesilden nesile aktarıma neden olabilirler. Sadece ebeveyn olarak değil eş olarak da problem yaşayıp, yaşadıkları çatışmaları çocuğa aksettirebilirler. Ebeveynlerin bilinçaltında bastırılan duygular ya direkt olarak çocuğa yansır ya da karşıt tepki oluşturarak çocuk fazlaca serbest bırakılıp, şımartılır (Akbaba, 2021; Özen, 2019).

#### **2.2.3.8. Ebeveynler Arasındaki İletişim**

Ebeveynler arasındaki iletişim ebeveynlerin çocuğa tutumunu, ebeveyn-çocuk etkileşimini etkiler. Ebeveynlerin çocuk öncesi-sonrası iletişimi, birbirlerine olan saygısı, desteği, evliliklerinden aldıkları doyum ve ebeveyn rolüne hazırlıklı olmaları

çocuklarıyla iletişimlerini değiştirir. Sağlıklı iletişim kuran, uyumlu ebeveynler bunu çocuklarına yansıtıp ebeveyn tutumlarını da demokratik, destekleyici hale getirirken; aksi olduğunda ise ebeveyn-çocuk iletişimde problemler ve baskıcı, otoriter ebeveyn tutumlarını uyguluyorlar (Akbaba, 2021; Yıldız, 2019).

#### **2.2.3.9. Annenin Çalışması**

Annenin çalışması çocuğu farklı şekillerde etkileyebilir; bunlardan hangisinin gerçekleşeceğine ise annenin çocukla olan etkileşimi belirleyicidir. İlk olarak anne çalıştığı için kendi sosyalleşme ihtiyacının karşılanması ve iş hayatında yeterli doyumu alması nedeniyle pozitif duygular yaşayıp eve de bunu aktarabilir. Aksi olursa yoğun stresini evine taşıyıp eşi ve çocuğuyla iletişimini negatif etkileyebilir. Annenin çocuğuna yeterli vakti verememesi, ihmalkâr davranması çocukta yetersiz doyum sağlayacağından psikososyal gelişimini de olumsuz etkiler. Yapılan çalışmalar sonucunda; çalışan annenin çocuğuna daha demokratik davrandığı, kontrol ve denetim kısmında ise azalmalar olduğu görülmektedir (Kekeç, 2019; Özen, 2019).

#### **2.2.3.10. Sosyoekonomik Durum**

Sosyoekonomik durum ailenin yaşam kalitesini etkilediği gibi ebeveynlerin çocuklarına karşı tutumlarını da etkilemektedir. Düşük gelirli ebeveynler çocuklarına daha katı, kısıtlayıcı ve korumacı davranıp otoriter ebeveyn tutumunu benimserken; gelir arttıkça demokratikleşme, çocuğu destekleme ve çocukla ilgilenme düzeyi artar. Otoriter tutumdan demokratik tutuma geçtikçe akademik başarı artarken, çocuğun stres ve kaygı düzeyi azalır. Gelir düzeyi yüksek ebeveynler çocuklarıyla daha fazla iletişim kurarlar, her çocuğu kendi içerisinde değerlendirdiklerinden cinsiyet ayrımı yapmazlar. Çocuğun gözünden bakarsak eğer bu ebeveynler çocuklar hata yapsa bile onu ağır eleştirmeyip onunla konuşarak anlaşacağı için; çocuk ebeveynlerine güvenir. Orta gelir düzeyindeki ebeveynler düşük gelir düzeylerine nazaran daha adil, kabulleniciyken düşük gelirli ebeveynler denetleyici, emir vericidir. Gelir düzeyi arttıkça ebeveyn-çocuk etkileşimi ebeveyn merkezli olmaktan çıkıp çocuk merkezli hale gelir. Son dönemde ülkeler bazında göç alma oranının arttığı görülürken ülkemiz de bu noktada çeşitli problemler ile karşı karşıya kalmaktadır.

Göçle gelen sosyal destekten yoksun, düşük gelirlili sığınmacı ebeveynler, yaşam şartlarının zorluğu, yetersizliği sebebiyle çocuklarıyla yeterli etkileşimi sağlayamayıp ihmal ya da istismar gibi olumsuz yaklaşımlarda bulunmaktadır (Akbaba, 2021; Kekeç, 2019; Özen, 2019; Yıldız, 2019).

#### **2.2.3.11. Kültürel Değerler**

Ebeveynler yaşadıkları toplumun inanç ve kültürlerini çocuklarına yansıtarak nesillerce aktarılmasını sağlarlar. Kültürler içerisinde bireyselleşme ve toplumsallaşma çocuğun yetiştirilme tarzını etkiler. Bireyselliğe önem veren toplumlarda çocuk merkezli bir yaklaşım söz konusuysen, ebeveynler çocuğa destek olup sıkı denetimden uzaktırlar. Çocuğun kişisel başarıları, bağımsızlığı ve yetkinliği önemlidir. Toplumsallığa önem veren toplumlarda ebeveyn merkezli bir yaklaşım söz konusuysen, ebeveynler otoriter ve denetleyicidir. Ülkemizde ebeveynler çocuklarını ailelerine bağlı yetiştirip uyumlu olmalarını isterler ve toplumsallığı önemserler. Az gelişmişten çok gelişmiş ülkelere doğru gidildikçe toplumsallık bireyselliğe dönüşür (Akbaba, 2021; Özen, 2019).

#### **2.3. Saldırganlık**

İnsanlığın varoluşundan beri saldırganlık terimi hayatın içerisinde bulunmaktadır. Gerek milletlerin korunabilmesi için gerekse içgüdüsel olarak varlığını sürdürmüştür. Günümüze kadar saldırganlık kavramı üzerinde çeşitli tanımlamalar yapılmaya çalışılmış olmasına karşın herkesçe kabul edilmiş bir tanımlamadan bahsetmemiz mümkün değildir. Her kuramcı ya da her çalışmacı farklı bir boyuttan ele almış olup, içerisinde bulunduğu kültür ve toplumdan izler de katmıştır. Bu nedenle çeşitli yönlerinden değerlendirilen, farklı disiplinler tarafından oluşturulmuş birden fazla tanım bulunmaktadır (Arvas, 2019; Ayyıldız, 2021; Bakan Kıracı, 2021; Berna, 2021; Ergin, 2019; Fidan, 2016; Gökdemir, 2019; Kaleli, 2016; Karakayalı, 2020; Kars, 2010; Şelimen, 2016).

Saldırganlık terimi etimolojik olarak incelendiğinde, “a” ve “grad” hecelerinden oluşmuş olup “a” Latince'den Türkçeye çevrildiğinde “doğru”, “grad” ise “adım” anlamına gelmektedir. Birleştiğinde “Bir yere doğru hareket” anlamındadır. Türk Dil Kurumuna ait Güncel Türkçe Sözlüğünde ise “Saldırgan

olma durumu, kişinin bireysel fikir ve tutumlarını dışarıdaki direnişe karşın, zoraki olarak karşısındakine kabullendirme çabası” olarak ifade edilmiştir (Ergin, 2019; Karakayalı, 2020; TDK, 2019).

Lorenz, saldırganlığın içgüdüsel olup dışarıdan uyarıcı etmenlerin olması halinde ortaya çıktığını, kötü bir fiil olmayıp toplumsal sistem üzerinde düzenleyici etkisinden bahsetmiştir. Hayvanların yaşamlarını sürdürebilmeleri için mücadele ederken saldırgan tutumu; savaşıma içgüdüsel örnek olabilir (Arvas, 2019; Donat Bacıoğlu, & Özdemir, 2012; İzmir Karaduman, 2012; Karakayalı, 2020).

Kağıtçıbaşı, bireyin davranışlarındaki amacın, niyetin içeriğine göre saldırganlık olup olmadığına karar verebileceğimizi ifade eder; eğer zarar verme niyeti söz konusu ise davranış saldırganlık olarak adlandırılabilir (Karakayalı, 2020; Kesen, Deniz, & Durmuşoğlu, 2007; Yağcı, 2019).

Bandura, saldırganlığı içgüdüsellikten ya da niyetten ayrı tutup toplumsal kuralları bozan, kişinin çevresinden görüp taklit yoluyla öğrendiği zarar veren, yıkıcı davranışlar olarak ifade etmiştir (Cansever, 2017; Donat Bacıoğlu, & Özdemir, 2012; İzmir Karaduman, 2012; Karakayalı, 2020; Karataş Terzi, 2009; Kocaman, 2016).

Freud, kişinin kendi derinliğine ait saldırgan eğilimlerinin dışavurumu olarak nesnelere yöneltilmesini saldırganlık olarak tanımlamıştır (Donat Bacıoğlu, & Özdemir, 2012; İzmir Karaduman, 2012; Karakulak, 2018). Adler ise kişinin gereksinimlerini engellenmeler sonucu karşılayamamasına bağlı dürtüsel bir yansıma olarak ifade etmiştir (Donat Bacıoğlu, & Özdemir, 2012).

Cüceloğlu, iki tip saldırganlık olduğunu ifade etmiştir. Bunlardan ilki kişinin yaşamını idame ettirirken zaman zaman gereksinim duyduğu adaptif saldırganlık, ikincisi ise kişinin isteklerine karşın konulan engellerin meydana getirdiği öfke probleminin dışa yansımasıdır (Kaleli, 2016; Yelci, 2018).

Buss, saldırganlığı alt özelliklere ayırmıştır; uygulama yöntemi olarak sözel veya fiziksel olması, uygulama tipine göre birebir aktif veya pasif olması, uygulama yoluna göre direkt veya indirekt olmasına göre ayırtmıştır. Bununla birlikte insan ve hayvan saldırganlığı olarak kendi içerisinde de ayırmıştır. Hayvanların

saldırıcılığı fiziki, direkt ve aktif saldırıcılıktır; insanların ise sıklıkla zarar verici nitelikte indirekt ve pasif saldırıcılıktır (Donat Bacıođlu,& Özdemir, 2012; Gökdemir, 2019; Karataş Terzi, 2009; Kocaman, 2016; Yelci, 2018).

Güncel değerdendirmelere bakarsak, televizyon, sosyal medya ve sanal platformlarda aşına olunan şiddet öğeleri ve saldırıcın tutumlarının rol model alınarak bireyin kendi davranışlarına aktarması da saldırıcılık olarak nitelendirilir (Tan,& Merey, 2021; Yıldız, 2019).

### **2.3.1. Saldırıcılıkla İlgili Kuramsal Görüş ve Yaklaşımlar**

Saldırıcın davranışların görölme sıklığından kaynaklı olarak saldırıcılığın alt yapısı yıllardır araştırılan ve merak edilen bir konu olmuştur. Çeşitli araştırmacı ve kuramcılar birçok açıdan fikirler sunup yaklaşımlarda bulunmuşlardır. Birkaçı saldırıcılığın biyolojik faktörlere addederken, birkaçı içgüdüsel nedenlere bağlamış, birkaçı davranışsal durumlarla ilişkilendirmiş ve birkaçı çevreden öğrenmeye bağlamıştır. 2010 yılında yapılan bir araştırma sonucunda ise tüm bu yaklaşım ve kuramlar tek bir çatıda toplanıp genel saldırıcılık modeli adını almıştır. Bu bölümde bu kuramlar ve yaklaşımlardan bahsedeceğiz (Berna, 2021; Çavdar, 2018; Ergin, 2018; Nair, 2014; Yelci, 2018).

#### **2.3.1.1. Biyolojik Temelli Yaklaşım**

Biyolojik temelli yaklaşıma göre saldırıcılığın başlaması ve kontrolünde hormonlar, genler ve beyindeki bazı bölgelerin farklılaşmasının etkisi bulunmaktadır. Bu yaklaşıma göre birey doğuştan var olan özellikleri sayesinde saldırıcılığın içerisinde taşır, çeşitli durumlarla da bunu dışarıya yansıtır. Hormonların etkili olduğu düşünölen varsayımda yetersiz serotonin, norepinefrin ve dopamin salınımının saldırıcın davranışa neden olduğu bildirilmiştir. Aynı zamanda yüksek testosteron ve kas gelişimini sağlayan androjen hormonunun beyin fiziksel olarak büyümesini uyararak dolaylı yoldan saldırıcılığın tetiklediği düşünölmektedir. Ergenlik sürecinde artan testosteron düzeyi de saldırıcılığın arttırmakta olup ergenlerin agresif tutumlarını açıklamaktadır. Hayvanlar üzerinde bir çalışmada üreme sürecinde androjen hormonunun artması sonucu erkek türünde saldırıcılık gözlenmektedir. Serotonin içerisinde yer alan lityumun tripofan aminoasidini beyne

olarak serotonin salınımını arttırdığı böylece saldırgan davranımı azalttığı bulunmuştur. Yapılan bir çalışmada ise anormal glikoz düzeyiyle saldırganlık ilişkilendirilerek; insülin salgılanmasının arttığı durumlarda hipoglisemik kişilerde saldırganlığın ortaya çıktığı bulunmuştur. Glikoz düzeyindeki değişiklikler dışında saldırganlığı etkileyen başka bir faktör beslenme eksiklikleridir. Yapılan çalışmaların çoğunda demir, çinko gibi bileşenlerin eksikliğinin saldırgan davranışlarla ilişkili olduğunu vurgulamıştır. Genlerle ilişkilendirilen teoride, kadın cinsiyet kromozomu X ve erkek cinsiyet kromozomu Y iken bazı kadınlarda XX yerine XXY, bazı erkeklerde XY yerine XYY olduğu bilinmektedir. Bu durumlarda fazladan bulunan Y kromozomu nedeniyle saldırganlığın tetiklendiği tespit edilmiştir. Başka bir çalışmada ise bu varsayım kabul görmemiştir. Y kromozomunun saldırganlığı değil de saldırganlığın ifade şeklini etkilediği düşünülmüştür. X kromozomu üzerine yapılan bir çalışmada ise X kromozomu içerisinde olan MAO-A savaşı geninin dopamin, serotonin ve epinefrin salınımını etkileyerek saldırganlığı arttırdığı bildirilmiştir. Bunun yanı sıra DAT1 ile DRD2 genleri de saldırganlıkla ilişkili bulunmuştur. Bilimsel çalışmalar gösteriyor ki erkekler daha çok fiziksel saldırganlığı tercih ederken, kadınlar ise sözel saldırganlığı tercih etmektedirler. Beynin bazı bölgelerinin farklılaşmasına ait teoride saldırganlığın hormonların ve kalp atışının kontrolcüsü hipotalamustan, limbik sistemin duygu kontrolünden sorumlu bölgesi amigdaladan kaynaklandığı düşünülmektedir. Limbik sistemdeki, hipotalamustaki bazı tümörlerin saldırganlığa sebep olabileceği çalışmalarca doğrulanmıştır. Kediler üzerinde yapılan bir çalışmada elektriksel uyarılarla hipotalamus uyarıldığında saldırgan davranışları gözlenmiştir. Hayvanlar üzerinde başka bir çalışmada ise amigdala çıkarılan hayvanların saldırganlıkla herhangi bir ilişkisi olmadığı sonucuna varılmıştır. İnsanlar üzerinde benzer çalışmalar yapılmış ancak çalışma sonuçları bir kısmında anlamlı bir kısmında anlamsız çıkmıştır. Bunun yanı sıra doğum sırasında forseps kullanımı, anoksi gibi nedenlerle meydana gelen sinir sisteminin harabiyeti sonucu beyin işlevselliğinde problemler oluşur, bu da saldırganlığı tetikleyebilir. Saldırganlık türlerine göre yorumlarsak eğer; biyolojik faktörlerin %47 oranında fiziksel saldırganlığı, %28 oranında ise sözel saldırganlığı tetiklediği bilinmektedir. Bu yaklaşım bilimsel veriler sunduğu için önem

kazanırken; kişinin psikososyal ve duygusal durumunu dikkate almadığı için yeterli bulunmamaktadır (Balıkçı, 2018; Cansever, 2017; Çavdar, 2018; Efilti, 2006; Ergin, 2018; Fidan, 2016; Gökdemir, 2019; İzmir Karaduman, 2012; Karakayalı, 2020; Kars, 2010; Kekeç, 2019; Kocaman, 2016; Nair, 2014; Yelci, 2018).

### **2.3.1.2. İçgüdü Kuramları**

Her canlı hayatını idame ettirmek için çeşitli davranımlar geliştirerek belirli hedeflere yönelir. Biz bu yönelimi güdü olarak ifade ederiz. İçgüdüler doğuştan gelen, sonradan kazanılmayan içeriği ve sınırları bilinen basmakalıp davranışları yansıtan iç güçlerdir. İçgüdü kuramları saldırganlığın insanın içinde doğuştan var olan bir güdünün dışa aktarılması olarak ifade edilmektedir. Saldırgan davranışların içgüdü üzerinden açıklanıyor olması, davranışı normalleştirmesi nedeniyle sosyal öğrenme kuramcıları eleştirmektedir. Bir davranışın içgüdüsel olması, nedenini araştıramamamıza ve davranışı ortadan kaldırmak için çözüm üretemememize sebep olmaktadır. Ayrıca saldırganlığın içten gelmesi dışarıyla bağımsız olması; saldırgan davranışın hangi bireylerde, ne zaman, hangi durumda ve nasıl ortaya çıkacağı konusunda yetersiz kalmıştır. Başka bir eleştiri nedeni ise deneysel bir çalışma olmayıp kanıt niteliğinin düşük olmasıdır. Tüm bu nedenlere istinaden saldırgan davranışları yeterince açıklayamamış; gün geçtikçe gündemden düşmüştür. Bu alanda iki farklı kuram söz konusudur. Bunlar; psikoseksüel kuramın savunucusu Sigmund Freud'un Psikanalitik Kuramı ve etolog Konrad Lorenz'in Etiyolojik Kuramı'dır (Efilti, 2006; Ergin, 2018; İzmir Karaduman, 2012; Karakayalı, 2020; Karakulak, 2018; Kars, 2010; Kocaman, 2016; Nair, 2014; Yelci, 2018).

#### **Psikanalitik Kuram**

Psikanalitik kuram, saldırganlığı içgüdü kuramları içerisinde ifade etmekte olup en bilinen savunucusu Sigmund Freud'dur. Freud saldırgan davranımların alt yapısında yaşama içgüdü (libido) ve ölüm içgüdü (thanatos) olduğunu savunmaktadır. İlk olarak yaşama içgüdü olan libidonal güdünün tatmininin sağlanamaması üzerine saldırgan tutumların ortaya konduğunu ileri sürerken; zaman içerisinde bu ifadesini değiştirerek hayatın son buldurulmasına neden olan enerjiyi ölüm içgüdü (thanatos) olarak tanımlamıştır. İnsanlar bu iki içgüdü arasında kalıp



davranışlarına yön verirler. Freud, insanın içerisinde bulunan saldırgan eğilimlerin dışarıya aktararak başka kişi ya da varlıklara yansıtmasına saldırganlık demiştir. Libidonal güdüyü aynı zamanda erosa dayandırıp cinsel güdü, ölüm güdüsünü de thanatosa dayandırıp saldırgan güdü olarak ifade ederken her ikisinin de insan için enerji birikimi sonucu gerilime neden olacağı ve bunları atması gerektiğini belirtir. Bu kuram için enteresan bulunan nokta Freud'un saldırganlığın ihtiyaç olduğunu savunmasıdır. İnsan saldırgan davranımı gösteremezse içerisinde ciddi psikolojik bozukluklara neden olur. Bu içgüdüler dışa yansımaz ise; kişilerin içe dönerek mazoşist olmasına ve artarsa da intihara kadar uzanmasına neden olabilir. Saldırganlık kişi için bir nevi deşarj olma yöntemidir; bu “katarsis” şeklinde ifadelendirilir. Saldırganlık ölüm içgüdüğü gereği olması gerekir, hayat dengesi için libidonal güdüyle çatışır; bu nedenle Freud'a göre insanların saldırgan tutumlarına engel olmaya çalışmasının herhangi bir yararı yoktur (Arvas, 2019; Ayhan,& Hiçdurmaz, 2020; Ayyıldız, 2021; Balıkçı, 2018; Ergin, 2018; Evcin,& Erzi, 2019; İzmir Karaduman, 2012; Karakayalı, 2020; Karakulak, 2018; Karataş Terzi, 2009; Kars, 2010; Kekeç, 2019; Mansız, 2021; Nair, 2014; Öztürk, 2019; Yelci, 2018).

#### Etiyolojik Kuram

Saldırganlığı içgüdüsel kuram üzerinden açıklayan etiyolog yani hayvan davranış bilimcisi Lorenz saldırganlığı, doğuştan gelen kuşaklarca aktarılan hayatta kalma ve savaşıma içgüdüğü olarak tanımlamıştır. Freud'a benzer şekilde Lorenz de içeride biriken dürtüsel enerjinin saldırganlık olarak dışarı aktarılması gerektiğini, aktarılmadığında içe dönüklük nedeniyle bireye zararının olacağını belirtmiştir. Bu aktarım ya dışarıdan gelen uyarının tetikleme ile ya da enerjinin aşırı birikmesi sonucu taşması ile olabilir. Lorenz etiyolojik kuramını hayvan deneyleri üzerinden aktarmıştır. Bu doğrultuda aynı türü temsil eden hayvanların türünü korumak ya da dişi için rakipleriyle savaşıp kazanmaları bu içgüdüye dayanmaktadır. Bu saldırganlık içgüdüğü sayesinde türlerin devamlılığı ve korunmasını destekler. Freud'un görüşünün tersine saldırganlığın başlamasında dış faktörlerin etkisinin olduğunu belirtir. Freud saldırganlığı yalnızca ölüm içgüdüğü olarak nitelerken, Lorenz türlerin korunması ve adaptasyonu için öneminden bahseder. Lorenz de

saldırganlığın beslenmek, çoğalmak ve hayatı idame ettirmek için ihtiyaç olduğunu düşünmektedir. Lorenz bu davranımı engellemenin imkânsız olduğunu ancak kontrol edebilmek ve azaltmak için biriken enerjinin patlamadan önce boşaltılması amacıyla rekabet içeren spor müsabakaları gibi aktivitelerin yapılması gerekliliğini belirtir. Etiyoloji kuramı insana göre düşünüldüğünde ise insanları tetikleyen uyarıları sadece içgüdüler açıklayamazken; bir yandan da insan davranışlarının hayvanlardan farklı olup tekdüze olmaması, saldırganlığı etiyojik kuram çerçevesinde insan üzerinden açıklamayı zorlaştırır. Lorenz günümüzdeki modern insanın saldırganlık güdüsünü yeterli boşaltmadığı için bunun sancını çektiğini ifade eder (Arvas, 2019; Ayhan,& Hiçdurmaz, 2020; Ayyıldız, 2021; Balıkçı, 2018; Ergin, 2018; İzmir Karaduman, 2012; Karakayalı, 2020; Karakulak, 2018; Kars, 2010; Nair, 2014; Yağcı, 2019; Yelci, 2018; Yıldız, 2019).

### **2.3.1.3. Davranış Kuramları**

Davranış kuramları saldırganlığı öğrenilen davranış olarak nitelendirir. Davranışçı yaklaşımın gözlemlenebilir davranışları irdeleyip altında yatan nedenleri yorumlamıştır. Bu kuramda davranışlara neden olan uyaran ile gerekli koşullar sonrasında ortaya çıkan tepkilerden bahsedilir ve zihinsel süreçlere değil çevresel faktörlerin davranışları daha çok etkilediğini belirtir. Uyaran-tepki boyutunun incelenmesi ile davranışların denetim altına alınması ve şekillendirilmesi sağlanabilir. Davranışsal durumlar kapsamında iki teori söz konusudur. Bunlardan ilki saldırgan davranışların temelini engellemenin verdiği dürtüsellikle alakalı olduğu, ikincisi ise yaşantılar yoluyla pekiştirmeyle öğrenildiği düşünülmektedir. İçgüdünün aksine burada dürtü, sürekli bireyin içerisinde bulunmaz; gereksinimleri tatmin olmadığında ortaya çıkar. İlk teoriye göre, birey engellendiğinde duygusal reaksiyonlar doğrultusunda saldırgan davranış eğilimi gösterebilir. İkinci teoriye göre ise, bu eğilim uygun ortam oluşturulduğunda, gelen tepki tatmin edici olduğunda saldırgan davranış pekişir. Yaşantılar yoluyla davranışları öğrenen birey ise saldırgan davranışları sonucunda aldığı tepki ile davranışı ya azaltır ya da yeniden yapmak için benimser. Bu aşamada saldırgan davranışı uyguladığında elde ettiği sonuç olumlu olup onu zorlayan durumları engelliyorsa bu davranışı uygulama oranı artar. Geri dönütlerinden memnuniyet hissedilmeyen saldırgan davranışlar ise git gide körelir

(Arvas, 2019; avdar, 2018; Efilti, 2006; Ergin, 2018; İzmir Karaduman, 2012; Karakayalı, 2020; Karataş Terzi, 2009; Yelci, 2018).

### Engellenme-Saldırganlık Kuramı

Profesör Dollard ve arkadaşlarının oluşturduğu günümüzde de geçerliđi devam eden engellenme-saldırganlık kuramı, saldırganlıđın bireyin engellenmesi sonrasında ortaya çıktığı teorisiyle ifade edilmiştir. Bireyin ulaşmak istediđi hedef doğrultusunda herhangi bir aşamada müdahale edilmesi bu nedenle hedefine ulaşamaması durumuna engellenme (frustration) denir. Burada iki boyut önemlidir: ilki bireyin hedefinin olacağına inancı, diđeri ise hedefe yönelimine yapılan müdahale ile hedefine ulaşamaması sonucu saldırgan davranım gözlenir. Bireyin engellendiđi her durumda saldırganlık göstermemesi ve engellenmeye de saldırganlık gösterebilmesi yönüyle eleştiri almıştır. Eleştirilere binaen yeniden inceleme yapılıncı saldırganlıđın esas sebebinin engellenme deđil de öfke olduđu bulunmuştur. Berkowitz bireyin engellenmesi sonucu öfkelenebileceđini ve bunu atmak için saldırganlıđa başvurabileceđini vurgulamıştır. Saldırganlıđın önüne geçilmesi için bilişsel faktörleri kullanıp engellenme sonrası dürtü kontrolü sağlanabileceđi de bulunmuştur. Nitekim günümüzde de engellenen bireyler belirli telkinlerle saldırganlıđı önleyebilmektedirler. Bu kurama bir futbol müsabakasında rakip oyuncuya fairplay kuraldışı sert davranan oyuncunun kırmızı kart ile oyun dışı olup bir sonraki mata bu yaşantıyı hatırlayarak daha ılımlı oynaması örnek olabilir. Engellenme hissi katarsis yöntemiyle ifade edilip azalırsa bireyin denge durumu düzene girer. Başıka bir fikir ise, saldırganlık “yer deđiştirme yöntemi” kullanılarak engelleyen bireye deđil de zararsız bireye yansıtılabilir. Burada engelleyen birey ulaşılması imkânsız biri ise, engellenme tepkisi artarak başa çıkılamaz ise, saldırgan davranış direkt bireye yöneltilemez. Bunu aktarabilmek için farklı bir varlık ya da eşya tercih edilir; böylelikle birey biriken engellenme enerjisini atarak denge sağlar. Birey bulunduđu toplumda çeşitli engeller ve zorluklara maruz kalarak bunlarla mücadele etmeye çalışır. Mücadele ederken çeşitli savunma mekanizmaları geliştirip farklı davranışlar gösterirler. Birey tüm bu süreçler esnasında sabır, mücadele ve strateji geliştirme gibi kazanımlar elde eder. Bu kazanımlar herkeste aynı olmazken

engellenmeye karşı elde edilen güç bireyin güven hissetmesini ve uyum sağlamasını kolaylaştırır (Cansever, 2017; Çavdar, 2018; Efiltili, 2006; Evcin, & Erzi, 2019; Fidan, 2016; Gökdemir, 2019; İzmir Karaduman, 2012; Karakayalı, 2020; Karakulak, 2018; Kars, 2010; Kekeç, 2019; Kocaman, 2016; Nair, 2014; Öztürk, 2019; Yağcı, 2019; Yelci, 2018; Yıldız, 2019).

### Klasik Koşullanma ve Edimsel Koşullanma Kuramı

Pavlov'un klasik koşullanma kuramı, etki-tepki veya benzetim kuramı olarak da tanımlanabilir. Birey yaşamı boyunca toplum içerisinde sık sık saldırganca tutumlara şahit olur, ister istemez bunları benimseyip "Koşulsuz Davranış" (UCB) halinde yineler. Bu tekrarlanan davranışlara, dışarıdan ödül ya da ceza yöntemiyle geri dönüş sağlanırsa "Koşullu Davranış" (CB) halini alabilir. Konuyla ilgili örnek vermek gerekirse, çocuk arkadaşlarıyla oyun oynarken arkadaşına vurup oyuncuğu elde ederse (UCB), sonrasında bu davranış görülmediği için cezalandırılmaz ise çocuk saldırganlığı ödüllendirilmiş hisseder ve aynı davranışı aynı durumda tekrarlar (CB). Bu olay örgüsünde ilginç nokta ebeveyn fark edip çocuk cezalandırıldığında da aynı tekrarlanma gerçekleşebilir; çünkü ebeveyn yokken ceza da olmayacağı için saldırgan davranış yinelenir. Bu nedenle saldırgan olmayan davranışın ödüllendirilmesinin çocukta olumlu kazanımlar sağlayacağı ve koşullanacağı için saldırgan davranışları engellemede yararlı olduğu bilinmektedir. Bu kuram bireyin dışarıdan gelen koşulsuz uyarılara (UCS) göre koşulsuz tepki (UCB) verip farklı zamanlarda aynı koşulsuz uyarılara ek olarak koşullu uyarıların (CS) da verilmesi sonucu, bireyin koşulsuz uyarılara gösterdiği tepkinin koşullu uyarı yalnız verildiğinde bile koşullu tepki (CB) vermesine denir. Birey saldırganlığı da bu süreçle öğrenebilmektedir. Bu kuramın aldığı bir eleştiri ise hayvanlarda uygun olabilen sürecin insan gibi karmaşık bilişsel süreçlerdeki varlıklarda uygun olmamasıdır. Bu kuram kısmi olarak engellenme-saldırganlık kuramına benzemekte olup engellenme durumunun koşulsuz bir uyarı olduğu düşünülmektedir. Tüm bunlar klasik koşullandırma kuramının saldırgan davranışın kazanımıyla bağlantısını açıklamaktadır. Buna örnek olarak, otoriter ebeveyn tutumuna sahip bir babanın çocuğunun isteklerini engellemesi, engellenme deneyimini (UCS) kazandıracak ve

bu kurama göre engellenme davranışı (UCS) doğrultusunda saldırgan tutumlar gösterip sinirlenebilir (UCB). Bu örnek üzerinde otoriter babanın fiziksel görüntüsü, ses tonu gibi engellenme deneyimi ile alakadar olmayan uyarılar çocuğun erişkinlik döneminde koşullu uyarı halini alabilir. Böylece babasına benzer görünümde ve ses tonunda kişiler (CS) üzerinde sinir duygusu ortaya çıkıp doğrudan ya da dolaylı yoldan saldırganlık (CB) gösterebilir (Efilti, 2006; Hacıoğlu, 2016).

Thorndike ve Skinner'in edimsel koşullanma kuramı ise, bireylerin davranışlarını bu davranışlardan elde ettikleri sonuçlar belirlemektedir. Böylece olumlu sonuçlar elde edildiğinde davranış yeniden ortaya konabilirken, olumsuz sonuçlar elde edilirse tekrarlanma olasılığı azalır. Burada sonucun olumlu olması, geri dönütlerde kullanılan pekiştiricilerle ifade edilebilir. Yani birey ödül alacağı davranışı yinelerken; ceza alacağı davranışı yinelemeyi tercih etmez. Saldırgan davranış ödüllendirilirse davranışın gösterilme sıklığının arttığı, cezalandırılması ya da sevilen nesnelere mahrum bırakılması ise davranışın gösterilme sıklığını azaldığı örnek olarak verilebilir (Balıkcı, 2018; Hacıoğlu, 2016).

#### **2.3.1.4. Sosyal Öğrenme Kuramı**

Albert Bandura'nın sosyal öğrenme kuramına göre, saldırgan davranışlar doğuştan gelmez, gözlem ya da taklit yoluyla öğrenilir. Bu kuram saldırgan davranış nedenlerinin birçok çeşidinin olduğunu, geçmiş yaşantılardan, biyolojik temelli yaklaşım ve içgüdü kuramlarının aksine içsel değil dış etkenlerden kaynaklı olduğunu belirtip nesiller boyu aktarılmaktadır. Geçmiş yaşantılar sonucu elde edilen deneyimler ve ebeveyn davranışlarının rol model alınarak çocuğun gözlem yoluyla benlik kazanması ve tutum oluşturmada etkili olduğu öne sürülmüştür. Hatta günümüzde de sık sık olduğu gibi medya kanalları aracılığıyla da saldırgan davranış kazanımı gerçekleşebilir. Kuramın öğrenmede etkili olması için çocuğa rol model olacak örnek davranış, görsel ya da sözel anımsatıcı, davranışı uygulama ve gözlenerek öğrenilen davranışı pekiştirmek gereklidir. Çocuklar rol model alırken sıklıkla hayranlık duyup, beğendiği kişileri seçer; bunun için çevresindeki bireylerin iyi örnek olması önemlidir. Sosyal öğrenme kuramı üzerinde "Bilişsel Çağrışım İlkesi" yani saldırganlık çağrıştıran imgelerin görülmesi ve saldırgan tepkilerin

yansıması etkilidir. Buna örnek olarak televizyon ya da bilgisayarda gördüğü silah görüntüsünün çağrışımı sonrası çocuk gerçek hayatında da ateş etme taklidi yapabilir, yetişkin dönemde de belirli anımsatıcılar vasıtasıyla bunu yansıtacak duruma geçebilir. Sosyal öğrenme kuramına göre saldırgan davranışlar engellenip değişebilirken; içgüdü ve dürtüselliğin etkili olduğu kuramlarda saldırganlık değişmez, engellenemez. Bu kuram içerisinde saldırgan davranımların cinsiyetler arası farklılaştığı, bebeklikte her iki cins içinde fark yokken; erkek çocukluk dönemine gelindiğinde gözlenen ve öğrenilen davranımlar sonucu erkeklerde kızlara nazaran daha sık rastlandığı ifade edilmektedir (Ayhan,& Hiçdurmaz, 2020; Ayyıldız, 2021; Bahar,& Öztürk Haney, 2016; Çavdar, 2018; Demirtaş Madran, 2020; Ergin, 2018; Gökdemir, 2019; Karakayalı, 2020; Karakulak, 2018; Kaynak, 2015; Kocaman, 2016; Mansız, 2021; Özbay, 2021; Öztürk Eyimaya, & Yalçın Irmak, 2021; Öztürk, 2019; Sezer, Kolaç,& Erol, 2013; Yağcı, 2019; Yıldız, 2019).

### **2.3.1.5. Genel Saldırganlık Modeli**

Genel saldırganlık modeli, “seçici maruziyet” yaklaşımı doğrultusunda saldırganlığın öğrenilmesi ve ortaya çıkma süreci ile ilgili sunulan tüm kuram ve yaklaşımları sentezleyen bütüncü bir modeldir. Bu modele göre bireyin zihinsel ve emosyonel durumu, benlik özellikleri ve yaşanan durumla alakalı faktörlerden etkilenir. Bireysel özelliklerin ve durumla ilişkili faktörlerin; zihinsel süreçleri, duyguları ve dürtüselliği ne ölçüde etkilediğini inceleyerek açıklar. Sonucunda ise saldırgan davranımların açığa çıkmasındaki nedenleri değerlendirir. Bu model daha çok şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığın kısa ve uzun vadeli sonuçlarını açıklamada kullanılıp, bu oyunların saldırganlığa yol açtığı çıkarımına varmıştır. Yapılan saldırganlık ölçeğinden yüksek puan alan bireyler, gerçekte de saldırgan davranım açığa çıkarır, sonucuna varılabilir. Bu da demek oluyor ki: saldırganlık ve şiddet öğeleri ile bağlantı içerisinde olan bireyler ister istemez saldırgan davranıma daha yatkındırlar. Genel saldırganlık modeline göre; şiddet içeren oyunları oynama süresinin artması saldırgan davranışların gelişmesi, yeniden öğrenilmesi ve öğrenilen davranışın kanıksanmasına neden olabilir. Şiddet içeren oyunlarla bağlantı kuran birey; her defasında karşıdan gelecek hamlelere karşı hazır bulunmayı, karşı tarafa yıkıcı hamleler yapmayı, saldırgan hamleler beklemeyi,

saldırıcılığa olumlu davranımlar ortaya koymayı, bir problemin çözümünde saldırgan tutumların kullanılabilmesini ve gerçek hayatta da şiddet davranışına duyarsızlaşmayı öğrenebilir. Bu öğrenimler belirli süre sonrasında bireyin benliğinde değişimlere neden olabilir ve birey kolaylıkla saldırganlaşabilir. Şiddet içeren oyunların sınırlandırılması ise saldırgan eğilimlerin azalmasını sağlayabilir. Aynı durumlar sonrasında aynı saldırgan tutumlar ortaya çıkmasa da kişinin ruhsal durumu bu durumda da değerlendirilir. Genel saldırganlık modeli; bireysel özellikleri, saldırgan davranışlar için olası uyarıcıları, bilinen ruhsal durumları ve davranışı pekiştiren faktörleri de dikkate alan geniş kapsamlı bir modeldir. Çeşitli durumlarla ilgili hikâyeler oluşturularak saldırganlık ve saldırgan yaşantıları her açıdan değerlendirir (Arvas, 2019; Balıkçı, 2018; Berna, 2021; Bozkuş, 2021; Evcin, & Erzi, 2019; Kars, 2010).

### **2.3.2. Saldırganlık Türleri**

Bu çalışmada kullandığımız “Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği” çıktıları doğrultusunda saldırganlık türlerini fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, dolaylı saldırganlık ve düşmanlık boyutlarıyla ayırt edebileceğiz; bu bölümde de bu saldırganlık türleri üzerinde durulmuştur.

#### **2.3.2.1. Fiziksel Saldırganlık**

Saldırganlığın en yaygın gözlenen türü olan fiziksel saldırganlık alt boyutu, bireyin karşısında bulunan canlı ya da cansız bir varlığa istenmeyen durumu yok etme veya zarar verme, acı çektirme maksadıyla, sonucunu ön görerek, uyguladığı bedensel kuvvet gerektiren sert ve yıkıcı davranışları ifade eder. Bu davranışlar itme, dövme ve herhangi bir cisimle tehdit ya da vurma olabilir. Önemli nokta karşıda bulunan varlığın bütünlüğünü bozacak ya da onu kısıtlayacak risklerin bulunmasıdır. Genellikle bireyin aşağılanması, dışlanması gibi durumlara tepki niteliğinde fiziksel çatışmayı yansıtarak açığa çıkar. En sık bebeklik sürecinde fiziksel saldırganlık gözlenirken, çocuk kendini ifade edebildiğinde sözel saldırganlık boyutuna geçiş yapıp saldırganlık boyutu sözel saldırganlığa yönelir. Birçok toplumda erkekler fiziksel saldırganlık alt boyutunu daha çok kullanırken çocukluk çağında yine erkek çocukları fiziksel saldırganlığa daha yatkındır. Anayasal

düzenlemeler, ebeveynler ve eğitimciler diğer saldırganlık türlerine kıyasla fiziksel saldırganlığa karşı daha katı tepkiler ya da cezalar vermektedirler (Ayyıldız, 2021; Berna, 2021; Cansever, 2017; Gökdemir, 2019; İzmir Karaduman, 2012; Karakayalı, 2020; Karataş Terzi, 2009; Kaynak, 2015; Kekeç, 2019; Kocaman, 2016; Mansız, 2021; Nair, 2014; Şelimen, 2016; Yağcı, 2019; Yelci, 2018; Yıldız, 2019).

### **2.3.2.2. Sözel Saldırganlık**

Sözel saldırganlık alt boyutu, bireyin karşısında bulunan bireye sözel iletişim ya da jest ve mimiklerle kasıtlı olarak üzme, incitme ve kişinin benliğine hasar verici davranımlarda bulunmak olarak ifade edilebilir. Bu davranımlar manipülasyon, alaycı konuşma, hakaret etme, somurtmak, dedikodu yapma, bağırıp çağırma gibi olabilir. Sözel iletişimin hem ifade biçiminde hem de metin içeriğinde karşı tarafı rahatsız edici ifadeler olabilir. Sözel saldırganlık ifade olarak daha masum görülebilirken etkisi fiziksel saldırganlık kadar zarar verip, fiziksel ya da psikolojik hasara neden olabilir. Sözel saldırganlığın daha kolay ortaya çıkması, daha sık gözlenmesine neden olmaktadır. Yapılan bir araştırmaya göre sözel saldırganlığın fiziksel saldırganlığa geçişte bir adım olduğu düşünülmektedir. Ergenlerde ve okul çağındaki çocuklarda sözel saldırganlığın iletişimi bozarak akran etkileşiminin kaybına ve sosyal izolasyona neden olduğu tespit edilmiştir (Arvas, 2019; Balıkcı, 2018; Berna, 2021; Cansever, 2017; Çavdar, 2018; Donat Bacıoğlu, & Özdemir, 2012; Gökdemir, 2019; İzmir Karaduman, 2012; Karakayalı, 2020; Karataş Terzi, 2009; Kaynak, 2015; Kekeç, 2019; Kocaman, 2016; Mansız, 2021; Nair, 2014; Şelimen, 2016; Yağcı, 2019; Yelci, 2018; Yıldız, 2019).

### **2.3.2.3. Öfke**

Saldırgan davranımın en temel duygusu olan saldırganlığın öfke alt boyutu, fiziksel uyarılma gerektiren ve saldırganlığa ön hazırlık ifade eden duygusal bir bileşen olarak tanımlanır. Birey istedikleri olmazsa ve beklentisi dışında istenmeyen sonuçlar elde etmişse bunu kendi içinde yok etme hissi yani öfke duygusu olarak taşır. Kısaca dışı vurulmamış duygusal saldırma hissini ifade eder. Öfke duygusu doğru iletişim kurularak ifade edilirse karşıdaki bireyi harekete geçirme gibi olumlu etkileşim sağlanabilir, koruyucu olabilirken; öfkeye ek olarak engellenme, tehdit



hissettiren durumlar sonucu saldırgan davranışlara taşıyabilir. Bu nedenle öfkenin asıl görevinin bireyi gelebilecek ani saldırılara, tehditlere karşı tetikte tutup hazırlıklı olmasını sağlamaktır (Berna, 2021; Gunnar, 2016; Karakayalı, 2020; Kesen, Deniz, & Durmuşoğlu, 2007; Parladıcı, 2020; Şelimen, 2016; Yağcı, 2019).

#### **2.3.2.4. Düşmanlık**

Saldırganlığın bilişsel bir alt boyutu olarak tanımlanan düşmanlık, bireyin karşısındaki varlığı ya da durumu sevmemesi sonucu; bastırılmış nefret duygusunun yansımalarıyla art niyet ya da haksızlık duygularını içeren hedefe zarar verme isteğini kapsar. Düşmanlığa örnek olarak, dik-dik bakmak, kasti olarak yalan söylemek, baskı uygulamak sayılabilir. Nefret duygusu bireyi ya düşmanca davranıma ya da aksine itaat etmeye itmektedir. Saldırganlığın bilişsel alt boyutu düşmanlık, duygusal alt boyutu öfke ile bastırılmış nefretin birleşimidir. Düşmanlık taşıyan birey genellikle kibirli, memnuniyetsiz biriyken diğer insanlara karşı negatif inanç ve davranımlar taşıması düşmanlıkta kilit noktadır. Bu davranışa bir spor müsabakası esnasında sonucu ön görerek rakibe sert davranma örnek olabilir. Tüm bunlar kanunlar ya da toplumsal yapı nezdinde hoş karşılanmaz. Sözel saldırganlık türü gibi sıklıkla karşımıza çıkan düşmanlık aşağılayıcı ve tahrik edici tutum olarak kendini gösterir. Düşmanlığın saldırgan davranışa dönüşmesi için tahrik edilme, tetikleyici durum ve alt yapı oluşturacak durumlar beraber olmalıdır. Örneğin; nefret duygusu, agresif yaklaşımla tetiklenip hali hazırda bulunan bir silahla karşı tarafa fiziksel saldırganlık boyutuna geçebilir (Ayyıldız, 2021; Berna, 2021; Cansever, 2017; Çavdar, 2018; Ergin, 2018; Fidan, 2016; İzmir Karaduman, 2012; Karakayalı, 2020; Kekeç, 2019; Kesen, Deniz, & Durmuşoğlu, 2007; Kocaman, 2016; Mansız, 2021; Nair, 2014; Parladıcı, 2020; Şelimen, 2016; Yağcı, 2019; Yelci, 2018; Yıldız, 2019).

#### **2.3.2.5. Dolaylı Saldırganlık**

Saldırganlığın dolaylı saldırganlık alt boyutu, art niyet güderek davranışı uygulayan bireyin davranışa maruz kalan bireye statüsünü sarsmak, arkadaşlarıyla iletişimini zedelemek veya psikolojisini bozmak için yüz yüze gelmeden, iş birliği ve planlarla olumsuz ifadelerde bulunması olarak açıklanabilir. Örnek olarak, dedikodu yapma, sevilmeyen kişinin eşyasını çalma, dışlama, sırları açıklama ve yalan haberler

yayarak manipüle etme sayılabilir. İnsanlar öfkelendiklerinde karşıdaki kişiyi psikolojik olarak yıpratmak için daha çok dolaylı saldırganlığı seçerler. Burada fiziksel temastan söz edilemezken; belirli kişileri örgütleyip manipüle ederek hedef belirtmeyi, hedefi aralarından ayıştırmayı, hedefle ilişkili art niyetli söylentilerde bulunmayı kapsamaktadır. Bu saldırganlık türünde karşı tarafın bir tepkisini gözleme olasılığımız çok düşüktür. Günümüzde dolaylı saldırganlığın kızlarda daha sık gözleendiği tespit edilmiştir (Arvas, 2019; Ayyıldız, 2021; Balıkçı, 2018; Cansever, 2017; Çavdar, 2018; Demirtaş Madran, 2020; Donat Bacıoğlu, & Özdemir, 2012; Karakayalı, 2020; Kaynak, 2015; Kekeç, 2019; Kesen, Deniz, & Durmuşoğlu, 2007; Kocaman, 2016; Nair, 2014; Şelimen, 2016; Yağcı, 2019; Yıldız, 2019).

### **2.3.3. Saldırganlığı Etkileyen Faktörler**

Saldırgan davranışın bireyde oluşumunda, ortaya çıkmasında ve bireyin bu davranışı benimser hale gelmesinde birden fazla etken bulunmaktadır. Bu bölümde bu multifaktöriyel etkenleri inceleyeceğiz.

#### **2.3.3.1. Ailesel Faktörler**

Aile, bireyin dünyaya gözünü açtığında ilk tanıştığı, sevse de sevmese de her davranışında izler taşıdığı ve benlik oluşumunda kilit rol oynayan ilk sosyal çevresidir. Saldırganlığı etkileyen faktörlerden bu nedenle en önemlisi ailedir. Aile çocuklarına vereceği sevgi, güven ve saygı görme hissiyle; çocuğun birey olma sürecini destekler, ruhsal anlamda sağlıklı bir toplum için bağımsız ve dengeli bireyler yetiştirir. Aile olumlu yaşantılar, iyi rol modeller ortaya koyarsa, çocuğun olumlu davranışlar kazanmasını sağlarken; aksi hallerde çocukluk çağı travmalarının esas nedeni olurlar. Örneğin, çocuk ailesinde gördüğü yıkım davranışlarını normal addedip kendi hayatına entegre edebilir, zarar verici ve yargılayıcı tutumlar kazanabilir. Bu nedenle saldırgan davranışın aile tarafından yanlış yönleri ve olması gerektiği şekliyle ifade edilip çocuğa öğretilmesi gereklidir. Bunun dışında ebeveynler arasındaki etkili iletişim, çocukta eğitimin başlangıç yeri aile ortamı, ebeveyn tutumları, çocuk yetiştirme biçimleri, tercih ettikleri otorite yöntemleri, ailedeki çocuk sayısı, ebeveynlerin kültürel yapısı, ebeveyn eğitim düzeyi ve gelir düzeyleri gibi birçok faktör saldırganlığı etkiler. Ek olarak ebeveynlerin yetiştirilme

tarzı, ruhsal durumu, kötü alışkanlıklarının varlığı, çocukluk dönemi travmaları ve yaşadığı stres gibi faktörlerin de etkisi bilinmektedir. Yapılan araştırmalar aşırı baskıcı, tutarsız ya da otoriter ebeveyn tutumlarını benimseyen ailelerin çocuklarının saldırganlık eğiliminin yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Aksine aşırı koruyucu ebeveyn tutumuyla yetişen çocuklar ise iç denetim yetersizliği nedeniyle kendini ifade edemeyip saldırgan tutumlara başvurabilirler (Ayyıldız, 2021; Cansever, 2017; Çavdar, 2018; Deniz, Kapıcıoğlu, Yüksel, İçli Özbağır, & Erus, 2018; Fidan, 2016; Karakayalı, 2020; Karataş Terzi, 2009; Kaynak, 2015; Moreno ve ark., 2022; Nair, 2014; Öztürk Eyimaya, & Yalçın Irmak, 2021; Sağır, Özdemir, Erden, Günay, & Apalak, 2020; Yıldız, 2019).

### **2.3.3.2. Okul Ortamı ve Akran İlişkileri**

Çocuğun aileden sonra en çok bulunduğu, değer yargıları geliştirdiği, öğrenim sağladığı ve sosyalleştiği ortam olan okul saldırganlığın da öğrenilebilmesi hatta uygulama sahası olması adına önemlidir. Okulda akranları ya da öğretmenleri ile yaşadığı olumsuz durumlar çocuk üzerinde negatif duygu, düşünce ve tecrübelerle neden olacağı için yansıtacağı davranım üzerinde etkilidir. Okul ortamındaki olumsuz durumlar çocuğun kendini dışlanmış hissetmesi, akran baskısı ve çeteleşme, derslerde başarısızlık ya da öğretmenin çocuğu önemsemediğini hissettirmesi sonucu çocuk dikkat çekebilmek için olduğundan daha farklı davranabilir, ceza alacağını bile bile agresif davranışlar gösterebilir. Olumsuz durumların yanı sıra saldırgan davranışlara karşı koruyucu faktörler de edinebilir: örneğin, derslerinde başarılı olan çocuk aldığı olumlu geri dönütlerle övünüp hep daha iyisi olmaya çalışabilir. Başka bir açıdan bakarsak okul belirli kuralları olması, sorumluluk aşılması nedeniyle çocuğun kurallara uyup, sorumluluk bilinci geliştirmesini ve toplumsal anlamda da uyumlu bir birey olması için predispozan bir etkidir. Moeller, okul ortamında gözlenen saldırganlık tiplerini dört kategorize ayırmıştır. Bunlardan ilki düşük düzeyli saldırgan davranıştır; burada uygunsuz kelimelerle konuşup, olumsuz içerikli yazılar yazmak ve başka bir bireyi itmek olabilir. İkinci kategori okulda bulunan kamuya ait taşınmazlara hasar vermektir. Üçüncü kategori akranları tehdit etmek, gözdağı vermektir. Son kategori ise fiziki zararı kapsayan fiziksel saldırganlıktır. Okulla ilişkili araştırmaların neredeyse hepsi okuldaki güvenlik ortamından ve akran

ilişkilerinden bahsederken okul idaresinin de çocuk ve ailesi ile etkili iletişimi ve uyumu oldukça önemlidir. Çocuğun saldırgan düzeyini etkilemesi yönünden akran ilişkileri de önemli bir paya sahiptir. Çocuğun sosyalleşmesi, yeni beceriler ve davranış özellikleri kazanıp sorumluluk alabilmesi için arkadaş gruplarına dâhil olması gereklidir. Çocuk akran grubunda denetimden uzak olması, bireysel karar alabilmesi nedeniyle öz denetim kazanır ve özgüvenli bir birey olur. Ya da akran ortamında maruz kalınan olumsuz davranışları benimseyebilir, kötü alışkanlıklar edinebilir. Burada ise ebeveynin katkısı önemli olup, çocuktaki değişimleri fark edip vaktinde müdahale edebilmelidir. Akranları arasında benimsenmeme korkusu taşıyan çocuklar içinde ailelerin destekleyici olması önemlidir. Eğer aile bunu fark etmez çocuk akranları arasında tedirginlik hissederse, anksiyete dolayısıyla saldırgan davranışlar gösterebilir (Ayyıldız, 2021; Çavdar, 2018; Fidan, 2016; Güvendi, Tekkurşun Demir,& Keskin, 2019; Karademir, Kayabaşı, & Vural, 2019; Karakayalı, 2020; Kaynak, 2015; Yavuzer, 2011; Yıldız, 2019).

### **2.3.3.3. Kitle İletişim Araçları**

Kitle iletişim araçları ve sosyal medya günümüz dünyasında bireyleri etkisi altına almışken çocukların da bundan etkilenmemesi düşünülemezdi. Saldırgan davranışların görülmesi ve çocuğa yansması adına da kitle iletişim araçları önemli bir konumdadır. Kitle iletişim araçları aracılığıyla sadece ülkemizde değil tüm dünyada gösterimde bulunan program, dizi ve filmlerin çocuk ve ergenlere öfke ve saldırganlık örnekleri sunup dürtüsel saldırganlıklarını tetiklediği tespit edilmiştir. Bandura'nın sosyal öğrenme kuramında da bahsettiği gibi dizi, film ve televizyonlar üzerinden şiddet öğeleri gözlemlenip taklit yoluyla kendi davranışlarına aktarılabilir. Bu anlamda "Bobo Doll" deneyi saldırgan davranışlar üzerinde kitli iletişim araçlarının etkisini göstermektedir. Çocukların denek olduğu deneyde üç grup oluşturulmuş. İlk grup çocukların doldurulmuş oyuncuğa saldırgan davranışta bulunduğu filmi seyretmiş, ikinci grup aynı davranışta bulunan yetişkinleri seyretmiş, son grup ise şiddet öğeleri bulunmayan filmi seyretmiştir. Filmler izlendikten sonra oyun alanına alınan çocuklardan saldırgan davranışlar bulunduran filmi seyredenler oyun alanındaki oyuncaklara benzer davranışları uygulamışlardır. Aynı zamanda bu yayın organlarında sürekli şiddet içeren yayınların sunuluyor

olması, çocuklarda duygusal tepki oranını düşürerek duyarsızlaşmalarına neden olmaktadır. Başka bir çalışma ise daha çok saldırganlık eğilimi olan çocukların özellikle şiddet öğeleri içeren yayınları takip ettiklerini ortaya koymuştur. İnternet ortamı ve bilgisayar kullanımı sırasında da aynı riskler devam etmekte olup çocukları sosyal yaşantılarından git gide uzaklaştırmaktadır. İnternetin yaygınlaşması ile birçok bilgiye erişim kolaylığı sağlanırken, çocuklar için olumsuz çıktılara neden olan online oyunlar, kumar siteleri ve cinsel içerikli siteler aracılığıyla şiddet ve saldırgan tutumların gözlenmesine neden olabilmektedir. Şiddet içeren oyunlar online oyunların %89'u gibi büyük bir bölümünü kapsamaktadır. Bu durumda çocuk üzerinde akademik başarıyı düşürmesi, asosyalleştirmesi ve oyun karakterlerini rol model alıp aynı saldırgan tutumları yansıtmaları nedeniyle risk teşkil etmektedir (AAP Council on Communications and Media, 2016; Alper, Canpolat,& Kızılışıkoğlu, 2021; Ayyıldız, 2021; Bozkuş, 2021; Cansever, 2017; Çavdar, 2018; Gökdemir, 2019; Karakayalı, 2020; Evcin,& Erzi, 2019; Nair, 2014; Sağır, Özdemir, Erden, Günay,& Apalak, 2020; Seven,& Dülger, 2022; Soyöz-Semerci,& Balcı, 2020; Tan,& Merey, 2021; Yener, Yılmaz,& Şen, 2021).

#### **2.3.3.4. Bireysel Özellikler**

Yapılan her çalışmada olduğu gibi saldırgan üzerinde yapılan çalışmalarda da çalışmaya katılan bireylerin benlik özellikleri irdelenmiş olup kimi özellik saldırganlıkla ilişkili bulunmuşken kimisi ile bağlantı kurulamamıştır. Bu bölümde kısaca bu özelliklerden bahsedilecektir.

##### **Cinsiyet**

Saldırganlık cinsiyet özelliğine göre de değişmektedir. Erkeklerin içgüdüsel saldırgan davranışları cinsiyetler arasında en spesifik davranış özelliğidir. Yaş grubu ya da kültürel özellikler fark etmeksizin çalışma sonuçlarına göre erkeklerin saldırganlık düzeyi kadınlara oranla daha yüksek bulunurken bunun nedeni; erkeklerin fiziksel saldırganlık türünü daha çok tercih etmesi, kadınların ise daha çok sözel saldırganlık türünü tercih etmesi olabilir. Ya da kadınlarda sözel yeteneklerin ve frontal oluşumun erkeklere göre daha erken tamamlanması sonucu kadınlarda saldırgan davranış dışarıya yansımıyor olabilir. Sözel saldırganlık bireyler için bir

saldırganlık davranışı gibi görünemeyebilir. Bunun dışında sosyal çevreden öğrenilen normlar ve toplumsal baskı doğrultusunda kadın ve erkeklere davranışları da farklılaşmaktadır. Erkekler davranışlarının kadınsı bulunmaması için ve saldırganlığın güçle ilişkilendirilmesi nedeniyle agresif tutumlar sergileyebilir. Kadınlar şiddet mağduru olmaları nedeniyle kaygılı olup içe kapanık bir hal alabilirler (Demirtaş Madran, 2020; Donat Bacıoğlu, & Özdemir, 2012; Gökdemir, 2019; Karakayalı, 2020; Yıldız, 2019).

#### Yaş ve Sınıf Düzeyi

Bireyin gelişim süreci içerisinde her yaş grubunun kendine ait özellikleri ve tepkileri vardır. Bebekler dil gelişimini tamamlayamamasından dolayı normal olduğu düşünülen haliyle bir şeyleri atarak kendilerini ifade ederler. Çocukluk sürecinde ise hedeflerinin, isteklerinin engellenmesi sonucu saldırgan davranış gösterirler. Çocuklar çevreleriyle iletişim kurarken bunu saldırgan tutumlarla ifade edebilirler. Örneğin istedikleri olmadığında ağlama, eşyaları fırlatma ve öfke nöbetleri gösterebilirler. Tüm bunlar normal olarak düşünülse de önlem alınmazsa ilerleyen yaşlarda sosyalleşmesini engelleyebilecek faktörlere dönüşebilir. Anti sosyal kişiliklere, düşük meslek statüsüne, madde ve alkol bağımlılığına, suça eğilimli davranışlara sebep olabileceği araştırmalarca kanıtlanmıştır. Ergenlikte ise saldırgan davranışlar akranlarla birlikte çete oluşturup kurallara aykırı davranıp başkasına ait eşyaları çalma, gizlice okuldan kaçma gibi davranışlarla kendini gösterebilir. Yetişkinliğe erişen birey ise saldırgan davranışları gasp, taciz, tecavüz, adam yaralama ve öldürme olarak yansıtabilir. Sınıf düzeyi bakımından incelersek; okullarda yapılan çalışmalarda ise sınıf düzeyleri arttıkça çocukların saldırgan davranış gösterme yüzdesi de arttığı görülmektedir. Bunun nedeni ise büyük yaş grubundaki çocukların zorbalıkları hak görmesi, büyüdükçe saldırgan davranışlarında büyümesi olabilir (Biricik, & Atik, 2021; Çavdar, 2018; Fidan, 2016; Karakayalı, 2020; Karataş Terzi, 2009; Kesen, Deniz, & Durmuşoğlu, 2007; Yıldız, 2019).

## Kişilik

Kişilik saldırganlık davranışı için hazırlayıcı bir faktördür. Bireyler arasındaki kişilik farklılıkları dolayısıyla saldırgan davranışın ortaya çıktığı durum ve ortaya çıkma şekli değişmektedir. Aynı birey bile aynı durum karşısında farklı tepkiler gösterebilir. Araştırmalara göre ise saldırgan tutum gözlenen bireylerin benzer kişilik yapıları olduğu bulunmuştur. Kişiliği bireyi diğer insanlardan farklı kılan şahsına has davranışlarını ve tepkilerini ön görmeyi sağlayan yapıdır. Saldırgan kişilik yapısındaki bireylerin dürtü kontrolünü sağlayamayan toplum kurallarını bozan bireyler olduğu bilinmektedir. Bu bireyler; zarar güduları yüksek, tereddüt etmeden tehdit edebilen, saldırgan davranışlar için rahatlıkla araç bulabilen, şiddet öğeleri görmekten hoşnut olan, vicdansız, sürekli öfkeli ve otorite tanımazlardır (Fidan, 2016; Gökdemir, 2019; Karakayalı, 2020; Karataş Terzi, 2009; Yıldız, 2019).

## Kalıtım

Saldırganlığın biyolojik temelli yaklaşımında ifade edildiği gibi bireyin genetik yapısı, hormonal değişimi, ruhsal durumu ve beynindeki değişimler saldırganlık üzerinde etkilidir. Saldırganlığı etkileyen kalıtım faktörlerine bakıldığında, anti-sosyal kişilik yapısı, zekâ geriliği, dikkatsizlik ve hiperaktivite bozukluğu, öğrenmede zorlanma gibi faktörler sayılabilir (Çavdar, 2018; Karakayalı, 2020; Karataş Terzi, 2009; Yıldız, 2019).

### 3.GEREÇ VE YÖNTEM

#### 3.1. Araştırmanın Tipi

Bu araştırma, çocukların saldırganlık eğilimini arttıracak online oyunlarla bağlantısını ve bu oyunlarla karşılaşması durumunda ortaya çıkabilecek risklerin tespiti ile aile içi ilişkilerin durum üzerindeki etkisini ortaya koymak için yapılmış kesitsel tipte nicel bir araştırmadır.

#### 3.2. Araştırmanın Hipotezleri

**H<sub>1</sub>:** Çocukların sosyodemografik özellikleri ile saldırganlık ölçek puanları arasında ilişki vardır.

**H<sub>2</sub>:** Çocukların tercih ettikleri online oyunların özellikleri ile saldırganlık ölçek puanları arasında ilişki vardır.

**H<sub>3</sub>:** Çocukların sosyodemografik özellikleri ile ana-baba tutumu ölçek puanları arasında ilişki vardır.

**H<sub>4</sub>:** Çocukların tercih ettikleri online oyunların özellikleri ile ana-baba tutumu ölçek puanları arasında ilişki vardır.

**H<sub>5</sub>:** Çocukların, ana-baba tutumu ölçek puanları ve saldırganlık ölçeği puanları arasında ilişki vardır.

**H<sub>6</sub>:** Cinsiyet ile ana-baba tutumu ölçek puanları ve saldırganlık ölçeği puanları arasında ilişki vardır.

#### 3.3. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmamızda risk altındaki grubun sıklıkla 9-15 yaş arası olması sebebiyle Bursa ilindeki üç merkez ilçede (Nilüfer, Yıldırım, Osmangazi) bölgeyi temsil eden çeşitli okullardaki (ortaokul, imam hatip ortaokulu, yatılı bölge ortaokulu, müzik ve bale ortaokulu) ortaokul öğrencilerini kapsadığı için diğer yaş grubundaki ve bölgedeki öğrencilerde durum tespiti yapılmadı. Bunun dışında belirli tarihlerde



okullara gidilip veri toplandıđı için bu tarihlerde devamsızlık yapmış olan öğrenciler ile araştırmanın doğru anlaşılabilmesi, soruların doğru yanıtlanabilmesi için iletişim problemi olan öğrenciler çalışmaya alınmadı.

#### **3.4. Araştırmanın Yeri ve Zamanı**

Araştırma 25.11.19-13.12.19 tarihleri arasında Bursa İli İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bađlı ortaokullarda ve Bursa Uludađ Üniversitesi'ne bađlı Müzik ve Bale ortaokulunda yapılmıştır. Bu ortaokullar Bursa'da bulunan devlet ortaokulu tipleri göz önüne alınarak üç merkez ilçenin her birinden(Nilüfer, Yıldırım, Osmangazi) her tip ortaokul(ortaokul, imam hatip ortaokulu, yatılı bölge ortaokulu, müzik ve bale ortaokulu) temsil edilecek şekilde seçilmiştir. Bu okullar;

#### **NİLÜFER**

- Nilüfer Şehitler Ortaokulu,
- Şehit Murat Alkan İmam Hatip Ortaokulu,
- Uludađ Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Müzik ve Bale Ortaokulu,

#### **OSMANGAZI**

- Şehit Jandarma Çavuş Erman Aydın Ortaokulu,
- Süleyman Şah İmam Hatip Ortaokulu,
- Turgut Yılmaz İpek Yatılı Bölge Ortaokulu,

#### **YILDIRIM**

- Şehit Piyade Er Rahim Keskin Ortaokulu,
- Mahmut Celalettin Ökten İmam Hatip Ortaokulu'dur.

#### **3.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi**

Araştırmamızda pedagođ tarafından belirtilen doğrultuda risk altındaki grubun sıklıkla 9-15 yaş grubu olması sebebiyle Bursa ilindeki üç merkez ilçede (Nilüfer, Yıldırım, Osmangazi) bölgeyi temsil eden çeşitli okullardaki (ortaokul, imam hatip ortaokulu, yatılı bölge ortaokulu, müzik ve bale ortaokulu) ortaokul öğrencileri dâhil edilmiştir ("Mavi Balina Oyunu", 2017). Araştırmamızın evrenini 2018 yılı 2. yarıyılı MEB (Millî Eğitim Bakanlığı) kayıtları doğrultusunda Bursa İli

İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı ortaokullardaki (N)=181.585 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırmanın Örneklem hesaplaması, Raosoft örnekleme yöntemi kullanılarak %5 hata ve 0,5 olasılıklı evreni bilinen örneklem yöntemiyle yapılmıştır. Örnekte en az bulunması gereken kişi sayısı  $\alpha= 0,05$  için  $p=0,08$ ,  $q=0,02$  ve  $d=0,03$  olarak alındığında %99 güven düzeyinde kişi sayısı (n)=662 olarak hesaplanmıştır. Veri toplama aşaması sırasında yüksek katılım sonrası (n)=966 olarak ele alınmıştır. Basit rastgele örnekleme yönteminden yararlanılarak üç merkez ilçede bulunan ortaokullardan seçilen toplam 8 ortaokul saptanmıştır. Bu okullardan ve sınıflardan seçilecek öğrenci sayılarının belirlenmesinde tabakalı örneklem yönteminden yararlanılmıştır.

### **3.6. Veri Toplama Araçları**

Araştırma verileri aşağıda verilen veri toplama araçları kullanılarak araştırmacı tarafından yüz yüze görüşme yöntemiyle, belirlenen örneklem sayısı alt limit tutularak 5-6-7-8. sınıflardan ders programı uygun olan öğrencilerden toplanmıştır.

- Çocuk Tanıma Formu (EK-1)
- Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği (EK-2)
- Ana-Baba Tutum Ölçeği (A.B.T.Ö) (EK-3)

#### **3.6.1. Çocuk Tanıma Formu**

Araştırmacı tarafından literatür taranarak, 9-15 yaş grubuna özel hazırlanan; çocuğa ve aileye ait sosyodemografik veriler, çocuğun online oyun oynama durumu ve tercih ettiği oyun türleri, oyun oynarken verilen komutlara uyma durumu, bu oyunların uyku düzenine etkisi ve ailenin çocuğu takip etmesi, internet konusunda bilgilendirmeleri başlıklarıyla bağlantılı 28 sorudan oluşmaktadır (Cömert,& Güven, 2016; Çankaya,& Ergin, 2015; Nogueira ve ark., 2019; Öncel,& Tekin, 2015; Sezer, Kolaç,& Erol, 2013).

### 3.6.2. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği

Araştırmada, Buss ve Perry (1992) tarafından geliştirilen, Buss ve Warren (2000) tarafından revize edilen “Aggression Questionnaire” adlı ölçeğin Can (2002) tarafından ülkemiz için geçerlilik ve güvenilirliği sağlanmış biçimi olan saldırganlık ölçeği kullanılmıştır (Can, 2002; Donat Bacıoğlu, & Özdemir, 2012). Buss-Perry saldırganlık ölçeği dünya literatüründe saldırganlık ölçekleri arasında en sık kullanılan ölçektir (Demirtaş Madran, 2012). Kendini değerlendirme tekniğine dayanan ölçek toplam 34 maddeden oluşturulmuştur (Can, 2002). Ölçek 5’li likert tipinde geliştirilmiş olup, bireylerden ifadelerin kendilerine ne kadar uygun olduğunu “5=tamamen uygun”, “4=çok uygun”, “3=biraz uygun”, “2=çok az uygun”, “1=hiç uygun değil” olacak şekilde değerlendirmelerini istemiştir (Yavuzer, 2009). Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 170, en düşük puan 34’dür. Ölçekten alınan puanlardan 58 ve aşağısı düşük, 59 ve 110 arası normal, 111 ve üzeri yüksek saldırganlık düzeyine işaret etmektedir. Saldırganlık ölçeğinin toplam puanı (total saldırganlık puanı) yüksek olarak saptandığında bireyin alt ölçek puanlarını incelemek gerekir (Can, 2002).

Ölçekte yer alan 8 madde(8, 10, 11, 17, 23, 24, 25, 27. maddeler) fiziksel saldırganlığı; 5 madde(1, 4, 6, 20, 26. maddeler) sözel saldırganlığı; 8 madde(3, 7, 12, 16, 19, 22, 29, 32. maddeler) öfke alt boyutunu; 7 madde(2, 5, 9, 21, 28, 31, 33. maddeler) düşmanlık alt boyutunu ve 6 madde(13, 14, 15, 18, 30, 34. maddeler) ise dolaylı saldırganlık alt boyutunu olmak üzere 5 alt boyutu ölçmektedir (Can, 2002; Donat Bacıoğlu, & Özdemir, 2012).

Bu alt boyutlardan fiziksel saldırganlık puanı yüksek olduğunda birey sadist ve anti sosyal kişilik özellikleri taşıyabilir; fiziksel saldırganlıkta bulunma dürtülerini kontrol edemeyip otoriter kişilerle problem yaşayabilir. Sözel saldırganlık puanı yüksek olması ise tartışma eğiliminin olduğunu ifade eder. Nörolojik bozukluklarda, panik bozukluğunda, anksiyete bozukluklarında ve davranış bozukluğu bulunan çocuklarda puan yüksektir; çekingen kişiliklerde düşük çıkabilir. Öfke puanı yüksekliği uyarı ve kontrol duygusuna karşı öfkelenme içerip davranış bozukluğu olan çocuklarda, anti sosyal, pasif agresif bireylerde görülür. Borderline kişilerde

öfke puanı yüksek; narsist, histrionik kişilerde ise düşük olur. Düşmanlık puanı yüksek bireyler yeme bozuklukları, distimi, sosyal fobi ve obsesif kompulsif bozukluklar kaynaklı depresif semptomlar nedeniyle sosyal izolasyon problemi yaşıyor olabilir. Düşük puanda ise kişi sosyal ortamdan memnundur veya şüphe eğilimlerini bastırıyordur. Dolaylı saldırganlık puanı yüksek ise bireyler hayatlarının bazı alanlarında kronik hayal kırıklığı yaşayabilir. Anti sosyal kişiler, yüksek puan alırken çatışmalarını çözümleyenler düşük puan alırlar (Yavuzer, 2009). Hepsinin toplamı total agresyon değerlerini verir. T skorlarında karşılık gelen 60-40 arası normal değerler kabul edilir. Ayrıca her alt ölçeği Raw Skoru ile değerlendirerek de agresyon derecesi tespit edilebilir. Yalnızca fiziksel agresyon kadın ve erkekte ayrı değerlendirilir. Total agresyon skor 40-60 arasında ise (%15-83) arasındaki değerler normaldir. Ölçek 9-18 yaş arası için farklı, 19-39 ve 40 + için farklı değerlendirilir (Can, 2002).

Can (2000) tarafından ölçeğin Türkçeye uyarlama çalışmasında, güvenilirlik katsayısı (Cronbach Alpha) toplam saldırganlık için  $r=0,85$  düzeyinde anlamlı bulunmuştur (Donat Bacıoğlu, & Özdemir, 2012). Ortaokul öğrencilerinde online oyun oynama durumu ve ebeveyn tutumunun saldırganlık eğilimin etkisini incelediğimiz bu çalışmada ise saldırganlık ölçeğinin güvenilirlik katsayısı  $r=0,898$  bulunmuştur.

### **3.6.3. Ana-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ)**

Ana-Baba Tutum Ölçeği, S. Polat (1986) tarafından geliştirilip çocuğun gözünden anne ve babalarının kendilerine yönelik tutumunun değerlendirildiği sonucunda otoriter ya da demokratik olduğu kanısına varılan 13 maddelik demokratik 13 maddelik otoriter boyut olmak üzere toplam 26 maddeden oluşan bir ölçektir (İzmir Karaduman, 2012; Onat, 2010). Ölçek, çocuk ve gençlere uygulanabilmektedir. Otoriter tutumu yansıtan maddelere “1” puan, demokratik tutumu yansıtan maddelere ise “0” puan verilmiştir (İzmir Karaduman, 2012).

#### **Demokratik tutumla ilişkili maddeler (13 madde):**

- Beni her zaman anlamaya çalışır.

- Kendime ilişkin ufak tefek kararları almaya beni özendirir.
- Ben bir şey anlatırken sözümü kesmez.
- Kendimi önemli ve değerli bir kişi olarak görmeme yardımcı olur.
- Evde fikirlerimi rahatça anlatmamı doğal karşılar.
- Beni cezalandırmak yerine, sorunları benimle konuşarak çözümlenmeye çalışır.
- Bir güçlükle karşılaştığımda, istediğim yardımı sağlar.
- Küçük hatalarımı anlayışla karşılar.
- Bana bir şey alınırken, birlikte karar veririz.
- Merak ettiğim konularda sorduğum soruları cevaplandırmaya çalışır.
- Gelecekle ilgili planlarımı dikkatle dinler, fakat hiçbir zaman, amaçlarımı belirlemeye çalışmaz.
- Haklı olduğum zaman, bunu bana açıkça söyler.
- Ailemizle ilgili bir karar alınırken, benim fikirlerimi de dikkate alır (İzmir Karaduman, 2012).

**Otoriter tutumla ilişkili maddeler (13 madde):**

- Beni ilgilendiren konulardaki kararları her zaman kendisi verir.
- Kendi koyduğu kurallara uymamı ister.
- Onun istediği gibi davranmazsam, beni cezalandırır.
- Kendi fikirlerini kabul etmem için beni zorlar.
- Okulda çok başarılı olmam için beni öylesine zorlar ki zayıf not almaktan çok korkarım.
- Hiçbir konuda kişisel görüşümü sormaz.
- En ufak eşyayı kaybetsem bile, beni cezalandırır.
- Bir şeyi yapmamı istediğinde hiçbir bahane kabul etmez.
- Beni o kadar çok kontrol eder ki, bazen çok bunalırım.
- Beni sık sık döverek cezalandırır.
- Ancak istediği gibi davrandığım zaman, bana sevgi gösterir.
- Yapabileceğimden fazlasını yapmam için beni zorlar.

- Neyi, nasıl yapacağıma her zaman o karar verir (İzmir Karaduman, 2012).

Ölçekte verilen cümle annenin yaptığı davranışa benziyorsa kutucuktaki “Annemin Davranışına Benziyor” seçeneği işaretlenirken; benzemiyorsa “Annemin Davranışına Benzemiyor” seçeneği işaretlenmektedir. Aynı cümleler baba için de düşünülerek işaretlenir (Umucu Alpoğuz, 2014). Bu doğrultuda ölçekten en yüksek 26 puan alınmaktadır. Anne için elde edilen puan 8 ve 8 üstü ise otoriter; az ise demokratik algılandığı sonucuna varılırken baba için ise elde edilen puan 9 ve 9 üstü ise otoriter; az ise demokratik algılandığı sonucuna varılmaktadır. Polat (1986) tarafından geliştirilen ölçeğin güvenirlik katsayısı (Cronbach Alpha) anne tutumu için  $r=0,83$  ve baba tutumu için  $r=0,88$  düzeyinde anlamlı bulunmuştur (Onat, 2010). Ortaokul öğrencilerinde online oyun oynama durumu ve ebeveyn tutumunun saldırganlık eğiliminin etkisini incelediğimiz bu çalışmada ise ana-baba tutum ölçeğinin güvenirlik katsayısı anne tutumu için  $r=0,481$  ve baba tutumu için  $r=0,485$  bulunmuştur.

### **3.7. Verilerin Toplanması**

Araştırma verileri Bursa ilinin üç merkez ilçesi olan Nilüfer, Yıldırım ve Osmangazi’ye bağlı farklı tipteki(ortaokul, imam hatip ortaokulu, yatılı bölge ortaokulu, müzik ve bale ortaokulu) devlet ortaokullarından seçilen okullardaki çocuklardan tabakalı örnekleme yöntemine göre hesaplanan örneklem sayısı (662) alt limit tutularak 25.11.19-13.12.19 tarihleri arasında yapılmıştır. Verilerin tamamı, çocukların rehber öğretmenleri ve idari yöneticileri tarafından uygun görülen derslerde, araştırmacı tarafından yüz yüze görüşme tekniği kullanılarak toplanmıştır. Yaş aralığı göz önüne alınarak katılımcılara yeteri kadar süre tanımak adına 5. sınıflara ve belirlenen süre aralığında tamamlayamayan çocuklara ek süre verilmiş olup ortalama olarak cevaplandırma süresi 40-60 dakika olduğu görülmüştür.

### **3.8. Verilerin Değerlendirilmesi**

Çalışmanın istatistiksel analizleri SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) 20 paket programında yapılmıştır. Çalışmada yer alan nitel değişkenlere ait tanımlayıcı istatistikler frekans ve yüzde ile; nicel değişkenler aritmetik ortalama, standart sapma, medyan, minimum ve maksimum değerleriyle verilmiştir. Nicel

değişkenlerin normal dağılıma uygunluğu Shapiro Wilk testi ile incelenmiştir. Nitel değişkenlerin gruplar arası karşılaştırmalarında Pearson ki-kare ve Fisher-Freeman-Halton Ki-Kare testleri kullanılmıştır. Nicel değişkenlerin bağımsız 2 grup karşılaştırmalarında Mann Whitney U (MWU) testi, 3 ve daha fazla grup karşılaştırmalarında Kruskal Wallis (KW) testi kullanılmıştır. KW sonucunda anlamlı farklılık bulunan değişkenlere ait alt grup karşılaştırmalarında Bonferonni düzeltilmeli Mann Whitney U testi kullanılmıştır. Nicel değişkenler arası ilişkiler Spearman korelasyon katsayısı (r) ile yorumlanmıştır. Spearman korelasyon katsayıları doğrultusunda  $r=0-0,40$  arasında ise zayıf ilişki,  $r=0,41-0,70$  arasında ise orta düzeyde ilişki ve  $r=0,71-0,99$  arasında ise kuvvetli ilişki vardır. “r” mutlak değerinde ifade edilip -1 ile +1 arasında değer alır. Katsayının önünde bulunan “-” işareti ilişkinin negatif yönlü olduğunu, “+” işareti ise pozitif yönlü olduğunu ifade eder. Negatif yönlü olması bir değer artarken karşılaştırıldığı diğer değer azalacağı, pozitif olması ise bir değer artarken karşılaştırıldığı diğer değer artacağını anlamını kazandırır. Çalışmadaki tüm istatistiksel karşılaştırmalarda p değeri 0,05’in altındaki sonuçlar istatistiksel olarak anlamlı kabul edilmiştir.

### 3.9. Araştırmanın Değişkenleri

**Bağımlı değişkenler:** Çocukların saldırganlık ölçek puanları ve algıladıkları anne ve baba tutum puanları bağımlı değişkenlerdir.

**Bağımsız değişkenler:** Yaş, cinsiyet, sınıf, kardeş sayısı, başarı durumu, anne-baba eğitim düzeyi gibi sosyodemografik veriler ve oyun ile ilgili sorulardan tercih edilen oyun türleri, oynama süresi, verilen komutları uygulama durumu ve ana-baba tutumu bağımsız değişkenlerdir.

Ayrıca her bağımlı değişkenimiz bağımsız değişken olarak da değerlendirilmiştir.

### **3.10. Arařtırmada Etik Konular**

Arařtırmanın yrtlebilmesi iin Bursa Uludađ niversitesi Sosyal ve Beřer Bilimler Arařtırma ve Yayın Etik Kurulu'ndan(tarih:25.10.2019, sayı: 2019/08, karar no:8)(EK 4), Mill Eđitim Bakanlıđı'ndan (tarih:10.09.2019, sayı: 86896125-605.01-E.16474600)(EK 5) ve lek sahiplerinden e-posta aracılıđı ile yazılı onam alınmıřtır(EK 6). Ayrıca alıřmaya dhil olan katılımcılardan alıřma amacı arařtırmacı tarafından aıklanıp, katılımları iin szl izinleri alınmıř ve sonrasında veriler toplanmıřtır. Aynı zamanda Mill Eđitim Bakanlıđına sunulan dosya ierisinde velilerinde uygulama ncesi bilgisi ve izni olması iin veli onam formu sunulmuřtur.

### **3.11. Arařtırmaya Sađlanan Destek**

Arařtırmanın yapılmasında herhangi bir maddi destek alınmamıřtır.



## 4. BULGULAR

Bu bölümde; ortaokul döneminde daha sık karşılaşılan online oyunlarla saldırganlık durumlarının ilişkisi çocukların gözünden ana-baba tutumlarını tespit etmek ve karşılaştırmak amacıyla yapılan çalışmadan elde edilen veriler yedi grupta toplanarak tablolar şeklinde sunuldu.

### 4.1.Çocukların Sosyodemografik Özellikleri

- Tablo 4.1.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerine Göre Oyun Oynama Durumları

### 4.2.Çocukların Oyunla İlişkili Özellikleri

- Tablo 4.2.1: Çocukların Oyunla İlişkili Özelliklerinin Dağılımı

### 4.3.Online Oyuna İlişkin Özellikler

- Tablo 4.3.1: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyunla İlişkili Özelliklerinin Dağılımı

### 4.4.Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Puanlarının İncelenmesi

- Tablo 4.4.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Dağılımı
- Tablo 4.4.2: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyun Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Dağılımı

### 4.5.Ana-Baba Tutum Puanlarının İncelenmesi

- Tablo 4.5.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerine Göre Ana-Baba Tutumu Puanlarının Dağılımı
- Tablo 4.5.2: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyun Özelliklerine Göre Ana-Baba Tutumu Puanlarının Dağılımı

#### 4.6. Ana-Baba Tutum ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Puanlarının İlişkisinin İncelenmesi

- Tablo 4.6.1: Çocukların, Ana-Baba Tutumları ve Saldırganlık Ölçeği Puanları Arasındaki İlişkinin Dağılımı
- Tablo 4.6.2: Kızların, Ana-Baba Tutumları ve Saldırganlık Ölçeği Puanları Arasındaki İlişkinin Dağılımı
- Tablo 4.6.3: Erkeklerin, Ana-Baba Tutumları ve Saldırganlık Ölçeği Puanları Arasındaki İlişkinin Dağılımı

#### 4.7. Online Oyunla İlgili Özelliklerin Karşılaştırılma Tablolarının İncelenmesi

- Tablo 4.7.1: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyun Arkadaş Gruplarının Varlığına Göre Tercih Ettikleri Oyun Türlerinin Dağılımı
- Tablo 4.7.2: Ailenin Çocuğu Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynarken Takip Etme Durumunun Sosyodemografik Özelliklere Göre Dağılımı
- Tablo 4.7.3: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Tercih Ettiği Oyun Türlerinin Ailenin Çocuğu Online Oyun Oynarken Takip Etmesiyle İlişkisinin Dağılımı
- Tablo 4.7.4: Online Oyunların Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocuğun Uykusuna Etkisi ile Çocuğun Yeni Bir Oyunla Karşılaşması Sonucundaki Tutumunun Dağılımı
- Tablo 4.7.5: Ailenin Çocuğu Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynarken Takip Etme Durumuyla Çocuğun Yeni Bir Oyunla Karşılaşması Sonucundaki Tutumunun Dağılımı
- Tablo 4.7.6: Ailenin Çocuğu Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynarken Takip Etme Durumuyla Online Oyunların Çocuğun Uykusuna Etkisinin Dağılımı

- Tablo 4.7.7: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocuğun Yeni Bir Oyunla Karşılaşması Sonucundaki Tutumunun Tercih Edilen Oyun Türlerine Göre Dağılımı
- Tablo 4.7.8: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Seviye Geçmede İstene Olumsuz İstekleri Gerçekleştirme Durumunun Tercih Ettiği Oyun Türlerine Göre Dağılımı

#### 4.1. Çocukların Sosyodemografik Özellikleri

Araştırmaya dâhil olan çocukların sosyodemografik özelliklerinin dağılımı Tablo 4.1.1’de yer almaktadır.

**Tablo 4.1.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerine Göre Oyun Oynama Durumları (n=966)**

Sosyodemografik Özellikler		Her Gün Düzenli Online Oyun Oynama	
		Evet, n(%)	Hayır, n(%)
Merkez ilçe	Nilüfer	285 (34.7)	34 (23.4)
	Osmangazi	183 (22.3)	24 (16.6)
	Yıldırım	353 (43.0)	87 (60.0)
Okul türü	Ortaokul	458 (55.8)	76 (52.4)
	İmam Hatip Ortaokulu	268 (32.6)	57 (39.3)
	Yatılı Bölge Ortaokulu	55 (6.7)	6 (4.1)
	Bale ve Müzik Ortaokulu	40 (4.9)	6 (4.1)
Cinsiyet	Kız	393 (47.9)	123 (84.8)
	Erkek	428 (52.1)	22 (15.2)
Sınıf	5. Sınıf	229 (27.9)	29 (20.0)
	6. Sınıf	186 (22.7)	33 (22.8)
	7. Sınıf	200 (24.4)	23 (15.9)
	8. Sınıf	206 (25.1)	60 (41.4)
Kardeş sayısı	Yok	106 (12.9)	10 (6.9)
	Bir	378 (46.0)	52 (35.9)
	İki	205 (25.0)	47 (32.4)
	Üç	88 (10.7)	19 (13.1)
	Dört ve daha fazla	44 (5.4)	17 (11.7)
Önceki dönemde başarı	Takdir	433 (52.7)	70 (48.3)
	Teşekkür	261 (31.8)	53 (36.6)
	Hiçbiri	127 (15.5)	22 (15.2)
Yaşadığı yer	İl merkezi	604 (73.6)	113 (77.9)
	İlçe merkezi	217 (26.4)	32 (22.1)
Aile tipi	Çekirdek aile	667 (81.2)	113 (77.9)
	Geniş aile	119 (14.5)	25 (17.2)
	Anne-baba ayrı yaşıyor	35 (4.3)	7 (4.8)

\* Katılımcılar sorulara kendi ifadelerine göre ve birden fazla cevap vermiştir. Yüzdeler belirtilen “n” sayısı üzerinden hesaplanmıştır.

Çalışmamız üç merkez ilçede yürütülmüş olup çalışmaya katılanların %33'ü Nilüfer, %21,4'ü Osmangazi, %45,6'sı Yıldırım ilçesinde bulunan okullarda öğrenim görmekteydi. Çalışmada yer alan öğrencilerin %55,3'ü ortaokul, %33,6'sı imam hatip ortaokulu, %6,3'ü yatılı bölge ortaokulu, %4,8'i bale ve müzik ortaokulundan katılım sağlamıştı.

Çalışmada yer alan 966 kişinin yaş ortalaması  $11,8 \pm 1,28$  olup en küçüğü 9, en büyüğü 16 yaşındaydı. Çalışmada yer alan öğrencilerin %53,4'ü kız; %46,6'sı erkekti. Kız öğrencilerin %76,2'si, erkek öğrencilerin %95,1'i her gün online oyun oynamaktaydı. Her gün düzenli olarak online oyun oynayan öğrenciler ise çalışmanın %85'ini oluşturmaktaydı.

Her gün düzenli olarak online oyun oynayanların %27,9'u 5.sınıf, %22,7'si 6.sınıf, %24,4'ü 7.sınıf ve %25,1'i 8.sınıf öğrencisiydi. Her gün düzenli olarak online oyun oynayan öğrencilerden %12,9'unun kardeşi yok, %46'sının bir kardeşi var, %25'inin iki kardeşi var, %10,7'sinin üç kardeşi var ve %5,4'ünün dört ve dörtten fazla kardeşi vardı.

Her gün düzenli olarak online oyun oynayan öğrencilerin %52,7'si önceki dönem takdir belgesi almış, %31,8'i teşekkür belgesi almış ve %15,5'i hiçbir belge almamıştı.

Çalışmaya katılan öğrencilerden her gün düzenli olarak online oyun oynayanların %73,6'sı il merkezinden, %26,4'ü ilçelerde yaşamaktaydı. Her gün düzenli olarak online oyun oynayanların %81,2'si çekirdek aile, %14,5'i geniş aile yapısındadır, %4,3'ünün ebeveynleri ayrı yaşamaktaydı.

**Tablo 4.1.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerinin Dağılımı (n=966)(devamı)**

Sosyodemografik Özellikler		Her Gün Düzenli Online Oyun Oynama	
		Evet, n(%)	Hayır, n(%)
Aile gelir durumu	İyi	442 (53.8)	68 (46.9)
	Orta	349 (42.5)	68 (46.9)
	Kötü	30 (3.7)	9 (6.2)
Anne hayatta mı?	Evet	816 (99.4)	145 (100.0)
	Hayır	4 (0.5)	0 (0.0)
	Bilmiyorum	1 (0.1)	0 (0.0)
Baba hayatta mı?	Evet	815 (99.3)	144 (99.3)
	Hayır	6 (0.7)	1 (0.7)
Anne eğitim	Okuryazar değil	23 (2.8)	10 (6.9)
	Okuryazar	24 (2.9)	5 (3.4)
	İlkokul mezunu	285 (34.7)	60 (41.4)
	Ortaokul mezunu	128 (15.6)	22 (15.2)
	Lise mezunu	229 (27.9)	31 (21.4)
	Yüksekokul/Üniversite mezunu	132 (16.1)	17 (11.7)
Baba eğitim	Okuryazar değil	8 (1.0)	4 (2.8)
	Okuryazar	12 (1.5)	1 (0.7)
	İlkokul mezunu	189 (23.0)	44 (30.3)
	Ortaokul mezunu	132 (16.1)	24 (16.6)
	Lise mezunu	288 (35.1)	46 (31.7)
	Yüksekokul/Üniversite mezunu	192 (23.4)	26 (17.9)

\* Katılımcılar sorulara kendi ifadelerine göre ve birden fazla cevap vermiştir. Yüzdeler belirtilen “n” sayısı üzerinden hesaplanmıştır.

Her gün düzenli olarak online oyun oynayan çocukların %53,8'i ailesinin gelir durumunu iyi olarak, %42,5'i orta olarak ve %3,7'si kötü olarak tanımlamıştı. Çalışmaya katılan çocuklardan her gün düzenli olarak online oynayanların anne (%99,4) ve babası (%99,3) hayattaydı. Her gün düzenli olarak online oyun oynayan çocukların annelerinin eğitim durumu sorulduğunda %2,8'i okuryazar değil, %2,9'u okuryazar, %34,7'si ilkokul mezunu, %15,6'sı ortaokul mezunu, %27,9'u lise mezunu ve %16,1'i yüksekokul/üniversite mezunuydu. Babalarının eğitim durumu sorulduğunda ise %1'i okuryazar değil, %1,5'i okuryazar, %23'ü ilkokul mezunu, %16,1'i ortaokul mezunu, %35,1'i lise mezunu ve %23,4'ü yüksekokul/üniversite mezunuydu.

## 4.2. Çocukların Oyunla İlişkili Özellikleri

Araştırmaya dâhil olan çocukların oyunla ilişkili özelliklerinin dağılımı Tablo 4.2.1’de yer almaktadır.

**Tablo 4.2.1: Çocukların Oyunla İlişkili Özelliklerinin Dağılımı (n=966)**

Oyunla İlişkili Sorular	Her Gün Düzenli Online Oyun Oynama		
	Evet, n(%)	Hayır, n(%)	
Oyun reklamlarıyla karşılaştıklarında tutumlar	Her zaman açarım, oynarım	8 (1.0)	2 (1.4)
	Her zaman açarım, beğenirsem oynarım	71 (8.6)	3 (2.1)
	Bazen merak eder açarım, oynarım	181 (22.0)	11 (7.6)
	Bazen merak eder açarım, oynamam	240 (29.2)	40 (27.6)
	Hiç açmam ve oynamam	321 (39.1)	89 (61.4)
Uyku süresi	Dört saatten az uyurum	75 (9.1)	14 (9.7)
	Beş saat uyurum	44 (5.4)	8 (5.5)
	Altı saat uyurum	89 (10.8)	15 (10.3)
	Yedi saat uyurum	198 (24.1)	33 (22.8)
	Sekiz saat ya da daha fazla uyurum	415 (50.5)	75 (51.7)
En geç yatılan saat	22:00’ dan önce	245 (29.8)	57 (39.3)
	22 – 00 arası	359 (43.7)	68 (46.9)
	00 – 02 arası	165 (20.1)	16 (11.0)
	02 – 05 arası	35 (4.3)	0 (0.0)
	05:00’ dan sonra	17 (2.1)	4 (2.8)
Ailenin oyun oynarken sınırlandırması	Evet, her zaman sınırlandırır	298 (36.3)	55 (37.9)
	Bazen sınırlandırır	435 (53.0)	56 (38.6)
	Hayır, hiç sınırlandırmaz	88 (10.7)	34 (23.4)
Aileniz internet konusunda bilgilendirir mi?	Evet	786 (95.7)	139 (95.9)
	Hayır	35 (4.3)	6 (4.1)
Aileniz ne tür bilgiler verir? (Birden fazla işaretlenebilir)	Tanımadığım biriyle konuşma	635 (24.8)	120 (26.3)
	Uygunsuz yerlere girme	583 (22.8)	106 (23.2)
	Kişisel bilgilerini paylaşma	709 (27.7)	122 (26.8)
	Herhangi bir şey istediklerinde yapma	633 (24.7)	108 (23.7)

\* Katılımcılar sorulara kendi ifadelerine göre ve birden fazla cevap vermiştir. Yüzdeler belirtilen “n” sayısı üzerinden hesaplanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların herhangi bir oyun reklamıyla karşılaştıklarında nasıl bir reaksiyon verecekleri sorulduğunda her gün düzenli olarak online oyun oynayanların %39,1’i hiç açmam ve oynamam, %29,2’si bazen merak eder açarım, oynamam, %22’si bazen merak eder açarım, oynarım derken; her gün düzenli olarak online oyun oynamayanların ise %61,4’ü hiç açmam ve oynamam, %27,6’sı bazen merak eder açarım, oynamam, %7,6’sı bazen merak eder açarım yanıtını verdiği görüldü.

Günlük uyku alışkanlıklarına bakıldığında her gün düzenli olarak online oyun oynayanların %50,5'inin sekiz saat ve daha fazla, %24,1'inin yedi saat, %10,8'inin altı saat uyuduğu; her gün düzenli olarak online oyun oynamayanların ise %51,7'sinin sekiz saat ve daha fazla, %22,8'inin yedi saat, %10,3'ünün altı saat uyuduğu belirlendi. En geç yattıkları saat sorgulandığında her gün düzenli olarak online oyun oynayanların %43,7'sinin 22.00-00.00 arası, %29,8'inin 22.00'dan önce, %20,1'inin 00.00-02.00 arası yattığı; her gün düzenli olarak online oyun oynamayanların ise %46,9'unun 22.00-00.00 arası, %39,3'ünün 22.00'dan önce, %11'inin 00.00-02.00 arası yattığı belirlendi.

Ailesinin oyun oynarken sınırlandırıp sınırlandırmadığına baktığımızda her gün düzenli olarak online oyun oynayanların ailelerinin %53'ünün bazen sınırlandırdığı, %36,3'ünün her zaman sınırlandırdığı, %10,7'sinin hiç sınırlandırmadığı belirlenirken; her gün düzenli olarak online oyun oynamayanların ise %38,6'sının bazen sınırlandırdığı, %37,9'unun her zaman sınırlandırdığı, %23,4'ünün hiç sınırlandırmadığı belirlendi.

Ailelerinin internet konusunda bilgilendirme durumları incelendiğinde her gün düzenli olarak online oyun oynayanların %95,7'sinin bilgilendirdiği, oynamayanların ise %95,9'unun bilgilendirdiği tespit edildi.

Ne tür bilgiler verdiği incelendiğinde ise her gün düzenli olarak online oyun oynayan çocukların ailelerinin %27,7'sinin kişisel bilgilerini paylaşmaması, %24,8'inin tanımadıkları ile konuşmaması ve %24,7'sinin herhangi bir şey istendiğinde yapmaması yönünde bilgi verdikleri; her gün düzenli olarak online oyun oynamayan çocukların ailelerinin %26,8'inin kişisel bilgilerini paylaşmaması, %26,3'ünün tanımadıkları ile konuşmaması ve 23,7'sinin herhangi bir şey istendiğinde yapmaması yönünde bilgi verdikleri öğrenildi.

### 4.3. Online Oyuna İlişkin Özellikler

Araştırmaya dâhil olan çocukların online oyuna ilişkin özelliklerinin dağılımı Tablo 4.3.1’de yer almaktadır.

**Tablo 4.3.1:Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyunla İlişkili Özelliklerinin Dağılımı(n=821)**

		n	%
<b>Her gün düzenli olarak online oyun oynama</b>	Evet	821	85.0
	Hayır	145	15.0
<b>Oyuna ayrılan zaman</b>	Bir saatten az (45-60 dk)	414	50.4
	Bir-üç saat arası	313	38.0
	Üç-beş saat arası	67	8.1
	Beş saatten fazla	28	3.4
<b>Tercih ettikleri oyun türleri (Birden fazla işaretlenebilir)</b>	Savaş ve şiddet	365	37.8
	Spor ve yarış	156	16.1
	Strateji ve macera	159	16.5
	Zekâ ve mantık	78	8.1
	Güldürü ve eğlence	51	5.3
	Korku	11	1.1
	Diğer	5	0.5
<b>Oyun arkadaş grubunun varlığı</b>	Evet	653	79.5
	Hayır	168	20.5
<b>Oyunda tanımadığı kişilerle oynama</b>	Evet	374	45.5
	Hayır	447	54.5
<b>Evde çocuk dışında oyun oynayan kişiler(Birden fazla işaretlenebilir)</b>	Annem	91	9.2
	Babam	151	15.3
	Kardeşim	388	39.2
	Abim/Ablam	345	34.8
<b>Oyunda verilen komutlara uyma durumu</b>	Evet, her zaman yaparım	68	8.3
	Düşünürüm öyle yaparım	485	59.1
	Hayır, hiçbir zaman yapmam	268	32.6
<b>Seviye geçerken olumsuz istekleri gerçekleştirme</b>	Evet, her zaman yaparım	16	1.9
	Düşünürüm öyle yaparım	72	8.8
	Hayır, hiçbir zaman yapmam	733	89.3
<b>Online oyunun uyku düzenine etkisi(Birden fazla işaretlenebilir)</b>	Etkiliyor, geç saatte yatıyorum	120	12,1
	Hayır etkilemez	789	79,4
	Etkiliyor, geç uykuya dahiyo	70	7,0
	Etkiliyor, gece uyanıp oyun oynuyor	15	1,5

\* Katılımcılar sorulara kendi ifadelerine göre ve birden fazla cevap vermiştir. Yüzdeler belirtilen “n” sayısı üzerinden hesaplanmıştır.

Çalışmaya katılan öğrencilerin 821’i (%85) her gün düzenli olarak online oyun oynarken 145’i(%15) her gün düzenli olarak online oyun oynamadığını belirtmişti. Her gün düzenli olarak online oyun oynayan çocuklar gün içerisinde %50,4’ü bir saatten az (45-60 dakika (dk)), %38’i bir-üç saat arası, %8,1’i üç-beş saat arası ve %3,4’ü beş saatten fazla olmak üzere oyuna zaman ayırmaktaydı. Bu oyunların %37,8’ini savaş ve şiddet oyunları, %16,5’ini strateji ve macera oyunları, %16,1’ini spor ve yarış oyunları, %8,1’ini zekâ ve mantık oyunları, %5,3’ünü güldürü ve eğlence oyunları ve %1,1’ini korku oyunları oluşturmaktaydı.

Çocukların %79,5’i bu oyunları arkadaş grubuyla oynarken %45,5’inin arkadaş grupları içerisinde tanımadığı kişiler de yer almaktaydı.



Çocukların yaşadığı evlerin %39,2'sinde kardeş, %34,8'inde ağabey/abla, %15,3'ünde baba ve %9,2'sinde anne de her gün online oyun oynamaktaydı.

Oyun içerisinde verilen komutları %59,1'i düşünür öyle yaparım derken %32,6'sı hiçbir zaman yapmam demişti. Bu oyunlardan istenen olumsuz/zarar verici istekleri ise %89,3'ü hiçbir zaman yapmazken %8,8'i düşünür öyle yaparım demişti.

Online oyunların uyku düzenine etkisi incelendiğinde %79,4'ü oyunların uyku düzenini etkilemediğini, %12,1'i etkilediğini ve geç saatte yatmasına sebep olduğunu ve %7'si etkilediğini ve geç uykuya daldığını belirtmişti.

#### 4.4. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Puanlarının İncelenmesi

Araştırmaya dâhil olan çocukların Buss-Perry saldırganlık ölçeği puanlarının incelenmesiyle ilişkili tablolar Tablo 4.4.1 ve Tablo 4.4.2 'de yer almaktadır.

**Tablo 4.4.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Dağılımı (n=966)**

		Fiziksel Saldırganlık		Sözel Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Dolaylı Saldırganlık	Total Saldırganlık
		$\bar{X} \pm s$		$\bar{X} \pm s$	$\bar{X} \pm s$	$\bar{X} \pm s$	$\bar{X} \pm s$	$\bar{X} \pm s$
		Medyan(min-max)		Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)
		K	E					
Merkez ilçe	Nilüfer	15,8±7,7	17,3±7,0	11,7±3,6	19,3±5,5	18,2±5,7	13,1±4,6	78,9±22,2
		13 (8-40)	16 (8-36)	11 (5-25)	18 (8-36)	17 (7-33)	12 (6-28)	75 (38-154)
	Osmangazi	17,5±7,8	18,3±7,3	12,0±4,3	20,6±5,4	18,8±5,9	13,2±4,4	82,5±23,1
		16 (8-40)	17 (8-37)	12 (5-25)	20 (10-36)	18 (7-35)	12 (6-27)	79 (38-162)
	Yıldırım	16,0±7,1	17,6±6,6	11,5±3,6	20,0±5,2	18,6±5,8	12,6±4,5	79,3±20,8
	14 (8-37)	17 (8-40)	11 (5-25)	19 (10-34)	18 (7-35)	12 (6-29)	77 (42-146)	
	<b>p<sup>#</sup></b>	0,083	0,574	0,350	<b>0,013</b>	0,428	0,155	0,178
Okul	Ortaokul	16,8±7,6	16,4±6,5	11,6±3,7	19,6±5,3	18,4±5,8	12,9±4,6	79,1±21,6
		14 (8-40)	15 (8-40)	11 (5-25)	19 (10-36)	18 (7-35)	12 (6-29)	76 (38-162)
	İmamHatip Ortaokulu	15,1±7,0	19,1±6,9	11,5±3,6	19,9±5,3	18,4±5,8	12,6±4,3	79,3±21,2
		13 (8-37)	18,5 (8-36)	11 (5-25)	19 (8-36)	18 (7-34)	12 (6-27)	77 (40-142)
	Yatılı Bölge Ortaokulu	19,7±8,1	21,1±8,4	13,1±5,2	22,8±5,4	20,1±6,3	14,0±5,0	90,5±25,1
		18 (8-33)	21 (8-37)	13 (5-24)	21 (14-36)	19 (7-31)	14 (6-25)	89 (43-138)
	Bale/Müzik Ortaokulu	15,3±7,7	19,3±4,8	11,7±3,6	18,7±4,9	17,9±4,8	13,4±4,7	77,9±20,7
	12,5 (8-37)	20,5 (12-27)	11 (5-19)	18,5 (10-34)	17 (10-28)	12 (6-24)	78,5 (45-139)	
	<b>p<sup>#</sup></b>	<b>0,003</b>	<b>&lt;0,001</b>	0,229	<b>&lt;0,001</b>	0,113	0,226	<b>0,007</b>
Cinsiyet	Kız			11,5±3,8	19,6±5,5	18,7±6,0	12,6 ±4,6	78,8±22,7
				11 (5-25)	19 (8-36)	18 (7-35)	12 (6-28)	75 (38-162)
	Erkek			11,8±3,8	20,2±5,2	18,3±5,5	13,2±4,5	81,1±20,7
				11,5 (5-24)	20 (10-36)	18 (7-35)	12 (6-29)	79 (38-144)
	<b>p<sup>*</sup></b>		0,227	<b>0,046</b>	0,457	<b>0,042</b>	<b>0,021</b>	

#Kruskal Wallis testi; \*Mann Whitney U testi

Merkez ilçe grupları arasında öfke saldırganlık ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı( $p=0,013$ ). Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; sadece Nilüfer ve Osmangazi ilçeleri arasında ilgili öfke ölçek puanı bakımından anlamlı farklılık vardı( $p=0,015$ ). Bu doğrultuda Osmangazi İlçesinde bulunan okullardan katılım sağlayan öğrencilerin Nilüfer İlçesinde bulunan okullardan katılım sağlayan öğrencilere göre öfke saldırganlık ölçek puanı anlamlı derecede daha yüksekti.

Merkez ilçe grupları arasında fiziksel saldırganlık(Kızlarda(K)- $p=0,083$ /Erkeklerde(E)- $p=0,574$ ), sözel saldırganlık ( $p=0,350$ ), düşmanlık ( $p=0,428$ ), dolaylı saldırganlık ( $p=0,155$ ) ve total saldırganlık ( $p=0,178$ ) ölçek puanları bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Okullar arasında fiziksel saldırganlık ölçek puanı bakımından (K- $p=0,003$  /E- $p<0,001$ ), öfke ölçek puanı bakımından( $p<0,001$ ), total saldırganlık ölçek puanı bakımından( $p=0,007$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; kızlarda imam hatip ortaokulu ile ortaokul arasında( $p=0,040$ ), yatılı bölge ortaokulu arasında( $p=0,018$ ); erkeklerde ortaokul ile imam hatip ortaokulu arasında( $p<0,001$ ), yatılı bölge ortaokulu arasında( $p=0,005$ ) fiziksel saldırganlık ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Bu doğrultuda kızlarda imam hatip ortaokulundan katılan öğrencilerin fiziksel saldırganlık ölçek puanı ortaokul ve yatılı bölge ortaokuluna göre anlamlı derecede daha düşüktü. Erkeklerde ise ortaokuldan katılan öğrencilerin fiziksel saldırganlık ölçek puanı imam hatip ortaokulu ve yatılı bölge ortaokuluna göre anlamlı derecede daha düşüktü. Öfke ölçek puanı bakımından, yatılı bölge ortaokulu ile ortaokul arasında( $p<0,001$ ), imam hatip ortaokulu arasında( $p=0,002$ ) ve bale ve müzik ortaokulu arasında( $p=0,002$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Yatılı bölge ortaokulundan katılım sağlayan öğrencilerin öfke saldırganlık ölçek puanı anlamlı derecede daha yüksekti. Total saldırganlık ölçek puanı bakımından, yatılı bölge ortaokulu ile ortaokul arasında( $p=0,004$ ) ve imam hatip ortaokulu arasında( $p=0,009$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Yatılı bölge ortaokulundan katılım sağlayan öğrencilerin total saldırganlık ölçek puanı ortaokul ve imam hatip ortaokulu öğrencilerinden anlamlı derecede daha yüksekti.

Okullar arasında VER ( $p=0,229$ ), HOS ( $p=0,113$ ) ve IND ( $p=0,226$ ) ölçek puanları bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Kızlarla erkekler arasında öfke ölçek puanı bakımından( $p=0,046$ ), dolaylı saldırganlık ölçek puanı bakımından( $p=0,042$ ) ve total saldırganlık ölçek puanı bakımından( $p=0,021$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Tablo 4.4.1’de görüldüğü gibi kızların ilgili ölçek puanları daha düşüktü.

Kızlarla erkekler arasında sözel saldırganlık ( $p=0,227$ ) ve düşmanlık ( $p=0,457$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

**Tablo 4.4.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Dağılımı(n=966) (devamı)**

		Fiziksel Saldırganlık		Sözel Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Dolaylı Saldırganlık	Total Saldırganlık	
		$\bar{x} \pm s$		$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	
		Medyan(min-max)		Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	
		K	E						
		Sınıf	5. Sınıf	14,0±6,4 12 (8-40)	17,9±6,4 17 (8-36)	10,7±3,5 11 (5-22)	19,2±5,3 19 (8-36)	17,8±5,3 18 (7-31)	12,0±4,4 11 (6-26)
6. Sınıf	15,2±6,8 13 (8-34)		16,8±7,2 14,5 (8-40)	11,0±3,2 11 (5-23)	19,2±5,0 19 (10-36)	18,0±5,5 17 (7-35)	12,3±4,1 12 (6-29)	76,6±19,8 74 (38-144)	
7. Sınıf	17,6±7,9 16 (8-40)		16,9±6,8 16 (8-36)	12,0±3,9 12 (5-25)	20,0±5,5 19 (10-36)	18,6±6,2 18 (7-35)	13,2±4,9 12 (6-28)	81,1±23,0 77 (38-162)	
8. Sınıf	18,0±8,1 16 (8-37)		18,9±7,0 18 (8-37)	12,8±4,0 13 (5-25)	21,0±5,4 20,5 (11-36)	19,5±5,9 19 (7-33)	14,0±4,4 14 (6-26)	85,7±22,2 84 (46-143)	
<b>p#</b>	<b>&lt;0,001</b>		<b>0,037</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>0,009</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	
Kardeş sayısı	Yok		15,5±7,5 13 (8-40)	16,1±6,3 15 (8-36)	11,2±3,3 11 (5-21)	18,7±5,3 18 (10-36)	17,7±5,0 17 (7-31)	12,2±4,6 11 (6-26)	75,6±20,7 73,5 (38-154)
	Bir		15,8±7,2 14 (8-40)	17,3±6,9 16 (8-40)	11,8±3,8 11 (5-25)	19,9±5,4 19 (10-36)	18,3±5,9 18 (7-35)	12,8±4,5 12 (6-29)	79,3±21,8 76,5 (38-162)
	İki		16,6±8,0 14 (8-36)	17,0±6,3 16 (8-34)	11,6±3,8 11 (5-25)	19,8±5,0 19 (10-33)	18,9±5,7 19 (7-34)	13,0±4,4 12 (6-27)	80,0±21,3 77 (43-143)
	Üç	16,8±7,1 15 (8-37)	21,0±8,0 20 (8-37)	11,9±3,7 12 (5-24)	20,9±5,9 20 (8-34)	19,0±6,3 19 (7-32)	13,1±4,4 12 (6-26)	83,3±23,3 81 (40-140)	
	Dört ve daha fazla	17,7±8,2 15,5 (8-37)	21,1±6,5 21 (8-36)	12,1±4,3 12 (5-25)	20,8±5,2 21 (10-32)	18,8±5,3 18 (8-31)	13,7±4,9 13 (6-28)	85,0±22,5 83 (50-146)	
	<b>p#</b>	<b>0,414</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>0,448</b>	<b>0,018</b>	<b>0,323</b>	<b>0,213</b>	<b>0,028</b>	
	Önceki dönem başarı	Takdir	15,6±7,3 13 (8-38)	16,9±7,0 15 (8-40)	11,5±3,7 11 (5-25)	19,5±5,2 19 (10-36)	18,3±5,6 18 (7-33)	12,6±4,4 12 (6-29)	78,2±21,4 75 (38-144)
Teşekkür		16,6±7,6 15 (8-40)	18,0±6,6 16 (8-37)	11,7±3,7 11 (5-23)	20,0±5,4 19 (8-36)	18,6±5,9 18 (7-35)	13,1±4,6 12 (6-27)	80,7±21,5 78 (38-154)	
Hiçbiri		18,1±8,0 16 (8-40)	19,2±7,0 18 (8-36)	12,1±4,1 12 (5-25)	20,9±5,6 21 (10-36)	19,0±6,0 18 (7-35)	13,4 ±4,7 13 (6-28)	83,9±23,2 82 (43-162)	
<b>p#</b>		<b>0,018</b>	<b>0,010</b>	<b>0,364</b>	<b>0,029</b>	<b>0,553</b>	<b>0,129</b>	<b>0,009</b>	

#Kruskal Wallis testi

Sınıflar arasında fiziksel saldırganlık ölçek puanı bakımından (K-p<0,001/E-p=0,037), sözel saldırganlık ölçek puanı bakımından(p<0,001), öfke ölçek puanı bakımından(p<0,001), düşmanlık ölçek puanı bakımından(p=0,009), dolaylı saldırganlık ölçek puanı bakımından(p<0,001) ve total saldırganlık ölçek puanı bakımından(p<0,001) istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; fiziksel saldırganlık ölçek puanı bakımından kızlarda 5. sınıflar ile 7.sınıflar(p<0,001) ve 8. sınıflar arasında(p<0,001) 5. sınıfların fiziksel saldırganlık puanı nispeten daha düşüktü. 6. ve 8. sınıflar arasında(p=0,023) 6. sınıfların fiziksel saldırganlık puanı daha düşüktü. Erkeklerde ise farklılığın hangi gruplar arasında olduğuna bakıldığında 6. ve 7. sınıfların fiziksel saldırganlık puanı ortalaması nispeten daha düşüktü ancak anlamlı bir farklılıktan söz edilememekteydi. Sözel saldırganlık ölçek puanı bakımından(p<0,001) incelendiğinde 5.sınıfların 7. (p=0,003) ve 8. (p<0,001) sınıflara göre sözel saldırganlık ölçek puanı anlamlı derecede düşüktü. 6. sınıfların ise 8. sınıflara göre(p<0,001) sözel saldırganlık ölçek puanı anlamlı derecede düşüktü.

Öfke ölçek puanı bakımından(p<0,001) incelendiğinde 8.sınıfların 5. (p=0,001) ve 6. (p=0,004) sınıflara göre öfke ölçek puanı anlamlı derecede yüksekti. Düşmanlık ölçek puanı bakımından(p=0,009) incelendiğinde 8.sınıfların 5. (p=0,017) ve 6. (p=0,026) sınıflara göre düşmanlık ölçek puanı anlamlı derecede yüksekti. Dolaylı saldırganlık ölçek puanı bakımından(p<0,001) incelendiğinde 5.sınıfların 7. (p=0,033) ve 8. (p<0,001) sınıflara göre ve 6. sınıfların 8. sınıflara (p<0,001) göre dolaylı saldırganlık ölçek puanı anlamlı derecede düşüktü. Total saldırganlık ölçek puanı bakımından(p<0,001) incelendiğinde 8. sınıfların 5. (p<0,001) ve 6. (p<0,001) sınıflara göre total saldırganlık ölçek puanı anlamlı derecede yüksekti.

Kardeş sayısı grupları arasında fiziksel saldırganlık ölçek puanı bakımından erkeklerde(p<0,001), öfke ölçek puanı bakımından(p=0,018) ve total saldırganlık ölçek puanı bakımından(p=0,028) istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; erkeklerde kardeşi olmayanların üç kardeşi olanlar (p=0,027) ve dörtten fazla kardeşi olanlara (p=0,006) göre fiziksel saldırganlık ölçek puanı daha düşüktü. Dört ve daha fazla kardeşi olanların bir kardeşi olanlar (p=0,012) ve iki kardeşi olanlara (p=0,019) göre

fiziksel saldırganlık ölçek puanı daha yüksekti. Kardeşi olmayanların üç kardeşi olanlara ( $p=0,028$ ) göre öfke ölçek puanı daha düşüktü. Kardeşi olmayanların total saldırganlık puanı ortalaması nispeten kardeşi olanlara göre daha düşüktü ancak anlamlı bir farklılıktan söz edilememekteydi.

Kardeş sayısı grupları arasında sözel saldırganlık( $p=0,448$ ), düşmanlık( $p=0,323$ ) ve dolaylı saldırganlık( $p=0,213$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Önceki dönem başarı grupları arasında fiziksel saldırganlık ölçek puanı bakımından (K- $p=0,018$ /E- $p=0,010$ ), öfke ölçek puanı bakımından( $p=0,029$ ), total saldırganlık ölçek puanı bakımından ( $p=0,009$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; kızlarda da erkeklerde de takdir alanlarla hiçbir şey alamayanlar arasında fiziksel saldırganlık ölçek puanı bakımından (K- $p=0,025$ /E- $p=0,012$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Takdir alanlarla hiçbir şey alamayanlar arasında öfke ölçek puanı bakımından( $p=0,026$ ) ve total saldırganlık ölçek puanı bakımından( $p=0,011$ ) istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı; takdir alanların saldırganlık puanı her iki birimde de daha düşüktü. Önceki dönem başarı grupları arasında sözel saldırganlık( $p=0,364$ ), düşmanlık( $p=0,553$ ) ve dolaylı saldırganlık( $p=0,129$ ) ölçek puanları bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

**Tablo 4.4.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerine Göre Saldırıcılık Ölçeği Puanlarının Dağılımı (n=966) (devamı)**

		Fiziksel Saldırıcılık		Sözel Saldırıcılık	Öfke	Düşmanlık	Dolaylı Saldırıcılık	Total Saldırıcılık
		$\bar{x} \pm s$		$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$
		Medyan(min-max)		Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)
		K	E					
Yaşadığı yer	İl merkezi	16,4±7,7 14 (8-40)	17,7±7,0 17 (8-40)	11,7±3,9 11 (5-25)	19,8±5,4 19 (8-36)	18,3±5,8 18 (7-35)	12,9±4,6 12 (6-29)	79,8±22,1 77 (38-162)
	İlçe merkezi	15,4±6,5 13 (8-36)	17,6±6,8 17 (8-36)	11,6±3,5 11 (5-23)	20,0±5,3 20 (10-36)	19,0±5,7 19 (7-32)	12,9±4,5 12 (6-28)	80,1±21,0 77 (40-146)
	<b>p*</b>	0,532	0,842	0,944	0,362	0,078	0,972	0,621
Aile gelir	İyi	15,2±6,9 13 (8-38)	17,2±6,6 16 (8-40)	11,3±3,6 11 (5-23)	19,4±5,2 19 (8-36)	17,9±5,5 17 (7-35)	12,6±4,5 12 (6-29)	77,3±20,4 74 (40-146)
	Orta	17,2±7,9 15 (8-40)	18,2±7,3 17 (8-37)	12,1±3,9 12 (5-25)	20,3±5,5 20 (10-36)	19,0±6,0 19 (7-35)	13,2±4,5 12 (6-27)	82,4±23,0 79 (38-162)
	Kötü	18,8±8,8 16 (8-36)	17,0±5,7 16 (8-26)	12,1±3,9 12 (5-22)	21,0±5,4 20 (12-36)	21,0±6,0 21 (10-34)	13,4±4,3 12 (6-23)	85,7±23,1 83 (48-138)
	<b>p#</b>	<b>0,004</b>	0,431	<b>0,014</b>	<b>0,021</b>	<b>0,001</b>	0,056	<b>0,001</b>
Aile tipi	Çekirdek aile	15,8±7,4 14 (8-40)	17,7±6,9 17 (8-40)	11,6±3,7 11 (5-25)	19,8±5,3 19 (8-36)	18,4±5,8 18 (7-35)	12,8±4,5 12 (6-29)	79,3±21,6 77 (38-154)
	Geniş aile	18,8±7,9 16 (8-40)	17,5±6,9 17 (8-36)	11,9±3,8 11,5 (5-25)	20,6±5,6 20 (10-36)	18,9±5,9 18 (7-35)	13,4±4,7 12 (6-28)	82,9±22,6 80 (43-162)
	Anne-Baba ayrı	15,2±6,4 13 (8-29)	18,9±8,1 15 (10-36)	11,8±4,1 11 (5-20)	19,6±4,8 20 (10-29)	18,9±5,5 19 (10-31)	12,8±4,6 11,5 (6-25)	79,5±22,1 76,5 (46-130)
	<b>p#</b>	<b>0,003</b>	0,882	0,725	0,206	0,610	0,403	0,240

#Kruskal Wallis testi; \*Mann Whitney U testi



Yaşadığı yer grupları arasında fiziksel saldırganlık(K-p=0,532/E-p=0,842), sözel saldırganlık(p=0,944), öfke(p=0,362), düşmanlık(p=0,078), dolaylı saldırganlık(p=0,972) ve total saldırganlık(p=0,621) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Aile gelir grupları arasında fiziksel saldırganlık (K-p=0,004), sözel saldırganlık(p=0,014), öfke(p=0,021), düşmanlık(p=0,001) ve total saldırganlık (p=0,001) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; iyi ve orta gelir grupları arasında kızlarda fiziksel saldırganlık ölçek puanı bakımından(p=0,010) anlamlı farklılık vardı ve gelir durumu iyi olanların saldırganlık puanı nispeten daha düşüktü. Sözel saldırganlık ölçek puanı bakımından iyi ve orta gelir grupları arasında(p=0,015) anlamlı farklılık vardı ve gelir durumu iyi olanların saldırganlık puanı nispeten daha düşüktü. Öfke ölçek puanı bakımından anlamlılık olmasına karşın alt grup karşılaştırmalarında istatistiksel olarak anlamlılık yoktu; gelir durumu yükseldikçe saldırganlık puanı düşmekteydi. Düşmanlık ölçek puanı bakımından gelir durumu iyi olanların orta(p=0,011) ve kötü(p=0,007) olanlara göre saldırganlık puanı daha düşüktü. Total saldırganlık ölçek puanı bakımından ise gelir durumu iyi olanların orta olanlara göre(p=0,003) saldırganlık puanı daha düşüktü. Aile gelir grupları arasında fiziksel saldırganlık(E-p=0,431) ve dolaylı saldırganlık(p=0,056) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Aile tipi grupları arasında fiziksel saldırganlık ölçek puanı bakımından kızlarda (p=0,003) istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; çekirdek ve geniş aileler arasında(p=0,002) geniş ailelerde yaşayan çocukların fiziksel saldırganlık puanı daha yüksekti.

Aile tipi grupları arasında fiziksel saldırganlık erkeklerde(p=0,882), sözel saldırganlık(p=0,725), öfke(p=0,206), düşmanlık(p=0,610), dolaylı saldırganlık (p=0,403) ve total saldırganlık(p=0,240) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

**Tablo 4.4.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Dağılımı (n=966)(devamı)**

		Fiziksel Saldırganlık		Sözel Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Dolaylı Saldırganlık	Total Saldırganlık
		$\bar{x} \pm s$		$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$
		Medyan(min-max)		Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)
		K	E					
Anne eğitim düzeyi	En fazla okuryazar	15,4±6,1 13,5 (8-32)	16,9±5,7 15,5 (8-29)	11,6±3,3 12 (5-25)	19,3±4,6 19 (11-31)	18,3±4,2 17,5 (11-29)	12,0 ±3,7 11 (6-22)	77,3±16,2 76,5 (45-129)
	İlkokul-Ortaokul mezunu	16,2±7,3 14 (8-40)	18,4±7,4 17 (8-40)	11,6±3,9 11 (5-25)	20,1±5,5 19 (8-36)	18,5±6,0 18 (7-35)	12,9±4,5 12 (6-29)	80,4±22,3 78 (38-162)
	Lise-Üniversite mezunu	16,3±8,0 14 (8-40)	16,9±6,4 16 (8-36)	11,7±3,7 11 (5-25)	19,7±5,4 19 (10-36)	18,5±5,8 18 (7-35)	13,1±4,7 12 (6-28)	79,6±22,0 76 (38-154)
	<b>p<sup>#</sup></b>	0,941	0,192	0,830	0,426	0,969	0,330	0,751
Baba eğitim düzeyi	En fazla okuryazar	16,8±8,2 14 (8-34)	19,2±6,4 20 (8-29)	12,0±4,6 12 (6-25)	20,3±5,5 20 (13-32)	18,6±5,6 17 (11-32)	13,5 ±5,3 13 (6-28)	82,4±22,8 79 (48-146)
	İlkokul-Ortaokul mezunu	16,1±7,5 14 (8-40)	17,5±6,6 16 (8-37)	11,4±3,8 11 (5-25)	20,1±5,4 19 (8-36)	18,4±6,0 18 (7-35)	12,6±4,3 12 (6-27)	79,3±21,7 76 (40-162)
	Lise-Üniversite mezunu	16,2±7,5 14 (8-40)	17,7±7,2 17 (8-40)	11,9±3,7 11 (5-25)	19,7±5,3 19 (10-36)	18,6±5,6 18 (7-35)	13,1±4,6 12 (6-29)	80,2±21,9 77 (38-154)
	<b>p<sup>#</sup></b>	0,958	0,587	0,166	0,363	0,831	0,304	0,720

#Kruskal Wallis testi

Anne eğitim düzeyi grupları arasında fiziksel(K-p=0,941/E-p=0,192), sözel saldırganlık(p=0,830), öfke(p=0,426), düşmanlık(p=0,969), dolaylı (p=0,330) ve total saldırganlık(p=0,751) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Baba eğitim düzeyi grupları arasında fiziksel(K-p=0,958/E-p=0,587), sözel saldırganlık(p=0,166), öfke(p=0,363), düşmanlık(p=0,831), dolaylı(p=0,304) ve total saldırganlık(p=0,720) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

**Tablo 4.4.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Dağılımı (n=966) (devamı)**

	Fiziksel Saldırganlık		Sözel Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Dolaylı Saldırganlık	Total Saldırganlık	
	X±s		X±s	X±s	X±s	X±s	X±s	
	Medyan(min-max)		Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	
	K	E						
Günlük uyku saati	Dört saatten az	14,8±7,8 12 (8-40)	17,6±8,1 14 (8-35)	11,3±4,4 11 (5-23)	19,7±6,1 20 (8-36)	17,2±5,7 16 (8-31)	12,6±5,2 11 (6-28)	76,8±25,1 72 (40-154)
	Beş saat	18,3±8,5 16,5 (8-36)	18,3±6,9 17 (9-36)	11,4±3,9 10,5 (5-22)	20,4±5,5 20 (10-32)	19,4±6,7 18 (7-32)	12,4±4,0 11 (6-25)	82,0±23,4 78,5 (44-140)
	Altı saat	16,6±7,6 15 (8-36)	18,5±6,7 17 (8-36)	12,2±3,6 12 (5-21)	20,8±5,6 20 (11-36)	19,6±5,8 18 (7-35)	13,3±4,3 13 (6-26)	83,4±21,2 79 (40-138)
	Yedi saat	16,7±7,6 15 (8-38)	17,0±6,6 16 (8-40)	12,0±3,6 12 (5-23)	19,5±5,2 19 (10-34)	18,5±5,5 18 (7-33)	13,1±4,6 12 (6-29)	80,0±21,0 77,5 (45-144)
	Sekiz saat ve fazlası	16,1±7,3 14 (8-40)	17,8±6,9 17 (8-37)	11,5±3,7 11 (5-25)	19,8±5,2 19 (10-36)	18,4±5,8 18 (7-35)	12,8±4,5 12 (6-28)	79,4±21,5 77 (38-162)
	<b>p<sup>#</sup></b>	0,190	0,627	0,076	0,383	0,075	0,462	0,149
Her gün düzenli online oyun oynama	Evet	16,3±7,5 14 (8-40)	17,8±6,9 17 (8-40)	11,8±3,8 11 (5-25)	20,0±5,4 19 (8-36)	18,6±5,8 18 (7-35)	13,1±4,6 12 (6-29)	80,6±21,9 77,5 (38-162)
	Hayır	16,0±7,6 14 (8-37)	14,6±6,6 12,5 (8-29)	11,1±3,6 11 (5-25)	19,0±5,0 18 (10-32)	18,2±5,6 18 (7-31)	11,9±4,0 11 (6-23)	75,9±21,2 72 (40-138)
	<b>p<sup>*</sup></b>	0,575	<b>0,020</b>	0,070	<b>0,045</b>	0,409	<b>0,005</b>	<b>0,010</b>

#Kruskal Wallis testi; \*Mann Whitney U testi

Günlük uyku saati grupları arasında fiziksel(K-p=0,190/E-p=0,627), sözel saldırganlık(p=0,076), öfke(p=0,383), düşmanlık(p=0,075), dolaylı(p=0,462) ve total saldırganlık(p=0,149) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Online oyun oynama grupları arasında fiziksel saldırganlık erkeklerde(p=0,020), öfke(p=0,045), dolaylı(p=0,005), total saldırganlık(p=0,010) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi gruptan kaynaklandığı incelendiğinde; anlamlı grupların hepsinde her gün online oyun oynayanların saldırganlık puanı daha yüksekti. Fiziksel saldırganlık kızlarda(p=0,575), sözel saldırganlık(p=0,070) ve düşmanlık(p=0,409) puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

**Tablo 4.4.2: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyun Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Dağılımı (n=821)**

		Fiziksel Saldırganlık		Sözel Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Dolaylı Saldırganlık	Total Saldırganlık
		$\bar{x} \pm s$		$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$
		Medyan(min-max)		Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)
		K	E					
<b>Oyuna ayrılan zaman</b>	Bir saatten az (45-60 dk)	14,8±6,5 13 (8-36)	16,2±6,3 15 (8-37)	11,1±3,5 11 (5-25)	18,3±5,9 18 (8-38)	17,5±5,7 17 (7-34)	12,2±4,2 11 (6-26)	74,5±21,0 72 (34-147)
	Bir üç saat arası	18,5±8,1 16 (8-40)	17,8±6,4 17 (8-40)	12,4±3,9 12 (5-25)	20,6±6,6 20 (8-40)	19,6±5,7 19 (7-35)	13,7±4,6 13 (6-29)	84,4±22,9 81 (38-166)
	Üç beş saat arası	20,1±9,4 17,5 (8-38)	21,3±7,3 22 (8-36)	12,2±3,9 13 (5-20)	21,6±5,9 21 (8-36)	19,6±5,4 19 (10-32)	14,6±5,1 14 (7-27)	88,9±23,3 86 (46-137)
	Beş saatten fazla	20,6±10,5 23 (9-34)	21,7±9,4 20 (9-36)	13,2±4,8 13,5 (5-23)	21,5±6,9 22,5 (9-33)	20,4±7,0 20,5 (8-31)	15,8±5,6 15 (6-28)	92,4±28,4 90 (49-144)
	<b>p<sup>#</sup></b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>
<b>Tercih edilen oyun türü</b>	Savaş ve şiddet	21,6±9,0 19,5(8-40)	19,2±7,1 19 (8-40)	12,7±4,1 13 (5-25)	21,6±5,6 21 (10-36)	19,9±5,7 20 (7-35)	14,3±4,8 13 (6-29)	88,3±22,6 85 (44-162)
	Spor ve yarış	15,5±6,9 13 (8-36)	16,0±6,4 15 (8-35)	11,0±3,5 11 (5-25)	18,7±4,8 18 (8-36)	17,7±5,7 17 (7-34)	12,0±4,1 11 (6-25)	75,0±19,9 72 (38-138)
	Strateji ve macera	15,4±6,4 14 (8-36)	13,8±4,7 13 (8-26)	11,6±3,3 11 (5-23)	18,9±4,9 18 (10-34)	17,7±5,4 17 (7-31)	12,5±4,1 12 (6-28)	75,6±18,9 73,5 (42-138)
	Zekâ ve mantık	13,9±6,4 12 (8-36)	14,5±4,5 13 (8-24)	10,4±3,1 10 (5-22)	18,0±4,8 18 (10-32)	16,6±5,4 16 (7-31)	11,3±4,1 10 (6-23)	70,4±18,2 69 (43-128)
	Güldürü ve eğlence	15,2±7,1 13 (8-37)	16,3±6,0 16 (8-24)	11,0±3,9 10 (5-25)	19,5±5,2 18 (12-36)	18,7±6,2 19 (7-32)	11,2±3,9 10 (6-26)	75,7±22,1 67 (38-143)
	Korku	16,7±5,1 17 (10-27)	14,3±8,4 10 (9-24)	9,9±2,7 10 (6-14)	20,4±5,0 21 (11-31)	18,1±6,2 16,5 (11-30)	13,7±3,5 14 (8-19)	78,4±17,2 74,5 (55-113)
	<b>p<sup>#</sup></b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>

#Kruskal Wallis testi

Oyuna ayrılan zaman grupları arasında fiziksel saldırganlık(K-p<0,001/E-p<0,001), sözel saldırganlık(p<0,001), öfke(p<0,001), düşmanlık(p<0,001), dolaylı saldırganlık(p<0,001) ve total saldırganlık(p<0,001) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; fiziksel saldırganlık puanı bir saatten az oynayanlar ile bir-üç saat arası oynayanlar arasında kızlarda(p<0,001) bir saatten az oynayanların saldırganlık puanı daha düşüktü.

Erkeklerde ise fiziksel saldırganlık puanı bir saatten az oynayanlar ile üç-beş saat oynayanlar(p<0,001) ve beş saatten fazla oynayanlar(p=0,033) arasında bir saatten az oynayanların saldırganlık puanı daha düşüktü. Bir-üç saat arası oynayanlar ile üç-beş saat arası oynayanlarda(p=0,018) ise bir-üç saat oynayan erkeklerin fiziksel saldırganlık puanı daha düşüktü. Saldırganlık puanı bakımından bir saatten az oynayanlar ile bir-üç saat arası oynayanlar karşılaştırıldığında bir saatten az oynayanların sözel saldırganlık(p<0,001), öfke(p<0,001), düşmanlık(p<0,001), dolaylı(p<0,001) ve total saldırganlık(p<0,001) ölçek puanı daha düşüktü. Bir saatten az oynayanlar ile üç-beş saat arası oynayanlar karşılaştırıldığında bir saatten az oynayanların öfke(p=0,010), düşmanlık(p=0,038), dolaylı(p=0,002) ve total saldırganlık(p<0,001) ölçek puanı daha düşüktü. Saldırganlık puanı bakımından bir saatten az oynayanlar ile beş saatten fazla oynayanlar karşılaştırıldığında bir saatten az oynayanların sözel(p=0,046), dolaylı(p=0,004) ve total(p=0,006) saldırganlık ölçek puanı daha düşüktü.

Sevdiği oyun türü grupları arasında fiziksel saldırganlık(K-p<0,001/E-p<0,001), sözel saldırganlık(p<0,001), öfke(p<0,001), düşmanlık(p<0,001), dolaylı saldırganlık(p<0,001) ve total saldırganlık(p<0,001) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; fiziksel saldırganlık ölçek puanı bakımından kızlarda savaş/şiddet oyunlarını sevenler ile zekâ/mantık (p<0,001), güldürü/eğlence (p<0,001), spor/yarış(p<0,001) ve strateji/macera(p<0,001) oyunlarını sevenler arasında savaş/şiddet oyunlarını sevenlerin saldırganlık ölçek puanı daha yüksekti.

Erkeklerde ise savař/řiddet oyunlarını sevenler ile spor/yarıř(p=0,003) ve strateji/macera(p<0,001) oyunlarını sevenler arasında savař/řiddet oyunlarını sevenlerin fiziksel saldırganlık ölçek puanı daha yüksekti.

Saldırganlık puanı bakımından savař/řiddet oyunlarını sevenler ile zekâ/mantık oyunlarını sevenler arasında sözel saldırganlık(p<0,001), öfke(p<0,001), düşmanlık(p<0,001), dolaylı(p<0,001) ve total saldırganlık(p<0,001) ölçek puanları; güldürü/eğlence oyunlarını sevenler arasında sözel saldırganlık(p=0,012), öfke(p=0,037), dolaylı(p<0,001) ve total saldırganlık(p<0,001) ölçek puanları; spor/yarıř oyunlarını sevenler arasında sözel saldırganlık(p<0,001), öfke(p<0,001), düşmanlık(p<0,001), dolaylı saldırganlık(p<0,001)ve total saldırganlık(p<0,001) ölçek puanları; strateji/macera oyunlarını sevenler arasında öfke(p<0,001), düşmanlık(p<0,001),dolaylı saldırganlık(p=0,001) ve total saldırganlık(p<0,001) ölçek puanlarına göre savař/řiddet oyunlarını sevenlerin saldırganlık ölçek puanı tümünde daha yüksekti.

**Tablo 4.4.2: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyun Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Dağılımı (n=821) (devamı)**

		Fiziksel Saldırganlık		Sözel Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Dolaylı Saldırganlık	Total Saldırganlık
		$\bar{x} \pm s$		$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$
		Medyan(min-max)		Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)
		K	E					
Arkadaş grubuyla oynama	Evet	16,6±7,6 15 (8-40)	18,0±7,0 17 (8-40)	11,9±3,8 12 (5-25)	20,3±5,5 20 (8-36)	18,7±5,8 18 (7-35)	13,3±4,6 12 (6-29)	81,7±22,0 79 (38-162)
	Hayır	15,6±7,2 13 (8-40)	16,6±5,7 17 (8-26)	11,2±3,7 11 (5-21)	18,9±5,0 18 (10-36)	17,8±5,8 17 (7-34)	12,3±4,3 11 (6-27)	76,1±21,0 72,5 (38-154)
	<b>p*</b>	<b>0,193</b>	<b>0,367</b>	<b>0,027</b>	<b>0,003</b>	<b>0,054</b>	<b>0,015</b>	<b>0,001</b>
Yakın çevrede oyun oynama	Annem	16,1±7,5 15 (8-38)	19,6±6,2 19 (8-36)	11,5±4,0 11 (5-22)	20,1±5,3 20 (10-34)	18,9±5,7 18 (7-34)	13,0±4,5 12 (6-25)	80,9±22,4 78 (44-140)
	Babam	16,7±6,6 15 (8-32)	18,1±7,3 15 (8-36)	12,1±3,7 12 (5-22)	20,7±5,6 20 (12-36)	19,1±5,4 19 (7-32)	13,5±4,3 13 (6-26)	83,0±19,9 79 (42-133)
	Kardeşim	16,9±7,8 15 (8-36)	18,0±6,8 17 (8-37)	12,0±4,0 12 (5-24)	20,4±5,4 20 (8-36)	18,5±6,2 18 (7-33)	13,1±4,5 12,5 (6-28)	81,4±22,3 80 (38-146)
	Abim/ Ablam	16,9±8,0 15 (8-40)	17,1±7,2 15 (8-40)	11,6±3,7 11 (5-25)	20,0±5,2 19 (10-36)	18,9±5,4 19 (7-35)	13,1±4,6 12 (6-29)	80,6±21,9 77 (40-162)
	<b>p#</b>	<b>0,899</b>	<b>0,137</b>	<b>0,323</b>	<b>0,643</b>	<b>0,578</b>	<b>0,702</b>	<b>0,574</b>
Tanımadığı kişi varlığı	Evet	17,8±8,2 15,5 (8-40)	19,0±7,0 18 (8-37)	12,3±3,9 12 (5-25)	21,1±5,6 21 (10-36)	19,7±5,7 19 (7-35)	13,9±4,6 13 (6-27)	85,4±22,3 82 (42-162)
	Hayır	15,4±6,9 13 (8-40)	16,5±6,5 15 (8-40)	11,4±3,6 11 (5-23)	19,2±5,1 18 (8-36)	17,6±5,8 17 (7-33)	12,4±4,4 12 (6-29)	76,5±20,7 74 (38-154)
	<b>p*</b>	<b>0,007</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>0,002</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>

#KruskalWallis testi; \*Mann Whitney U testi

Arkadaş grubuyla oynayanlarla oynamayanlar arasında sözel saldırganlık( $p=0,027$ ), öfke( $p=0,003$ ), dolaylı( $p=0,015$ ) ve total saldırganlık( $p=0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Tablo 4.4.2’de de görüldüğü üzere; arkadaş grubuyla oynayanların ilgili ölçek puanları daha yüksekti.

Arkadaş grubuyla oynayanlarla oynamayanlar arasında fiziksel saldırganlık( $K-p=0,193/E-p=0,367$ ) ve düşmanlık( $p=0,054$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Yakın çevresinde oyun oynayan kişi grupları arasında fiziksel saldırganlık( $K-p=899/E-p=0,137$ ), sözel saldırganlık( $p=0,323$ ), öfke( $p=0,643$ ), düşmanlık( $p=0,578$ ), dolaylı( $p=0,702$ ) ve total saldırganlık( $p=0,574$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Online oyun grubunda tanımadığı kişi olanlarla olmayanlar arasında fiziksel saldırganlık( $K-p=0,007/E-p<0,001$ ), sözel saldırganlık( $p=0,002$ ), öfke( $p<0,001$ ), düşmanlık( $p<0,001$ ), dolaylı( $p<0,001$ ) ve total saldırganlık( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Bakıldığında grubunda tanımadığı kişi olanların ilgili ölçek puanı daha yüksekti.



**Tablo 4.4.2: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyun Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Dağılımı (n=821) (devamı)**

		Fiziksel Saldırganlık		Sözel Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Dolaylı Saldırganlık	Total Saldırganlık
		$\bar{x} \pm s$		$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$
		Medyan(min-max)		Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)
		K	E					
<b>Yeni Bir Oyun Reklamı Görünce</b>	Her zaman açarım oynarım	20,3±2,3 19 (19-23)	21,4±4,3 23 (15-27)	12,8±3,8 12,5 (7-19)	23,2±5,1 22,5 (16-35)	20,8±5,0 20,5 (11-28)	15,4±2,6 16 (11-18)	93,3±12,8 93,5 (69-117)
	Her zaman açarım beğenirsem oynarım	16,1±7,8 12,5 (8-34)	20,2±6,6 20,5 (8-36)	12,4±3,9 12 (5-23)	21,4±5,6 21 (11-36)	19,3±5,7 18 (7-31)	13,7±4,6 13 (7-28)	85,7±21,9 86 (47-144)
	Bazen merak eder açarım oynarım	18,7±7,7 16 (8-38)	18,2±7,1 17 (8-37)	12,4±3,9 13 (5-25)	20,9±6,5 20 (8-38)	19,3±5,8 19 (7-34)	13,9±4,7 13 (6-27)	84,9±23,0 83,5 (38-147)
	Bazen merak eder açarım oynamam	16,5±7,3 15 (8-36)	17,1±6,3 16 (8-35)	11,3±3,5 11 (5-22)	19,1±6,1 18 (8-40)	18,1±5,8 18 (7-35)	12,7±4,3 12 (6-28)	78,1±21,9 76 (38-144)
	Hiç açmam ve oynamam	15,1±7,3 13 (8-40)	16,8±7,2 15 (8-40)	11,4±3,8 11 (5-25)	18,4±6,5 18 (8-40)	18,2±5,8 18 (7-35)	12,3±4,5 11 (6-29)	76,2±23,2 72 (34-166)
	<b>p<sup>#</sup></b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>0,003</b>	<b>0,004</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>0,046</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>
<b>Komutları Uygulama</b>	Evet, her zaman	15,5±7,4 12 (8-35)	20,1±8,1 18 (8-40)	11,4±4,0 11 (5-23)	19,6±5,3 20 (10-33)	18,5±6,0 18 (7-32)	13,5±5,0 12,5 (6-29)	81,1±24,4 75,5 (38-144)
	Düşünür öyle yaparım	16,9±7,5 15 (8-37)	17,8±6,8 17 (8-36)	12,1±3,7 12 (5-25)	20,4±5,4 20 (10-36)	18,8±5,9 18 (7-34)	13,4±4,6 13 (6-28)	82,1±21,6 79 (42-146)
	Hayır, hiç yapmam	15,3±7,3 13 (8-40)	17,4±6,7 17 (8-37)	11,3±3,9 11 (5-25)	19,5±5,4 19 (8-36)	18,2±5,7 18 (7-35)	12,3±4,4 11 (6-26)	77,6±21,5 75 (38-162)
	<b>p<sup>#</sup></b>	<b>0,073</b>	<b>0,201</b>	<b>0,012</b>	<b>0,052</b>	<b>0,349</b>	<b>0,005</b>	<b>0,018</b>

#Kruskal Wallis testi

Yeni bir oyun reklamı görünce çocukların verdikleri reaksiyon grupları arasında fiziksel saldırganlık(K-p<0,001/E-p=0,003), sözel saldırganlık(p=0,004), öfke(p<0,001), düşmanlık(p=0,046), dolaylı saldırganlık(p<0,001) ve total saldırganlık (p<0,001) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı.

Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; fiziksel saldırganlık ölçek puanı bakımından kızlarda hiç açmam/oyynamam diyenlerle bazen merak eder açar oynarım diyenler arasında(p<0,001) bazen merak eder açar oynarım diyenlerin fiziksel saldırganlık ölçek puanı daha yüksekti. Erkeklerde ise hiç açmam/oyynamam diyenlerle her zaman açar beğenirsem oynarım diyenler arasında(p=0,006) her zaman açar beğenirsem oynarım diyenlerin fiziksel saldırganlık ölçek puanı daha yüksekti.

Sözel saldırganlık ölçek puanı bakımından bazen merak eder açar oynarım diyenlerle hiç açmam/oyynamam diyenler(p=0,018) ve bazen merak eder açar oynamam diyenler(p=0,027) arasında bazen merak eder açar oynarım diyenlerin sözel saldırganlık ölçek puanı daha yüksekti.

Öfke ölçek puanı bakımından hiç açmam/oyynamam diyenlerin bazen merak eder açar oynarım(p<0,001), her zaman açar beğenirsem oynarım(p=0,010) ve her zaman açar oynarım(p=0,030) diyenlerden öfke saldırganlık ölçek puanı daha düşüktü. Düşmanlık ölçek puanı bakımından anlamlılık varken(p=0,046) alt grup karşılaştırmaları arasında anlamlı bir farklılık yoktu.

Dolaylı saldırganlık ölçek puanı bakımından bazen merak eder açar oynarım diyenlerin hiç açmam/oyynamam diyenlere(p<0,001) göre dolaylı saldırganlık ölçek puanı daha yüksekti.

Total saldırganlık ölçek puanı bakımından hiç açmam/oyynamam diyenlerin bazen merak eder açar oynarım(p<0,001), her zaman açar beğenirsem oynarım(p=0,004) ve her zaman açar oynarım(p=0,024) diyenlerden total saldırganlık ölçek puanı daha düşüktü. Bazen merak eder açar oynarım diyenlerin bazen merak eder açar oynamam(p=0,010) diyenlere göre total saldırganlık ölçek puanı daha yüksekti.

Online oyunlarda komutları uygulama grupları arasında sözel( $p=0,012$ ), dolaylı( $p=0,005$ ) ve total( $p=0,018$ ) saldırganlık ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; hayır hiçbir zaman yapmam diyenlerle düşünürüm öyle yaparım diyenler arasında sözel( $p=0,012$ ), dolaylı( $p=0,004$ ) ve total( $p=0,014$ ) düşünürüm öyle yaparım diyenlerin ilgili ölçek puanı daha yüksekti.

Online oyunlarda komutları uygulama grupları arasında fiziksel saldırganlık(K- $p=0,073$ /E- $p=0,201$ ), öfke( $p=0,052$ ) ve düşmanlık( $p=0,349$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

**Tablo 4.4.2: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyun Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Puanlarının Dağılımı (n=821) (devamı)**

		Fiziksel Saldırganlık		Sözel Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Dolaylı Saldırganlık	TOTAL
		$\bar{x} \pm s$		$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$
		Medyan(min-max)		Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)	Medyan(min-max)
		K	E					
<b>Olumsuz İstekleri Gerçekleştirme Durumu</b>	Evet, her zaman	14,5±4,7 16 (8-18)	20,6±5,8 22 (12-30)	11,9±4,1 13 (5-20)	19,3±5,2 18 (13-33)	18,3±4,2 19 (11-27)	14,1±5,2 14 (6-24)	82,5±17,2 79 (51-114)
	Düşünür öyle yaparım	22,3±8,2 23 (8-36)	19,8±6,9 20 (9-36)	12,8±4,4 13 (5-25)	22,3±6,1 22 (10-36)	21,1±5,6 20 (10-33)	14,8±4,9 15 (6-28)	91,6±23,7 91 (51-146)
	Hayır, hiç yapmam	15,9±7,2 14 (8-40)	17,5±6,9 16 (8-40)	11,7±3,7 11 (5-25)	19,8±5,3 19 (8-36)	18,3±5,8 18 (7-35)	12,9±4,5 12 (6-29)	79,4±21,5 77 (38-162)
	<b>P<sup>#</sup></b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>0,026</b>	0,096	<b>0,004</b>	<b>0,001</b>	<b>0,004</b>	<b>&lt;0,001</b>
<b>Online Oyunların Uykuya Etkisi</b>	Evet, etkiliyor geç saatte yatıyorum	20,1±8,7 19 (8-36)	21,3±7,5 21 (8-40)	12,8±4,0 13 (5-25)	22,6±5,5 22 (11-36)	20,7±5,6 20,5 (8-35)	15,0±4,9 15 (6-29)	92,0±22,9 89 (45-146)
	Hayır, etkilemez	15,8±7,1 14 (8-40)	16,9±6,6 15 (8-37)	11,5±3,7 11 (5-24)	19,5±5,2 19 (8-36)	18,1±5,8 18 (7-34)	12,7±4,4 12 (6-28)	78,1±21,0 75 (38-154)
	Evet, etkiliyor uykuya geç dalıyorum	16,5±7,9 14,5 (8-40)	19,3±6,2 19 (9-36)	12,9±4,1 13 (5-25)	21,0±6,1 20 (10-36)	19,8±5,3 19 (8-35)	13,7±4,6 13,5 (6-26)	85,5±21,6 81,5 (44-162)
	<b>P<sup>#</sup></b>	<b>0,007</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>

#Kruskal Wallis testi

Olumsuz istekleri gerçekleştirme grupları arasında fiziksel saldırganlık(K- $p<0,001$ /E- $p=0,026$ ), öfke( $p=0,004$ ), düşmanlık( $p=0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $p=0,004$ ) ve total saldırganlık( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; hayır hiç yapmam diyenlerle düşünür öyle yaparım diyenler fiziksel saldırganlık(kızlarda= $p<0,001$ ), öfke( $p=0,003$ ), düşmanlık ( $p=0,001$ ), dolaylı( $p=0,004$ ) ve total saldırganlık( $p<0,001$ ) arasında düşünür öyle yaparım diyenlerin saldırganlık puanı daha yüksekti. Fiziksel saldırganlık erkeklerde ise alt gruplar karşılaştırıldığında anlamlı bir farklılık yoktu.

Olumsuz istekleri gerçekleştirme grupları arasında sözel saldırganlık ( $p=0,096$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Online oyunların uyku durumunu etkilemesi grupları arasında fiziksel saldırganlık(K- $p=0,007$ /E- $p<0,001$ ), sözel saldırganlık ( $p<0,001$ ), öfke ( $p<0,001$ ), düşmanlık ( $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık ( $p<0,001$ ) ve total saldırganlık ( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; hayır etkilemez diyenlerin etkiliyor, geç saatte yatmama sebep oluyor diyenlere göre fiziksel saldırganlık(K- $p=0,005$ /E- $p<0,001$ ), sözel saldırganlık( $p=0,001$ ), öfke( $p<0,001$ ), düşmanlık ( $p<0,001$ ), dolaylı( $p<0,001$ ) ve total saldırganlık( $p<0,001$ ) ölçek puanı daha düşüktü. Hayır etkilemez diyenlerle evet, etkiliyor uykuya geç dalıyorum diyenlerin ise sözel ( $p=0,030$ ) ve total saldırganlık( $p=0,037$ ) ölçek puanı daha düşüktü.

#### **4.5. Ana-Baba Tutum Puanlarının İncelenmesi**

Araştırmaya dâhil olan çocukların ana-baba tutum puanlarının incelenmesiyle ilişkili tablolar Tablo 4.5.1 ve Tablo 4.5.2 'de yer almaktadır.

**Tablo 4.5.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerine Göre Ana-Baba Tutumu Puanlarının Dağılımı (n=966)**

		Anne Tutumu	Baba Tutumu
		$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$
		Medyan(min-max)	Medyan(min-max)
Merkez ilçe	Nilüfer	5,7±4,3 4 (0-22)	6,0±4,3 5 (0-21)
	Osmangazi	6,2±4,1 5 (0-20)	6,7±4,2 6 (0-18)
	Yıldırım	5,9±3,8 5 (0-20)	6,1±3,7 5 (0-20)
	<b>p<sup>#</sup></b>	<b>0,096</b>	<b>0,069</b>
Okul	Ortaokul	5,8±3,9 5 (0-22)	5,9±4,0 5 (0-21)
	İmam Hatip Ortaokulu	6,0±4,1 5 (0-20)	6,6±4,1 6 (0-21)
	Yatılı Bölge Ortaokulu	7,1±4,3 7 (1-19)	7,7±4,2 7 (1-17)
	Bale/Müzik Ortaokulu	3,9±2,8 3 (0-10)	4,3±3,0 4 (0-14)
	<b>p<sup>#</sup></b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>
Cinsiyet	Kız	5,5±3,9 4 (0-22)	5,6±3,8 5 (0-21)
	Erkek	6,3±4,1 5 (0-20)	6,8±4,3 6 (0-21)
	<b>p<sup>*</sup></b>	<b>0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>
Sınıf	5. Sınıf	5,6±3,8 5 (0-20)	6,0±3,8 5 (0-20)
	6. Sınıf	5,4±3,6 5 (0-18)	6,0±3,9 5 (0-20)
	7. Sınıf	6,2±4,1 5 (0-20)	6,0±3,6 5 (0-19)
	8. Sınıf	6,2±4,4 5 (0-22)	6,8±4,6 6 (0-21)
	<b>p<sup>#</sup></b>	<b>0,181</b>	<b>0,337</b>
Kardeş sayısı	Yok	5,6±4,1 4,5 (0-20)	5,7±4,1 5 (0-21)
	Bir	5,7±3,9 5 (0-20)	6,2±4,1 5 (0-21)
	İki	6,0±4,1 5 (0-22)	6,4±3,9 6 (0-20)
	Üç	6,4±4,3 5 (0-20)	6,2±4,0 5 (1-17)
	Dört ve daha fazla	7,1±3,9 6,5 (2-16)	8,1±4,3 7 (1-20)
	<b>p<sup>#</sup></b>	<b>0,166</b>	<b>0,030</b>

#Kruskal Wallis testi; \*Mann Whitney U testi

Merkez ilçe grupları arasında anne tutum(p=0,096) ve baba tutum(p=0,069) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Okul grupları arasında anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; bale ve müzik ortaokulu ile ortaokul arasında anne tutum puanı( $p=0,003$ ) ve baba tutum puanı( $p=0,034$ ) bakımından karşılaştırıldığında bale ve müzik ortaokulunun anne tutum ve baba tutum puanı daha düşüktü; anneleri ve babaları daha demokratikti. Bale ve müzik ortaokulu ile imam hatip ortaokulu arasında anne-baba tutum puanı( $p=0,001$ ) bakımından karşılaştırıldığında bale ve müzik ortaokulunun anne tutum ve baba tutum puanı daha düşüktü; anneleri ve babaları daha demokratikti.

Bale ve müzik ortaokulu ile yatılı bölge ortaokulu arasında anne-baba tutum puanı( $p<0,001$ ) bakımından karşılaştırıldığında bale ve müzik ortaokulunun anne tutum ve baba tutum puanı daha düşüktü; anneleri ve babaları daha demokratiktir. Ayrıca baba tutum ölçek puanı bakımından ise ortaokul ile imam hatip ortaokulu arasında( $p=0,042$ ) ortaokulun baba tutum puanı daha düşüktü. Ortaokul ile yatılı bölge ortaokulu arasında( $p=0,005$ ) ise ortaokulun baba tutum puanı daha düşüktü; babalarını daha demokratik bulmaktaydı.

Kızlarla erkekler arasında anne tutum( $p=0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Kızlar anne ve babalarını daha demokratik bulmaktaydı.

Sınıflar arasında anne tutum( $p=0,181$ ) ve baba tutum( $p=0,337$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Kardeş sayısı grupları arasında anne tutum( $p=0,166$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yokken baba tutum( $p=0,030$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; dört ve daha fazla kardeşi olanların hiç kardeşi olmayanlara( $p=0,016$ ) ve bir kardeşi olanlara( $p=0,034$ ) göre baba tutum puanı daha yüksek olup babalarını daha az demokratik bulmaktaydı.

**Tablo 4.5.1: Çocukların Sosyodemografik Özelliklerine Göre Ana-Baba Tutumu Puanlarının Dağılımı (n=966)(devamı)**

		<b>Anne Tutumu</b>	<b>Baba Tutumu</b>
		$\bar{x} \pm s$	$\bar{x} \pm s$
		<b>Medyan(min-max)</b>	<b>Medyan(min-max)</b>
<b>Önceki dönem başarı</b>	Takdir	5,4±3,9 4 (0-22)	5,7±4,0 5 (0-21)
	Teşekkür	6,3±4,1 6 (0-20)	6,7±4,1 6 (0-21)
	Hiçbiri	6,9±4,1 6 (1-19)	7,3±4,0 7 (0-20)
	<b>p#</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>
<b>Yaşadığı yer</b>	İl merkezi	5,9±4,1 5 (0-22)	6,1±3,9 5 (0-21)
	İlçe merkezi	5,8±3,8 5 (0-20)	6,3±4,3 5 (0-21)
	<b>p*</b>	<b>0,602</b>	<b>0,932</b>
<b>Aile gelir</b>	İyi	5,2±3,5 4 (0-19)	5,8±4,0 5 (0-21)
	Orta	6,4±4,3 5 (0-22)	6,5±4,0 6 (0-20)
	Kötü	8,6±5,2 8 (1-19)	8,3±4,9 8 (1-21)
	<b>p#</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>
<b>Aile tipi</b>	Çekirdek aile	5,7±4,0 5 (0-22)	5,9±3,9 5 (0-21)
	Geniş aile	6,6±4,1 6 (0-20)	7,3±4,4 7 (0-19)
	Anne-Baba ayrı	6,0±3,9 7 (1-18)	7,0±4,0 6 (0-13)
	<b>p#</b>	<b>0,008</b>	<b>&lt;0,001</b>
<b>Anne eğitim düzeyi</b>	En fazla okuryazar	6,3±3,8 5 (0-17)	6,8±4,0 6 (1-20)
	İlkokul-Ortaokul mezunu	6,0±4,0 5 (0-20)	6,4±4,0 6 (0-21)
	Lise-Üniversite mezunu	5,7±4,1 4 (0-22)	5,9±4,1 5 (0-21)
	<b>p#</b>	<b>0,125</b>	<b>0,027</b>
<b>Baba eğitim düzeyi</b>	En fazla okuryazar	8,1±3,9 8 (1-17)	8,9±4,6 8 (1-20)
	İlkokul-Ortaokul mezunu	6,1±4,1 5 (0-20)	6,5±4,1 6 (0-20)
	Lise-Üniversite mezunu	5,6±3,9 5 (0-22)	5,8±3,9 5 (0-21)
	<b>p#</b>	<b>0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>
<b>Her gün düzenli online oyun oynama durumu</b>	Evet	5,9±4,0 5 (0-22)	6,3±4,1 5 (0-21)
	Hayır	5,5±3,8 4 (0-19)	5,7±3,8 5 (1-19)
	<b>p*</b>	<b>0,216</b>	<b>0,095</b>

#Kruskal Wallis testi; \*Mann Whitney U testi

Önceki dönem başarı grupları arasında anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı.



Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; takdir alanlarla hiçbir şey almayanlar arasında anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından takdir alanların ölçek puanları daha düşüktü.

Takdir alanlarla teşekkür alanlar arasında anne tutum( $p=0,001$ ) ve baba tutum( $p=0,001$ ) ölçek puanı bakımından takdir alanların ölçek puanları daha düşüktü; bu doğrultuda başarı durumu arttıkça anne ve babayı demokratik bulma oranını da artmaktaydı.

Yaşadığı yer grupları arasında anne tutum( $p=0,602$ ) ve baba tutum( $p=0,932$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Aile gelir grupları arasında anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; iyi gelir grupları ile orta gelir grupları arasında anne tutum( $p=0,001$ )-baba tutum( $p=0,008$ ) ölçek puanı bakımından iyi gelir gruplarının ölçek puanları daha düşüktü.

İyi gelir grupları ile kötü gelir grupları arasında anne tutum( $p<0,001$ )-baba tutum( $p=0,003$ ) ölçek puanı bakımından iyi gelir gruplarının ölçek puanları daha düşüktü. Orta gelir grupları ile kötü gelir grupları arasında ise anne tutum( $p=0,031$ ) ölçek puanı bakımından orta gelir gruplarının anne tutum puanı daha düşüktü. Gelir durumu iyileştikçe anne ve babayı demokratik bulma oranı artmaktaydı.

Ayrıca aile gelir durumunu kötü olarak tanımlayan çocukların çoğu annelerini otoriter olarak nitelendirmekteydi(medyan=8,6).

Aile tipi grupları arasında anne tutum( $p=0,008$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; çekirdek aile grupları ile geniş aile grupları arasında anne tutum( $p=0,006$ ) ve baba tutum( $p=0,001$ ) ölçek puanı bakımından çekirdek ailelerdeki çocukların anne ve babalarını demokratik bulma oranı daha yüksekti.

Anne eğitim grupları arasında anne tutum( $p=0,125$ ) ölçek puanı bakımından anlamlı farklılık yokken baba tutum( $p=0,027$ ) ölçek puanı bakımından anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde;

anne eğitim seviyesi arttıkça demokratik bulma oranı artmasına karşın alt grup karşılaştırmalarında anlamlı derecede bir farklılık yoktu.

Baba eğitim grupları arasında anne tutum( $p=0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; en fazla okuryazar olanlar ile ilkokul-ortaokul mezunu olanlar arasında anne tutum( $p=0,018$ )-baba tutum( $p=0,017$ ) ölçek puanı bakımından ilkokul-ortaokul mezunu olanların ölçek puanları daha düşüktü.

En fazla okuryazar olanlar ile lise-üniversite mezunu olanlar arasında anne tutum( $p=0,002$ )-baba tutum( $p=0,001$ ) ölçek puanı bakımından lise-üniversite mezunu olanların ölçek puanları daha düşüktü.

Bu doğrultuda anne-babasının eğitim seviyesi yüksek olan grubun anne ve babasını demokratik bulma oranı yüksekti. Lise-üniversite mezunu olanlar ile ilkokul-ortaokul mezunu olanlar arasında ise baba tutum( $p=0,022$ ) ölçek puanı bakımından lise-üniversite mezunu olanların babalarını demokratik bulma oranı daha yüksekti.

Her gün düzenli olarak online oyun oynama grupları arasında anne tutum( $p=0,216$ ) ve baba tutum( $p=0,095$ ) ölçek puanları bakımından anlamlı farklılık yoktu.

**Tablo 4.5.2: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyun Özelliklerine Göre Ana-Baba Tutumu Puanlarının Dağılımı (n=821)**

		Anne Tutumu $\bar{x} \pm s$ Medyan(min-max)	Baba Tutumu $\bar{x} \pm s$ Medyan(min-max)
<b>Oyuna Ayrılan Zaman</b>	Bir saatten az (45-60 dk)	5,7±4,0 5 (0-22)	6,0±4,1 5 (0-21)
	Bir üç saat arası	5,7±3,9 5 (0-20)	6,2±4,0 5 (0-21)
	Üç beş saat arası	7,8±4,6 7 (1-20)	7,6±4,1 7 (2-17)
	Beş saatten fazla	6,6±3,1 7 (2-14)	7,6±3,7 8 (2-14)
	<b>P<sup>#</sup></b>	<b>0,001</b>	<b>0,003</b>
<b>Tercih Edilen Oyun Türü</b>	Savaş ve şiddet oyunları	6,5±4,2 5 (0-20)	7,0±4,2 6 (0-21)
	Spor ve yarış oyunları	5,7±4,1 5 (0-19)	6,0±4,2 5 (0-19)
	Strateji ve macera oyunları	5,3±3,9 4 (0-20)	5,6±3,8 5 (0-20)
	Zekâ ve mantık oyunları	4,9±3,1 4 (0-14)	5,0±3,0 5 (0-15)
	Güldürü ve eğlence oyunları	5,5±3,4 5 (0-22)	6,1±3,7 6 (0-16)
	Korku oyunları	6,8±5,1 5 (2-17)	5,6±3,7 4 (2-13)
<b>P<sup>#</sup></b>	<b>0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	
<b>Yeni Bir Oyun Reklamı Görünce</b>	Her zaman açarım oynarım	7,8±3,9 8 (3-14)	9,0±4,4 8 (6-18)
	Her zaman açarım beğenirsem oynarım	6,2±3,6 6 (0-17)	7,0±4,2 6 (0-20)
	Bazen merak eder açarım oynarım	6,4±4,3 6 (0-22)	6,6±4,1 6 (0-20)
	Bazen merak eder açarım oynamam	5,9±4,1 5 (0-19)	6,2±3,9 6 (0-19)
	Hiç açmam ve oynamam	5,5±3,8 4 (0-20)	5,8±4,0 5 (0-21)
<b>P<sup>#</sup></b>	<b>0,021</b>	<b>0,001</b>	
<b>Yakın Çevresinde Oyun Oynama</b>	Annem	5,0±3,3 5 (0-18)	5,6±3,7 5 (0-19)
	Babam	6,3±4,0 5 (1-18)	6,4±3,8 5 (0-17)
	Kardeşim	6,0±3,8 5 (0-20)	6,5±4,2 6 (0-21)
	Abim/Ablam	6,1±4,4 5 (0-22)	6,1±3,9 5 (0-20)
<b>P<sup>#</sup></b>	<b>0,134</b>	<b>0,268</b>	

#Kruskal Wallis testi

Oyuna ayrılan zaman grupları arasında anne tutum(p=0,001) ve baba tutum(p=0,003) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; üç-beş saat arası oyun oynayanlar ile bir saatten az oynayanlar arasında anne tutumu(p=0,002)-

baba tutumu( $p=0,014$ ) ölçek puanı bakımından bir saatten az oynayanların ölçek puanı daha düşük olup anne-babalarını demokratik bulma oranı yüksekti.

Üç-beş saat arası oyun oynayanlar ile bir-üç saat arası oynayanların anne tutumu( $p=0,002$ ) arasında ise daha az süreyle oynayanların ilgili ölçek puanı daha düşük olup annelerini demokratik bulma oranı daha yüksekti.

Sevdiği oyun türü grupları arasında anne tutum( $p=0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; savaş ve şiddet oyunlarını sevenler ile zekâ ve mantık oyunlarını sevenlerin anne tutum( $p=0,019$ )-baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından savaş ve şiddet oyunlarını sevenlerin ilgili ölçek puanları daha yüksek olup anne babalarını demokratik bulma oranı daha düşüktü. Savaş ve şiddet oyunlarını sevenler ile strateji ve macera oyunlarını sevenlerin anne tutum( $p=0,002$ )-baba tutum( $p=0,001$ ) ölçek puanı bakımından savaş ve şiddet oyunlarını sevenlerin ilgili ölçek puanları daha yüksek olup anne babalarını demokratik bulma oranı daha düşüktü. Savaş ve şiddet oyunlarını sevenler ile spor ve yarış oyunlarını sevenlerin baba tutum( $p=0,024$ ) ölçek puanı bakımından savaş ve şiddet oyunlarını sevenlerin ilgili ölçek puanları daha yüksek olup babalarını demokratik bulma oranı daha düşüktü.

Yeni bir oyun reklamı görünce çocukların verdikleri reaksiyon grupları arasında anne tutum( $p=0,021$ ) ve baba tutum( $p=0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; alt grup karşılaştırmalarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmamasına karşın her zaman açarım oynarım yanıtını veren çocuklar çoğunlukla babalarını otoriter nitelendirmekteydi(medyan=9,0).

Yakın çevresinde oyun oynayan kişi grupları arasında anne tutum( $p=0,134$ ) ve baba tutum( $p=0,268$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

**Tablo 4.5.2: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyun Özelliklerine Göre Ana-Baba Tutumu Puanlarının Dağılımı (n=821)(devamı)**

		Anne Tutumu $\bar{x} \pm s$ Medyan(min-max)	Baba Tutumu $\bar{x} \pm s$ Medyan(min-max)
Tanınmadığı Kişi Varlığı	Evet	6,7±4,4 5 (0-22)	7,0±4,3 6 (0-21)
	Hayır	5,3±3,6 4 (0-20)	5,7±3,8 5 (0-21)
	<b>p*</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>
Verilen Komutları Uygulama	Evet, her zaman	7,2±4,3 6 (2-18)	7,4±4,7 6,5 (1-21)
	Düşünür öyle yaparım	5,9±4,0 5 (0-22)	6,3±4,1 6 (0-21)
	Hayır, hiç yapmam	5,6±4,0 4 (0-20)	6,0±3,9 5 (0-20)
<b>p#</b>	<b>0,017</b>	<b>0,061</b>	
Olumsuz İstekleri Gerçekleştirme Durumu	Evet, her zaman	8,1±4,2 8 (3-15)	9,1±4,8 8 (3-20)
	Düşünür öyle yaparım	7,6±4,9 7 (0-22)	7,4±4,2 7 (0-21)
	Hayır, hiç yapmam	5,7±3,9 5 (0-20)	6,1±4,0 5 (0-21)
<b>p#</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>0,001</b>	
Online Oyunların Uykuya Etkisi	Evet, etkiliyor geç saatte yatıyor	7,2±4,1 7 (0-22)	7,8±4,5 7 (0-20)
	Hayır, etkilemez	5,5±3,9 5 (0-20)	5,9±3,9 5 (0-21)
	Evet, etkiliyor uykuya geç diyor	7,9±4,6 8 (1-19)	8,0±4,4 8 (1-17)
<b>p#</b>	<b>&lt;0,001</b>	<b>&lt;0,001</b>	

#Kruskal Wallis testi; \*Mann Whitney U testi

Online oyun grubunda tanımadığı kişi olanlarla olmayanlar arasında anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Bakıldığında grubunda tanımadığı kişi olmayanların ilgili ölçek puanı daha düşük olup anne ve babalarını daha demokratik bulmaktaydı.

Online oyunlarda komutları uygulama grupları arasında anne tutum( $p=0,017$ ) ölçek puanı bakımından anlamlı farklılık varken baba tutum( $p=0,061$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktu.

Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; hayır hiç yapmam diyenlerle evet her zaman yaparım diyenlerin anne tutumu( $p=0,014$ ) ölçek puanı arasında hayır hiç yapmam diyenlerin ilgili ölçek puanı daha düşük olup annelerini daha demokratik bulmaktaydı.

Olumsuz istekleri gerçekleştirme grupları arasında anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p=0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; hiçbir zaman yapmam diyenler ile düşünür öyle yaparım diyenlerin anne tutum( $p=0,002$ ) ve baba tutum( $p=0,012$ ) ölçek puanı arasında hiçbir zaman yapmam diyenlerin ilgili ölçek puanları daha düşük olup anne-babalarını daha demokratik bulmaktaydı. Hiçbir zaman yapmam diyenler ile her zaman yaparım diyenler arasında ise baba tutum( $p=0,034$ ) ölçek puanı bakımından bakıldığında her zaman yaparım diyenler babalarını daha otoriter( $\text{medyan}=9,1$ ) bulmaktaydı.

Online oyunların uyku durumunu etkilemesi grupları arasında anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı. Farklılığın hangi grup ya da gruplardan kaynaklandığı incelendiğinde; hayır etkilemez diyenlerle etkiliyor, uykuya geç dalmama sebep oluyor diyenler arasında anne tutum( $p<0,001$ )-baba tutum( $p=0,002$ ) ölçek puanı bakımından bakıldığında hayır etkilemez diyenlerin ilgili ölçek puanları daha düşük olup anne-babalarını demokratik bulma oranı yüksekti. Hayır, etkilemez diyenlerle etkiliyor, geç yatıyorum diyenler arasında ise anne tutum( $p<0,001$ )-baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanı bakımından hayır etkilemez diyenlerin ilgili ölçek puanı daha düşük olup anne-babalarını demokratik bulma oranı yüksekti.

#### **4.6. Ana-Baba Tutum ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Puanlarının İlişkisinin İncelenmesi**

Araştırmaya dâhil olan çocukların ana-baba tutum ve Buss-Perry saldırganlık ölçeği puanlarının ilişkisinin incelenmesiyle ilişkili tablolar Tablo 4.6.1, Tablo 4.6.2 ve Tablo 4.6.3'te yer almaktadır.

**Tablo 4.6.1: Çocukların, Ana-Baba Tutumları ve Saldırganlık Ölçeği Puanları Arasındaki İlişkinin Dağılımı(n=966)**

	Anne Tutum Puanı	Baba Tutum Puanı	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Sözel Saldırganlık Puanı	Öfke Puanı	Düşmanlık Puanı	Dolaylı Saldırganlık Puanı	Total Saldırganlık Puanı
Anne Tutum Puanı	-							
Baba Tutum Puanı	r=0,685 p<0,001	-						
Fiziksel Saldırganlık Puanı	r=0,285 p<0,001	r=0,276 p<0,001	-					
Sözel Saldırganlık Puanı	r=0,172 p<0,001	r=0,174 p<0,001	r=0,583 p<0,001	-				
Öfke Puanı	r=0,268 p<0,001	r=0,258 p<0,001	r=0,627 p<0,001	r=0,544 p<0,001	-			
Düşmanlık Puanı	r=0,294 p<0,001	r=0,266 p<0,001	r=0,540 p<0,001	r=0,517 p<0,001	r=0,601 p<0,001	-		
Dolaylı Saldırganlık Puanı	r=0,259 p<0,001	r=0,228 p<0,001	r=0,666 p<0,001	r=0,565 p<0,001	r=0,582 p<0,001	r=0,534 p<0,001	-	
Total Saldırganlık Puanı	r=0,321 p<0,001	r=0,302 p<0,001	r=0,868 p<0,001	r=0,754 p<0,001	r=0,828 p<0,001	r=0,792 p<0,001	r=0,811 p<0,001	-

\*Spearman korelasyon

Çocuklarda anne tutum puanı ile fiziksel saldırganlık( $r=0,285$ ;  $p<0,001$ ), sözel saldırganlık( $r=0,172$ ;  $p<0,001$ ), öfke( $r=0,268$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,294$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,259$ ;  $p<0,001$ ) ve total saldırganlık( $r=0,321$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı zayıf ilişki tespit edildi. Baba tutum puanı ile fiziksel saldırganlık( $r=0,276$ ;  $p<0,001$ ), sözel saldırganlık( $r=0,174$ ;  $p<0,001$ ), öfke( $r=0,258$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,266$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,228$ ;  $p<0,001$ ) ve total saldırganlık( $r=0,302$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı zayıf ilişki tespit edildi.

Çocuklarda anne tutum puanı ile baba tutum puanı( $r=0,685$ ;  $p<0,001$ ) arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Fiziksel saldırganlık puanı ile sözel saldırganlık( $r=0,583$ ;  $p<0,001$ ), öfke( $r=0,627$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,540$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,666$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Sözel saldırganlık puanı ile öfke( $r=0,544$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,517$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık ( $r=0,565$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Öfke puanı ile düşmanlık( $r=0,601$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,582$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Düşmanlık puanı ile dolaylı saldırganlık ( $r=0,534$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanı arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi.

Çocuklarda total saldırganlık puanı ile fiziksel saldırganlık( $r=0,868$ ;  $p<0,001$ ), sözel saldırganlık( $r=0,754$ ;  $p<0,001$ ), öfke( $r=0,828$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,792$ ;  $p<0,001$ ) ve dolaylı saldırganlık( $r=0,811$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı kuvvetli ilişki tespit edildi.



**Tablo 4.6.2: Kızların, Ana-Baba Tutumları ve Saldırganlık Ölçeği Puanları Arasındaki İlişkinin Dağılımı (n=516)**

	Anne Tutum Puanı	Baba Tutum Puanı	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Sözel Saldırganlık Puanı	Öfke Puanı	Düşmanlık Puanı	Dolaylı Saldırganlık Puanı	Total Saldırganlık Puanı
<b>Anne Tutum Puanı</b>	-							
<b>Baba Tutum Puanı</b>	r=0,678 p<0,001	-						
<b>Fiziksel Saldırganlık Puanı</b>	r=0,298 p<0,001	r=0,269 p<0,001	-					
<b>Sözel Saldırganlık Puanı</b>	r=0,248 p<0,001	r=0,234 p<0,001	r=0,602 p<0,001	-				
<b>Öfke Puanı</b>	r=0,323 p<0,001	r=0,278 p<0,001	r=0,659 p<0,001	r=0,606 p<0,001	-			
<b>Düşmanlık Puanı</b>	r=0,351 p<0,001	r=0,270 p<0,001	r=0,537 p<0,001	r=0,547 p<0,001	r=0,634 p<0,001	-		
<b>Dolaylı Saldırganlık Puanı</b>	r=0,252 p<0,001	r=0,185 p<0,001	r=0,691 p<0,001	r=0,589 p<0,001	r=0,612 p<0,001	r=0,543 p<0,001	-	
<b>Total Saldırganlık Puanı</b>	r=0,360 p<0,001	r=0,303 p<0,001	<b>r=0,871</b> p<0,001	<b>r=0,776</b> p<0,001	<b>r=0,852</b> p<0,001	<b>r=0,797</b> p<0,001	<b>r=0,820</b> p<0,001	-

\*Spearman korelasyon

Kızlarda anne tutum puanı ile fiziksel saldırganlık( $r=0,298$ ;  $p<0,001$ ), sözel saldırganlık( $r=0,248$ ;  $p<0,001$ ), öfke( $r=0,323$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,351$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,252$ ;  $p<0,001$ ) ve total saldırganlık( $r=0,360$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı zayıf ilişki tespit edildi. Baba tutum puanı ile fiziksel saldırganlık( $r=0,269$ ;  $p<0,001$ ), sözel saldırganlık( $r=0,234$ ;  $p<0,001$ ), öfke( $r=0,278$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,270$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,185$ ;  $p<0,001$ ) ve total saldırganlık( $r=0,303$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı zayıf ilişki tespit edildi.

Kızlarda anne tutum puanı ile baba tutum puanı ( $r=0,678$ ;  $p<0,001$ ) arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Fiziksel saldırganlık puanı ile sözel saldırganlık( $r=0,602$ ;  $p<0,001$ ), öfke( $r=0,659$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,537$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,691$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Sözel saldırganlık puanı ile öfke( $r=0,606$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,547$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,589$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Öfke puanı ile düşmanlık( $r=0,634$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,612$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Düşmanlık puanı ile dolaylı saldırganlık( $r=0,543$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanı arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi.

Kızlarda total saldırganlık puanı ile fiziksel saldırganlık( $r=0,871$ ;  $p<0,001$ ), sözel saldırganlık( $r=0,776$ ;  $p<0,001$ ), öfke( $r=0,852$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,797$ ;  $p<0,001$ ) ve dolaylı saldırganlık( $r=0,820$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı kuvvetli ilişki tespit edildi.

**Tablo 4.6.3: Erkeklerin, Ana-Baba Tutumları ve Saldırganlık Ölçeği Puanları Arasındaki İlişkinin Dağılımı (n=450)**

	Anne Tutum Puanı	Baba Tutum Puanı	Fiziksel Saldırganlık Puanı	Sözel Saldırganlık Puanı	Öfke Puanı	Düşmanlık Puanı	Dolaylı Saldırganlık Puanı	Total Saldırganlık Puanı
<b>Anne Tutum Puanı</b>	-							
<b>Baba Tutum Puanı</b>	r=0,685 p<0,001	-						
<b>Fiziksel Saldırganlık Puanı</b>	r=0,253 p<0,001	r=0,267 p<0,001	-					
<b>Sözel Saldırganlık Puanı</b>	r=0,084 p=0,076	r=0,108 p=0,022	r=0,561 p<0,001	-				
<b>Öfke Puanı</b>	r=0,198 p<0,001	r=0,230 p<0,001	r=0,583 p<0,001	r=0,467 p<0,001	-			
<b>Düşmanlık Puanı</b>	r=0,240 p<0,001	r=0,285 p<0,001	r=0,561 p<0,001	r=0,485 p<0,001	r=0,563 p<0,001	-		
<b>Dolaylı Saldırganlık Puanı</b>	r=0,260 p<0,001	r=0,264 p<0,001	r=0,631 p<0,001	r=0,536 p<0,001	r=0,544 p<0,001	r=0,530 p<0,001	-	
<b>Total Saldırganlık Puanı</b>	r=0,268 p<0,001	r=0,296 p<0,001	r=0,864 p<0,001	r=0,728 p<0,001	r=0,795 p<0,001	r=0,793 p<0,001	r=0,799 p<0,001	-

\*Spearman korelasyon

Erkeklerde anne tutum puanı ile fiziksel saldırganlık( $r=0,253$ ;  $p<0,001$ ), öfke( $r=0,198$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,240$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,260$ ;  $p<0,001$ ) ve total saldırganlık( $r=0,268$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı zayıf ilişki tespit edilirken sözel saldırganlık( $r=0,084$ ;  $p=0,076$ ) ölçek puanı arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı olmayan zayıf bir ilişki tespit edildi. Baba tutum puanı ile fiziksel saldırganlık( $r=0,267$ ;  $p<0,001$ ), sözel saldırganlık( $r=0,108$ ;  $p=0,022$ ), öfke( $r=0,230$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,285$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,264$ ;  $p<0,001$ ) ve total saldırganlık( $r=0,296$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı zayıf ilişki tespit edildi.

Erkeklerde anne tutum puanı ile baba tutum puanı( $r=0,685$ ;  $p<0,001$ ) arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Fiziksel saldırganlık puanı ile sözel saldırganlık( $r=0,561$ ;  $p<0,001$ ), öfke( $r=0,583$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,561$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,631$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Sözel saldırganlık puanı ile öfke( $r=0,467$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,485$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık ( $r=0,536$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Öfke puanı ile düşmanlık( $r=0,563$ ;  $p<0,001$ ), dolaylı saldırganlık( $r=0,544$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi. Düşmanlık puanı ile dolaylı saldırganlık( $r=0,530$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanı arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı orta şiddetli ilişki tespit edildi.

Erkeklerde total saldırganlık puanı ile fiziksel saldırganlık( $r=0,864$ ;  $p<0,001$ ), sözel saldırganlık( $r=0,728$ ;  $p<0,001$ ), öfke( $r=0,795$ ;  $p<0,001$ ), düşmanlık( $r=0,793$ ;  $p<0,001$ ) ve dolaylı saldırganlık( $r=0,799$ ;  $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü anlamlı kuvvetli ilişki tespit edildi.

#### 4.7. Online Oyunla İlgili Özelliklerin Karşılaştırılma Tablolarının İncelenmesi

Araştırmaya dâhil olan çocukların oyunla ilgili özelliklerin karşılaştırılma tabloları Tablo 4.7.1, Tablo 4.7.2, Tablo 4.7.3, Tablo 4.7.4, Tablo 4.7.5, Tablo 4.7.6, Tablo 4.7.7 ve Tablo 4.7.8’de yer almaktadır.

**Tablo 4.7.1: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Oyun Arkadaş Gruplarının Varlığına Göre Tercih Ettikleri Oyun Türlerinin Dağılımı(n=821)**

	Oyun Arkadaş Grubu		p
	Evet n(%)	Hayır n(%)	
Savaş ve Şiddet	334 (%51,1)	32 (%19,0)	<0,001
Spor ve yarış	120 (%18,4)	37 (%22,0)	
Strateji ve Macera	115 (%17,6)	45 (%26,8)	
Zekâ ve Mantık	48 (%7,4)	28 (%16,7)	
Güldürü ve Eğlence	30 (%4,6)	21 (%12,5)	
Korku	6 (%0,9)	5 (%3,0)	

\*Pearson ki-kare testi \* Katılımcılar sorulara kendi ifadelerine göre ve birden fazla cevap vermiştir. Yüzdeler belirtilen “n” sayısı üzerinden sütun yüzdesi ile hesaplanmıştır.

Oyun arkadaş grubu olanlarla olmayanlar arasında sevdikleri oyun türü bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardı ( $p<0,001$ ). Bakıldığında oyun arkadaş grubu olanlarda savaş ve şiddet oyunu sevenlerin oranı %51,1 iken bu oran arkadaş grubu olmayanlarda %19,0’dı. Buna paralel şekilde oyun arkadaş grubu olmayanlarda spor/yarış türü oyunlarını ve strateji/macera oyunlarını sevme oranı daha yüksekti.

**Tablo 4.7.2: Ailenin Çocuğu Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynarken Takip Etme Durumunun Sosyodemografik Özelliklere Göre Dağılımı (n=821)**

		Ailenin çocuğu takip etme durumu		p*
		Evet, n(%)	Hayır, n(%)	
Merkez ilçe	Nilüfer	196 (%33,2)	89 (%38,7)	0,124
	Osmangazi	128 (%21,7)	55 (%23,9)	
	Yıldırım	267 (%45,2)	86 (%37,4)	
Okul türü	Ortaokul	331 (%56,0)	127 (%55,2)	0,969
	İmam Hatip Ortaokul	193 (%32,7)	75 (%32,6)	
	Yatılı Bölge Ortaokul	38 (%6,4)	17 (%7,4)	
	Bale/Müzik Ortaokul	29 (%4,9)	11 (%4,8)	
Cinsiyet	Kız	287 (%48,6)	106 (%46,1)	0,524
	Erkek	304 (%51,4)	124 (%53,9)	
Sınıf	5. Sınıf	162 (%27,4)	67 (%29,1)	<0,001
	6. Sınıf	149 (%25,2)	37 (%16,1)	
	7. Sınıf	156 (%26,4)	44 (%19,1)	
	8. Sınıf	124 (%21,0)	82 (%35,7)	
Kardeş sayısı	Yok	79 (%13,4)	27 (%11,7)	0,249
	Bir	274 (%46,4)	104 (%45,2)	
	İki	142 (%24,0)	63 (%27,4)	
	Üç	59 (%10,0)	29 (%12,6)	
Bir önceki dönem başarı durumu	Dört ve daha fazla	37 (%6,3)	7 (%3,0)	0,634
	Takdir	315 (%53,3)	118 (%51,3)	
	Teşekkür	189 (%32,0)	72 (%31,3)	
	Hiçbiri	87 (%14,7)	40 (%17,4)	
Yaşadığı yer	İl merkezi	428 (%72,4)	176 (%76,5)	0,231
	İlçe merkezi	163 (%27,6)	54 (%23,5)	
Aile tipi	Çekirdek aile	483 (%81,7)	184 (%80,0)	0,701
	Geniş aile	82 (%13,9)	37 (%16,1)	
	Anne-Baba ayrı	26 (%4,4)	9 (%3,9)	
Aile gelir durumu	İyi	328 (%55,5)	114 (%49,6)	0,230
	Orta	244 (%41,3)	105 (%45,7)	
	Kötü	19 (%3,2)	11 (%4,8)	
Anne eğitim	En fazla okuryazar	37 (%6,3)	10 (%4,3)	0,271
	İlkokul/ortaokul mezunu	288 (%48,7)	125 (%54,3)	
	Lise/Üniversite mezunu	266 (%45,0)	95 (%41,3)	
Baba eğitim	En fazla okuryazar	13 (%2,2)	7 (%3,0)	0,518
	İlkokul/ortaokul mezunu	226 (%38,2)	95 (%41,3)	
	Lise/Üniversite mezunu	352 (%59,6)	128 (%55,7)	

\*Pearson ki-kare testi \*Yüzdeler belirtilen "n" sayısı üzerinden sütun yüzdesi ile hesaplanmıştır.

Ailesi tarafından takip edilen ve edilmeyen çocuklarda sınıflar arasında( $p<0,001$ ) istatistiksel olarak anlamlı fark vardı. Bakıldığında ailesi tarafından takip edilme oranı bir üst sınıfa geldikçe (7.sınıf hariç) nispeten düşmekteydi.

Ailesi tarafından takip edilen ve edilmeyen çocuklar arasında bulunduğu merkez ilçe( $p=0,124$ ), okul türü( $p=0,969$ ), cinsiyet( $p=0,524$ ), kardeş sayısı( $p=0,249$ ), bir önceki dönem başarısı( $p=0,634$ ), yaşadığı yer( $p=0,231$ ), aile tipi( $p=0,701$ ), aile gelir durumu( $p=0,230$ ), anne eğitim( $p=0,271$ ) ve baba eğitim( $p=0,518$ ) ölçek puanı bakımından istatistiksel olarak anlamlı fark yoktu.

**Tablo 4.7.3: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Tercih Ettiği Oyun Türlerinin Ailenin Çocuğu Online Oyun Oynarken Takip Etmesiyle İlişkinin Dağılımı (n=821)**

	Ailenin çocuğu takip etme durumu		p*
	Evet n(%)	Hayır n(%)	
<b>Savaş ve Şiddet</b>	248 (%42,0)	118 (%51,3)	<b>0,049</b>
<b>Spor ve yarış</b>	116 (%19,6)	41 (%17,8)	
<b>Strateji ve Macera</b>	117 (%19,8)	43 (%18,7)	
<b>Zekâ ve Mantık</b>	65 (%11,0)	11 (%4,8)	
<b>Güldürü ve Eğlence</b>	38 (%6,4)	13 (%5,7)	
<b>Korku</b>	7 (%1,2)	4 (%1,7)	

\*Pearson ki-kare testi \* Katılımcılar sorulara kendi ifadelerine göre ve birden fazla cevap vermiştir. Yüzdeler belirtilen “n” sayısı üzerinden sütun yüzdesi ile hesaplanmıştır.

Ailesi tarafından takip edilen ve edilmeyen çocuklar arasında sevdikleri oyun türü bakımından istatistiksel olarak anlamlı fark vardı ( $p=0,049$ ). Bakıldığında ailesi tarafından takip edilmeyen çocuklarda savaş-şiddet oyunu %51,3 oranında oynanırken, ailesi tarafından takip edilenlerde savaş-şiddet oyunu oynama %42 oranındadır.

**Tablo 4.7.4: Online Oyunların Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocuğun Uykusuna Etkisi ile Çocuğun Yeni Bir Oyunla Karşlaşması Sonucundaki Tutumunun Dağılımı (n=821)**

		Online Oyunların Uykuya Etkisi			
		Evet, etkiliyor geç saatte yatıyor n (%)	Hayır, etkilemez n (%)	Evet, etkiliyor uykuya geç dalıyor n (%)	p*
<b>Yeni bir oyun reklamı görünce</b>	Her zaman açarım oynarım	2 (%1,7)	5 (%0,8)	1 (%1,9)	
	Her zaman açarım beğenirsem oynarım	14 (%12,0)	49 (%7,5)	8 (%15,4)	
	Bazen merak eder açarım oynarım	40 (%34,2)	127 (%19,5)	14 (%26,9)	<b>0,001</b>
	Bazen merak eder açarım oynamam	34 (%29,1)	194 (%29,8)	12 (%23,1)	
	Hiç açmam ve oynamam	27 (%23,1)	277 (%42,5)	17 (%32,7)	

\*Pearson ki-kare testi \* Katılımcılar sorulara kendi ifadelerine göre ve birden fazla cevap vermiştir. Yüzdeler belirtilen “n” sayısı üzerinden sütun yüzdesi ile hesaplanmıştır.

Yeni bir oyun reklamı görünce çocukların verdikleri reaksiyona göre oyunlarının uykuya etkisi istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdi (p=0,001). Tabloyu incelediğimizde, online oyunlar uykuyu hiç etkilemez diyenlerde en yüksek oran yeni bir oyun reklamı görünce hiç açmam diyenlerdeyken, evet etkiliyor geç yatıyor ve uykuya geç dalıyor diyenlerde en yüksek oran bazen merak eder açarım oynarımdaydı.

**Tablo 4.7.5: Ailenin Çocuğu Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynarken Takip Etme Durumuyla Çocuğun Yeni Bir Oyunla Karşlaşması Sonucundaki Tutumunun Dağılımı (n=821)**

		Ailenin çocuğu takip etme durumu		
		Evet, n (%)	Hayır, n (%)	p*
<b>Yeni bir oyun reklamı görünce</b>	Her zaman açarım oynarım	4 (%0,7)	4 (%1,7)	
	Her zaman açarım beğenirsem oynarım	54 (%9,1)	17 (%7,4)	
	Bazen merak eder açarım oynarım	123 (%20,8)	58 (%25,2)	0,253
	Bazen merak eder açarım oynamam	170 (%28,8)	70 (%30,4)	
	Hiç açmam ve oynamam	240 (%40,6)	81 (%35,2)	

\*Pearson ki-kare testi \* Katılımcılar sorulara kendi ifadelerine göre ve birden fazla cevap vermiştir. Yüzdeler belirtilen “n” sayısı üzerinden sütun yüzdesi ile hesaplanmıştır.

Yeni bir oyun reklamı görünce çocukların verdikleri reaksiyona göre ailenin çocuğu takip etme durumu istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermedi (p=0,253).



**Tablo 4.7.6: Ailenin Çocuğu Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynarken Takip Etme Durumuyla Online Oyunların Çocuğun Uykusuna Etkisinin Dağılımı (n=821)**

		Ailenin çocuğu takip etme durumu		p*
		Evet n(%)	Hayır n(%)	
Online oyunların uykuya etkisi	Evet, etkiliyor geç saatte yatıyor	72 (%12,2)	45 (%19,6)	0,009
	Hayır etkilemez	485 (%82,1)	167 (%72,6)	
	Evet, etkiliyor uykuya geç dalyor	34 (%5,7)	18 (%7,8)	

\*Pearson ki-kare testi \* Katılımcılar sorulara kendi ifadelerine göre ve birden fazla cevap vermiştir. Yüzdeler belirtilen “n” sayısı üzerinden sütun yüzdesi ile hesaplanmıştır.

Online oyunların çocuğun uykusunu etkilemesi durumlarına göre ailenin çocuğu takip etme durumu istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdi (p=0,009). Bakıldığında ailenin takip etmesi durumunda da etmemesi durumunda da online oyunların uykuyu etkilememe oranı daha yüksekti.

**Tablo 4.7.7: Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocuğun Yeni Bir Oyunla Karşılaşması Sonucundaki Tutumunun Tercih Edilen Oyun Türlerine Göre Dağılımı (n=821)**

		Yeni bir oyun reklamı görünce				
		Her zaman açarım oynarım n(%)	Her zaman açarım beğenirsem oynarım n(%)	Bazen merak eder açarım oynarım n(%)	Bazen merak eder açarım oynamam n(%)	Hiç açmam ve oynamam n(%)
Tercih Edilen Oyunlar	Savaş ve Şiddet	6 (%60)	43 (%58,1)	97 (%50,5)	106 (%37,9)	121 (%29,5)
	Spor ve yarış	3 (%30)	11 (%14,9)	38 (%19,8)	65 (%23,2)	96 (%23,4)
	Strateji ve Macera	1 (%10)	13 (%17,6)	37 (%19,3)	46 (%16,4)	101 (%24,6)
	Zekâ ve Mantık	0 (%0)	4 (%5,4)	10 (%5,2)	36 (%12,9)	53 (%12,9)
	Güldürü ve Eğlence	0 (%0)	3 (%4,1)	10 (%5,2)	21 (%7,5)	31 (%7,6)
	Korku	0 (%0)	0 (%0)	0 (%0)	6 (%2,1)	8 (%2,0)

\* Katılımcılar sorulara kendi ifadelerine göre ve birden fazla cevap vermiştir. Yüzdeler belirtilen “n” sayısı üzerinden sütun yüzdesi ile hesaplanmıştır.

Tablo 4.7.7’de görüldüğü üzere her zaman açar oynarım diyenlerin %60’ı savaş ve şiddet oyunlarını severken, bu oran çocuğun reaksiyonu hiç açmam ve oynamama gittikçe azalmaktaydı.

**Tablo 4.7.8:Her Gün Düzenli Olarak Online Oyun Oynayan Çocukların Seviye Geçmede İstenen Olumsuz İstekleri Gerçekleştirme Durumunun Tercih Ettiği Oyun Türlerine Göre Dağılımı (n=821)**

	Olumsuz İstekleri Gerçekleştirme Durumu			p*
	Evet, her zaman yaparım n (%)	Düşünürüm öyle yaparım n(%)	Hayır, hiçbir zaman yapmam n (%)	
<b>Savaş/Şiddet</b>	9 (%60,0)	38 (%52,8)	319 (%43,5)	0,413
<b>Spor/Yarış</b>	2 (%13,3)	13 (%18,1)	142 (%19,3)	
<b>Strateji/Macera</b>	2 (%13,3)	13 (%18,1)	145 (%19,8)	
<b>Zekâ/Mantık</b>	1 (%6,7)	3 (%4,2)	72 (%9,8)	
<b>Güldürü/Eğlence</b>	0 (%0)	5 (%6,9)	46 (6,3)	
<b>Korku</b>	1 (%6,7)	0 (%0)	10 (%1,4)	

\*Pearson ki-kare testi \* Katılımcılar sorulara kendi ifadelerine göre ve birden fazla cevap vermiştir. Yüzdeler belirtilen “n” sayısı üzerinden sütun yüzdesi ile hesaplanmıştır.

Çocukların seçtikleri oyun türlerine göre olumsuz istekleri gerçekleştirme alışkanlıkları istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermedi (p=0,413).

## 5. TARTIŞMA VE SONUÇ

Son yıllarda sık karşımıza çıkan şiddet içeren, saldırganlığı tetikleyen; sonucunda intihar ve ölümlerle karşılaştığımız oyunlar artmıştır. Bu oyunlara bir şekilde katılan bireylerden, çeşitli şiddet içeren talimatları yerine getirmesi istenir. Çocuk kazanma arzusuyla kendini her komutu yapar halde bulur. Bu durum alışkanlık haline gelip gerçek yaşamına da taşınarak bireyi suça ve şiddete eğilimli hale getirir (Yücel,& Şan, 2018; TBMM, 2020). Ailesinin çocuğa karşı tutumu ve çocuk üzerindeki denetimi çocuk için öngördüğümüz risklerin egale edilmesi adına büyük rol oynamaktadır (Sezer, Kolaç, & Erol, 2013; Zeybekoğlu Akbaş & Dursun, 2020). Bu sebeple risk grubundaki çocukların şiddet içerikli online oyunlarla bağlantısı, ebeveyn tutumlarının durum üzerindeki etkisi ve bu oyunlarla karşılaşmaları durumunda ortaya çıkabilecek yalnızlaşma, kendine ya da bir başkasına zarar verme gibi riskli durumların önüne geçilip erken dönemde bulunulan durumun tespit edilmesi büyük önem taşımaktadır.

Bu bölümde, çocukların online oyun kaynaklı riskli durumlarının erken dönemde tespit edilmesi, online oyunların saldırganlık düzeyine etkisinin belirlenmesi ve ebeveyn tutumlarının etkisinin ortaya konulması amacıyla yapılan; örneklemini 966 ortaokul öğrencisinin oluşturduğu çalışma sonucunda ortaya çıkan bulgular yedi başlık altında tartışılmıştır:

5.1.Çocukların Sosyodemografik Özellikleri ile İlişkili Bulguların Tartışılması

5.2.Çocukların Oyunla İlişkili Özellikleri ile İlişkili Bulguların Tartışılması

5.3.Her Gün Düzenli Olarak Online Oyuna İlişkin Özelliklere İlişkin Bulguların Tartışılması

5.4.Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Puanlarına İlişkin Bulguların Tartışılması

5.5.Ana-Baba Tutum Puanlarına İlişkin Bulguların Tartışılması

## 5.6.Ana-Baba Tutum ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Puanlarının İlişkinine İlişkin Bulguların Tartışılması

## 5.7.Online Oyunla İlgili Özelliklerin Karşılaştırılma Tablolarına İlişkin Bulguların Tartışılması

Çalışmamız üç merkez ilçede yürütülmüş olup çalışmaya katılanların %33'ü Nilüfer, %21,4'ü Osmangazi, %45,6'sı Yıldırım ilçesinde bulunan okullarda öğrenim görmektedir. Çalışmada yer alan öğrencilerin %55,3'ü ortaokul, %33,6'sı imam hatip ortaokulu, %6,3'ü yatılı bölge ortaokulu, %4,8'i bale ve müzik ortaokulundan katılım sağlamış olup, tabakalı örnekleme yöntemi sonucu planlanan doğrultuda Bursa ilinde bulunma oranına orantılı olarak seçili okulları temsil etmiştir. Çalışmada yer alan 966 kişinin yaş ortalaması  $11,8 \pm 1,28$  olup en küçüğü 9, en büyüğü 16 yaşındadır. Oyunlar ve saldırganlığa ilişkin ülkemizde ve yurtdışında yapılmış çalışmalar incelendiğinde; Aktaş'ın (2018) Kars'ta yaptığı çalışmada yaş ortalaması  $12,05 \pm 1,31$  yıl, Hendekçi ve Aydın Avcı'nın (2020) Giresun'da yaptığı çalışmada  $12,25 \pm 0,98$  yıl, Low, Polanin ve Espelage'nin (2013) ABD'de yaptıkları çalışmada  $12,22 \pm 0,76$  yıl, Areshtanab ve arkadaşları (2021) İran'da  $11,72 \pm 0,81$  yıl ve Charmaraman, Richer ve Moreno (2020) ABD'de yaptıkları çalışmada  $12,6 \pm 1$  yıl bulunmuştur. Bu bulgular elde ettiğimiz bulgularla yaş aralığı ve ortalaması bakımından benzerlik göstermektedir. Çalışmada yer alan öğrencilerin %53,4'ü kız; %46,6'sı erkektir. Hendekçi ve Aydın Avcı'nın (2020) yaptığı çalışmada %51,25'i kız, Low, Polanin ve Espelage'nin (2013) yaptıkları çalışmada %51'i kız, Areshtanab ve arkadaşlarının (2021) İran'da yaptıkları çalışmada %51,9'u kız, Charmaraman, Richer ve Moreno (2020) ABD'de yaptıkları çalışmada %52'si kız iken Aktaş'ın (2018) yaptığı çalışmada %51,8'i erkektir. Aktaş çalışmasında bu farkı erkeklerin oyunlarla ilişkisinin fazla olmasına yordarken diğer çalışmalarda ve bizim çalışmamızda tabakalı örnekleme yöntemi kullanılması ve örnekleme kız öğrenci sayısının fazla olması nedeniyle böyle bir oran söz konusudur.

Yaptığımız çalışmada öğrencilerin %85'i her gün online oyun oynarken; Alper, Canpolat ve Kızılışıkoglu'nun (2021) Ankara'da yaptığı çalışmada öğrencilerin %95,9'u, Marufoğlu (2020) Van'da yaptığı çalışmada %67'si, Balıkçı'nın (2018) İstanbul'da yaptığı çalışmada %53'ü, Talan ve Kalinkara'nın (2020) Malatya'da yaptığı çalışmada %61'i, Taylan, Kara ve Durğun'un (2017) Sakarya'da yaptıkları çalışmada %54,5'i online oyun oynamaktadır. Çalışmaya katılan kız öğrencilerin %76,2'si, erkek öğrencilerin %95,1'i online oyun oynamaktadır. Marufoğlu (2020) yaptığı çalışmada kızların %63'ünün, erkeklerin %73'ünün online oyun oynadığı tespit edilmiştir. Her gün online oyun oynayanlardan ise %47,9'u kız, %52,1'i erkek öğrencidir. Bu verilerde de görüldüğü üzere literatüre benzer olarak erkekler daha çok online oyun oynamaktadır.

Online oyun oynayanların %27,9'u 5.sınıf, %22,7'si 6.sınıf, %24,4'ü 7.sınıf ve %25,1'i 8.sınıf öğrencisidir. Talan ve Kalinkara'nın (2020) yaptığı çalışmada öğrencilerden %30,8'i 5.sınıf, %26,2'si 6.sınıf, %22,4'ü 7.sınıf ve %20,6'sı 8.sınıf öğrencisidir. Arvas'ın (2019) İstanbul'da yaptığı çalışmada ise %21,4'ü 5.sınıf, %23,1'i 6.sınıf, %19,7'si 7.sınıf ve %35,6'sı 8.sınıftır. Charmaraman, Richer ve Moreno (2020) yaptıkları çalışmada %31,9'u 6.sınıf, %30,6'sı 7.sınıf ve %37,6'sı 8.sınıftır. Marufoğlu'nun (2020) yaptığı çalışmada ise öğrencilerden 5.sınıfların %76,9'u, 6.sınıfların %57,1'i, 7.sınıfların %66,6'sı ve 8.sınıfların %65,2'si her gün online oyun oynamaktadır.

Her gün online oyun oynayan öğrencilerden %12,9'unun kardeşi yok, %46'sının bir kardeşi var, %25'inin iki kardeşi var, %10,7'sinin üç kardeşi var ve %5,4'ünün dört ve dörtten fazla kardeşi vardır. Gençay ve arkadaşlarının (2019) Kahramanmaraş'ta yaptığı çalışmada öğrencilerin %7'sinin kardeşi yok, %28'inin bir kardeşi var ve %65'inin iki ve daha fazla kardeşi vardır. Karademir, Kayabaşı ve Vural'ın (2019) Gaziantep ve Kahramanmaraş'ta yaptığı çalışmada öğrencilerin %53,7'sinin 1-3 kardeşi, %40,1'inin 4-6 kardeşi ve %6,2'sinin 7 ve üzeri kardeşi olduğu tespit edilmiştir. Nair'in (2014) Sivas'ta yaptığı çalışmada ise öğrencilerin %3,3'ünün kardeşi yok, %25,6'sının bir kardeşi, %35,6'sının iki kardeşi, %24,1'inin

üç kardeşi ve %11,5'inin dört ve üzeri kardeşi vardır. Kardeş sayısı ebeveyn tutumlarını etkileyen önemli bir faktördür.

Her gün online oyun oynayan öğrencilerin %52,7'si önceki dönem takdir belgesi almış, %31,8'i teşekkür belgesi almış ve %15,5'i hiçbir belge almamıştır. Talan ve Kalıncara (2020) yaptığı çalışmada öğrencilerin %29,7'si takdir belgesi, %34,4'ü teşekkür belgesi alırken, %23,4'ü hiçbir belge almamıştır; ek olarak her sene en az bir zayıf not alanları %12,5 olarak bulmuştur. Yurtdışında yapılan çalışmada okul başarısıyla ilgili olarak öğrencilerin %42,3'ünün en yüksek başarı olan A, %34,8'inin A ya da B, %1,5'inin ise en düşük başarı notu olan D ya da F aldığı ortaya konmuştur. Görüldüğü üzere yapılan çalışmalar bulgularımızla paralel özellikler taşımaktadır.

Çalışmaya katılan öğrencilerden her gün online oyun oynayanların %73,6'sı il merkezinde, %26,4'ü ilçelerde yaşamaktadır. Şelimen'in (2016) Yalova'da yaptığı çalışmada ise öğrencilerin %71'i il merkezinde, %29'u ilçelerde yaşamaktadır. Burada da benzer dağılım görmekteyiz. Panova, Carbonell, Chamarro ve Puerta-Cortés(2021) çalışmalarında ise büyük şehirlerde yaşayan çocukların problemlili internet kullanımı konusunda daha fazla risk altında olarak tanımlanmıştır.

Her gün online oyun oynayanların %81,2'si çekirdek aile, %14,5'i geniş aile yapısındadır, %4,3'ünün ebeveynleri ayrı yaşamaktadır. Taylan, Kara ve Durğun'un (2017) yaptıkları çalışmada da çocukların %4,5'inin ebeveynlerinin ayrı yaşadığı tespit edilmiştir. Marrero, Fumero, Voltes, González ve Peñate(2021) çalışmalarında online oyun oynayanların %74,2'sinin çekirdek ailelere mensup olduğunu ortaya koymuştur. Aile yapısı özellikle Türk toplumunda çocuğun yetiştirilme tarzını ve ebeveynlerin ya da diğer akrabaların çocuk üzerinde önemli tesirinin bulunduğu bir etkidir.

Her gün online oyun oynayan çocukların %53,8'i ailesinin gelir durumunu iyi olarak, %42,5'i orta olarak ve %3,7'si kötü olarak tanımlamıştır. Benzer çalışmalara bakıldığında Balıkcı'nın (2018) çalışmasında çocuklar ailelerinin gelir durumlarını %34,1'i iyi, %64,2'si orta ve %1,8'i kötü olarak tanımlamıştır.

Göldağ'ın (2020) Malatya'da yaptığı bir çalışmada ise çocuklar ailelerinin gelir durumlarını %7,9'u iyi, %82,2'si orta ve %9,9'u kötü olarak tanımlamıştır. Çocukların yetiştiği ailenin sosyoekonomik durumu yetiştirilme tarzlarını etkileyen önemli bir faktördür.

Her gün online oyun oynayan çocukların annelerinin eğitim durumu sorulduğunda %2,8'i okuryazar değil, %2,9'u okuryazar, %34,7'si ilkokul mezunu, %15,6'sı ortaokul mezunu, %27,9'u lise mezunu ve %16,1'i yüksekokul/üniversite mezunudur. Balıkçı'nın (2018) çalışmasında çocukların annelerinin %1,4'ü okuryazar değil, %13,6'sı ilkokul mezunu, %20,5'i ortaokul mezunu, %31'i lise mezunu, %21,1'i üniversite mezunu, %5'i lisansüstü mezun olduğu ve %7,4'ünün bilmediği tespit edilmiştir. Arvas'ın (2019) yaptığı çalışmada ise çocukların annelerinin %5,8'i okuryazar değil, %33,2'si ilkokul mezunu, %24,2'si ortaokul mezunu, %24,4'ü lise mezunu ve %12,4'ü üniversite mezunu olduğu tespit edilmiştir.

Babalarının eğitim durumu sorulduğunda ise %1'i okuryazar değil, %1,5'i okuryazar, %23'ü ilkokul mezunu, %16,1'i ortaokul mezunu, %35,1'i lise mezunu ve %23,4'ü yüksekokul/üniversite mezunudur. Balıkçı'nın (2018) çalışmasında ise çocukların babalarının %1,8'i okuryazar değil, %22,6'sı ilkokul mezunu, %30,7'si ortaokul mezunu, %21,4'ü lise mezunu, %12'si üniversite mezunu, %2,2'si lisansüstü mezun olduğu ve %9,3'ünün bilmediği tespit edilmiştir (Balıkçı, 2018). Arvas'ın (2019) çalışmasında ise çocukların babalarının %2,4'ü okuryazar değil, %22,5'i ilkokul mezunu, %30'u ortaokul mezunu, %31'i lise mezunu ve %14'ü üniversite mezunu olduğu tespit edilmiştir.

Çalışmaya katılan çocukların herhangi bir oyun reklamıyla karşılaştıklarında nasıl bir reaksiyon verecekleri sorulduğunda; her gün online oyun oynayanların %39,1'i hiç açmam ve oynamam, %29,2'si bazen merak eder açarım, oynamam, %22'si bazen merak eder açarım, oynarım derken; her gün online oyun oynamayanların ise %61,4'ü hiç açmam ve oynamam, %27,6'sı bazen merak eder açarım, oynamam, %7,6'sı bazen merak eder açarım yanıtını verdiği görüldü.

Oyun reklamlarına ilişkin ilgili literatürde az sayıda çalışma bulunurken Demers-Potvin ve arkadaşları tarafından Avustralya, Kanada, Şili, Meksika, Birleşik Krallık ve Amerika'da yapılmış olan bir çalışmada 30 günlük izlem doğrultusunda reklam türleri ortaya konmuş olup bunlardan online oyunla ilişkili olanların Avustralya'da %10, Kanada'da %14, Şili'de %17, Meksika'da %16, Birleşik Krallık'ta %10 ve Amerika'da %13 oranında dağılım gösterdiği saptanmıştır. Ülkemizde böyle bir veri bulunmamasına karşın yapılan nitel çalışmalar sonucunda elde edilen bulgular oyuncuların bir kısmının bu reklamları anlamsız ve gereksiz bulduğu, bir kısmının marka tanıtımı için güzel bulduğu, bir kısmının merak uyandırdığı açtığı incelediği ve bir kısmının bilinçaltına işlediğini ifade ettiğini ortaya koyuyor (Bozkurt, 2019; Bozkurt,& Oyman, 2016). Bizim çalışmamızda da merak eder açarım diyenlerin oranı dikkate alınacak ölçüde yüksektir. Bunun dışında araştırma sırasında çocuklardan gözlenen tepkiler doğrultusunda daha önce kitle iletişim araçları vasıtasıyla öğrendikleri kötü içerikli oyun reklamları ile ulaşan, onları etkisi altına alacak oyunların varlığından haberdar olmaları merak etse dahi ebeveyn telkinleri sonucu endişeleri nedeniyle açmam yanıtını vermelerine neden olmuş olabileceğini düşündürmüştür.

Günlük uyku alışkanlıklarına bakıldığında her gün online oyun oynayanların %50,5'inin sekiz saat ve daha fazla, %24,1'inin yedi saat, %10,8'inin altı saat uyuduğu; her gün online oyun oynamayanların ise %51,7'sinin sekiz saat ve daha fazla, %22,8'inin yedi saat, %10,3'ünün altı saat uyuduğu belirlendi. Bakan Kırac'ın (2021) İstanbul'da yaptığı çalışmada öğrencilerin %24,4'ünün 9 saat ve üzeri, %65,3'ünün 7-9 saat, %10,3'ünün 7 saat ve altı uyuduğunu tespit etmiştir. Charmaraman, Richer ve Moreno (2020) yaptıkları çalışmada ise öğrencilerin en az 4 en fazla 10 saat uyuduğunu, ortalama uyku süresinin 7,5 saat olduğunu tespit etmişlerdir. Benzer çalışmalar, çalışmamızın verilerine paralellik göstermektedir.

En geç yattıkları saat sorgulandığında her gün online oyun oynayanların %43,7'sinin 22.00-00.00 arası, %29,8'inin 22.00'dan önce, %20,1'inin 00.00-02.00 arası yattığı; her gün online oyun oynamayanların ise %46,9'unun 22.00-00.00 arası, %39,3'ünün 22.00'dan önce, %11'inin 00.00-02.00 arası yattığı belirlendi. Bakan



Kıraç'ın (2021) yaptığı çalışmada öğrencilerin %8,1'inin 21.00'da, %36'sının 22.00'da, %41,9'unun 23.00'da ve %14'ünün 01.00 ve sonrasında uyuduğunu tespit etmiştir. Charmaraman, Richer ve Moreno (2020) yaptıkları çalışmada ise öğrencilerin %29,4'ünün 21.00 ve öncesinde, %40'ının 22.00'da, %21'inin 23.00'da, %6'sının 24.00'da ve %3,6'sının 01.00 ve sonrasında uyuduğunu tespit etmişlerdir. Çalışmamızın verileri ülkemizde ve dünyada yapılan çalışmalarda benzerlik göstermektedir.

Ailesinin oyun oynarken sınırlandırıp sınırlandırmadığına baktığımızda her gün online oyun oynayanların ailelerinin %53'ünün bazen sınırlandırdığı, %36,3'ünün her zaman sınırlandırdığı, %10,7'sinin hiç sınırlandırmadığı belirlenirken; her gün online oyun oynamayanların ise %38,6'sının bazen sınırlandırdığı, %37,9'unun her zaman sınırlandırdığı, %23,4'ünün hiç sınırlandırmadığı belirlendi. Çetinkaya ve Sütçü'nün (2016) yaptığı çalışmada öğrencilerin %67'si bilişim teknoloji konusunda sınırlandırdığını, %33'ü ise herhangi bir sınırlama olmadığını belirtmişlerdir. Bu çalışmada sınırlama nedenlerine değinilmiştir. Bu nedenler arasında öğrencilerin %65,4'ünün akademik başarısının olumsuz etkilendiğini, %20,8'inin aile ilişkilerinin olumsuz etkilendiğini, %6,2'sinin sosyal ilişkilerinin olumsuz etkilendiğini, %5,4'ünün sağlıklarının olumsuz etkilendiğini ve %2,3'ünün yaptıkları sınırlandırmanın nedenini bilmediğini ortaya koymuştur. Burada nedeni bilinmeksizin yapılan sınırlama sadece otoritenin hissedilmesi üzerine olabileceği için çocuk için etkili olmayabilir. Göldağ(2020) yaptığı çalışmada ise sınırlama dışında ailenin çocuğu oyun oynarken denetlemesi durumuna yer verilmiş olup katılan ailelerin %39,3'ünün çocuğunun oyununu içerik anlamında kontrol ettiğini, %49,3'ünün ise oyun süresini kontrol ettiğini bu doğrultuda sınırlama uyguladığını ortaya koymuştur. Balıkçı da (2018) keza aynı şekilde ebeveynin çocuğun oynadığı oyunu bilmesi yönüyle bakıp çalışmasındaki çocukların %66,4'ünün bildiğini, %11,5'inin bilmediğini ve %22,1 gibi büyük bir kısmının ebeveyn takibinden bihaber olduğunu bildirmiştir. Çakır'ın (2013) yaptığı çalışmada ise ebeveynlerin %14,9'unun çocuğuna oyun oynamayı yasakladığını, %51,2'sinin sınırlandırdığını; %5,6'sının herhangi bir tepkide bulunmadığını ve %7'sinin ise sınırlandırmadığını ortaya koymuştur.

Marrero, Fumero, Voltas, González ve Peñate(2021) çalışmalarında aile kontrolünün ve uyumunun önemini, oyunların uyku eksikliği, düşük başarı ve saldırganlıkta etkili olup ebeveyn kontrol ve sınırlandırmasının burada koruyucu rol oynadığını belirtmiştir. Brandhorst, Renner ve Barth (2022) çalışmalarında Almanya'daki ebeveynlerin %48'inin çocuklarının internet kullanımını düzenlediğini, %44'inin de içeriğini düzenlediğini ortaya koymuştur. Wong ve arkadaşları (2021) çalışmalarında ebeveyn kontrolü ve içerik sınırlanmasının önemli olduğunu belirtmiştir. Ailenin sınırlandırma durumu ile ilişkili yapılan çalışmalar ise çalışmamıza benzer nitelikte veriler sunmuştur.

Ailelerinin internet konusunda bilgilendirme durumları incelendiğinde her gün online oyun oynayanların %95,7'sinin bilgilendirdiği, oynamayanların ise %95,9'unun bilgilendirdiği tespit edildi. Ne tür bilgiler verdiği incelendiğinde ise her gün online oyun oynayan çocukların ailelerinin %27,7'sinin kişisel bilgilerini paylaşmaması, %24,8'inin tanımadıkları ile konuşmaması ve %24,7'sinin herhangi bir şey istendiğinde yapmaması yönünde bilgi verdikleri; her gün online oyun oynamayan çocukların ailelerinin %26,8'inin kişisel bilgilerini paylaşmaması, %26,3'ünün tanımadıkları ile konuşmaması ve 23,7'sinin herhangi bir şey istendiğinde yapmaması yönünde bilgi verdikleri öğrenildi. Çakır'ın (2013) yaptığı çalışmada değindiği bir nokta olan bizim alt boyutlarıyla ele aldığımız bilinçlendirme boyutudur. Çakır (2013) çalışmasında ebeveynlerin %26,5'inin çocuğunu bilgilendirdiğinden bahsetmiştir. Bu yüzde bizde daha yüksek olup Çakır'ın (2013) çalışmasında sınırlandırma boyutuna özdeşleştirildiği için ortalamanın altında kalmış olabileceğini düşündürmektedir. Tan ve Merey'in (2021) yaptıkları çalışmada öğrencilerin internet kullanırken dikkat ettikleri noktalara değinilmiştir. Çalışma sonuçlarına göre öğrenciler, internet kullanırken eriştikleri adreslerin güvenilirliğine dikkat edip her web sitesine erişim sağlamadıklarını, bilmedikleri sitelere girmeyi tercih etmediklerini bildirmişlerdir. Eğer bilgi erişimi için gerekli ise öncesinde site için araştırma yapmayı, birçok siteyi incelemeyi, her okuduğunu doğru kabul etmemesi gerektiği stratejilerini ortaya koymuşlardır. Bu nedenle ebeveynler çocuklarına bu stratejileri aşlamak ve rehberlik sağlamak adına kilit rol oynamaktadır.

Çalışmaya katılan öğrencilerden her gün online oyun oynayan çocuklar, gün içerisinde %50,4'ü bir saatten az (45-60 dk), %38'i bir-üç saat arası, %8,1'i üç-beş saat arası ve %3,4'ü beş saatten fazla olmak üzere oyuna zaman ayırmaktadır. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) yaptıkları çalışmada öğrencilerin gün içerisinde 179,9±122,1 dakika online oyun oynadığını bildirmişlerdir. Göldağ (2020) yaptığı çalışmada öğrencilerin %63,8'inin 1-2 saat, %24,6'sının 3-4 saat, %5,3'ünün 5-6 saat ve %6,4'ünün 7 saat ve üzerinde oyun oynadıklarını bildirmiştir. Çakır (2013) yaptığı çalışmada öğrencilerin %9,8'inin hiç oyun oynamadığını, %76,3'ünün 1-2 saat, %13'ünün 3-5 saat ve %0,9'unun 6 saat ve üzeri oyun oynadığını tespit etmiştir. Kars'ın (2010) yaptığı çalışmada çocukların %67,4'ünün 0-1 saat, 10,3'ünün 1,5-2 saat, %3,2'sinin 2,5-3 saat ve %0,5'inin 3 saatten fazla oyun oynadığı ortaya konmuştur. Öncel ve Tekin'in (2015) yaptığı çalışmada gün içerisinde öğrencilerin %67,6'sı 1 saatten az, %28,2'si 1-3 saat, %1,4'ü 3-5 saat ve %2,8'i 5 saatten fazla oyun oynamaktadır. Şelimen'in (2016) çalışmasında çocukların %12'si hiç bilgisayar oyunu oynamamakta, %30'u günde 1 ile 3 saat arası, %28'i günde 3 ile 5 saat arası, %21'i günde 5 ile 7 saat arası, %9'u ise günde 7 saatten fazla oyun oynamaktadır. Soyöz-Semerci ve Balcı'nın (2020) çalışmasında Çalışmaya dâhil edilen öğrencilerden %67,4'ü günlük ortalama 0-120 dakika, %15'i 121-240 dakika, %15,2'si 241-360 dakika, %2,3'ü de 601 dakika ve daha uzun süre oyun oynadığını ifade etmiştir. Özdemir ve Karaboğa'nın (2021) yaptığı çalışmada öğrencilerin %35,5'i 1 saat ve altı, %32,9'u 1-2 saat, %13,3'ü 2-3 saat, %7,7'si 3-4 saat ve %10,6'sı 4 saat ve üzeri oyun oynamaktadır. Ayhan ve Köseliören (2019) çalışmasında öğrencilerin %21,8'inin günde en az bir saat, %19,2'sinin günde en az iki saat, %24'ü haftada birkaç gün, %12,6'sı haftada üç-dört gün, %13,8'inin ayda birkaç kez ve %8,6'sının ayda bir veya daha az oyun oynadığı tespit edilmiştir. Charmaraman, Richer ve Moreno (2020) yaptıkları çalışmada ise gün içerisinde öğrencilerin %43'ü 30 dakikadan az, %27'si 30-60 dk, %16,8'i 1-2 saat ve %13,2'si 3 saat ve üzerinde oyun oynamaktadır. Hrafnkelsdottir ve arkadaşları (2020) İzlandalı ergenlerle yaptıkları çalışmada ekran süresinin artması sonucu uyku bozukluğu, fiziksel aktivite yetersizliğinden bahsederken; ekran süresinin 2 saat ile sınıflandırılması gerektiğini ifade etmişlerdir.

Balıkçı (2018) yaptığı çalışmada ek olarak çocukların ara vermeksizin oyun oynama süresini değerlendirmiş ve 0-105 saat aralığında bulmuştur. Aynı çalışmaya göre ev nüfusu 2-12 saat aralığında oyun oynarken, çocuğun günlük oyun süresi 0-15 saat ve haftalık oyun süresi 0-85 saat bulunmuştur. Yapılan çalışmaların çoğunda öğrenciler sıklıkla 0-1 saat oyun oynadığını belirtirken, Şelimen (2016) farklı olarak bu yoğunluğun 5-7 saat olduğunu ortaya koymuştur. Bizim çalışmamız da genel literatüre uymaktadır.

Oynanan oyunların %37,8'ini savaş ve şiddet oyunları, %16,5'ini strateji ve macera oyunları, %16,1'ini spor ve yarış oyunları, %8,1'ini zekâ ve mantık oyunları, %5,3'ünü güldürü ve eğlence oyunları ve %1,1'ini korku oyunları oluşturmaktadır. Kars'ın (2010) çalışmasında çocukların %28,8'inin bulmaca-zekâ, %27,2'sinin savaş-dövüş, %17,9'unun yarış ve %7,6'sının macera oyunlarını tercih etmektedir. Küçükvardar ve Türel'in (2022) yaptığı çalışmada çocukların %25,8'i aksiyon, %10'ü dövüş, %9,5'i spor, %13'ü simülasyon, %14,8'i strateji, %14'ü yarış ve %13'ü puzzle/bulmaca oyunlarını tercih etmektedir. Şelimen'in (2016) çalışmasında çocukların %12'si hiçbir oyun oynamazken, %29'u savaş ve dövüş, %21'i spor ve yarış, %19'u strateji, %11'i macera ve %8'i bulmaca ve zekâ ve oyunları oynamayı tercih etmektedir. Özdemir ve Karaboğa'nın (2021) yaptığı çalışmada öğrencilerin %55,3'ü savaş, %3'ü spor, %21,6'sı yarış, %12,7'si bilmece, bulmaca, zekâ ve puzzle oyunları ve %7,2'si diğer türde oyunlar oynamaktadır. Ayhan ve Köseliören (2019) çalışmasında öğrencilerin %22,7'si aksiyon-macera, %20,4'ü dövüş-turnuva vb., %16,9'u strateji, %13,9'u spor, %11,8'i simülasyon, %7,3'ü bulmaca-zekâ ve %7'si eğitsel-soru cevap oyunlarını tercih etmiştir. Soyöz-Semerci ve Balcı'nın (2020) çalışmasında öğrencilerin %54,7'sinin genellikle savaş ve strateji, %31,3'ünün bulmaca ve zekâ, %10,9'unun macera ve %3,1'inin spor ve yarış oyunları oynadığı tespit edilmiştir. Ebeveynlerle yapılan Çakır'ın (2013) çalışmasında ise çocuklarının %12,9'unun simülasyon, %28,9'unun eğitsel, %10,7'sinin strateji, %6,8'inin spor, %11,4'ünün yarış, %16,4'ünün macera ve %12,9'unun farklı türde oyunları tercih ettiğini belirtmişlerdir. Ebeveynlerle yapılan başka bir çalışma olan Cömert ve Güven'in (2016) çalışmasında ise oyun türleri alt boyutlara göre değerlendirilip hiç, ara sıra ve her zaman gibi sıklıklarla ifade

edilmiştir. Çalışma sonucuna göre ise ebeveynler çocuklarının zihinsel gelişimini sağlayan eğitsel oyunları, sanal gerçeklik oyunlarını ve müsabaka oyunlarını diğer türlere nazaran daha sık tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Tüm bu çalışmalar Çakır (2013) ve Cömert ve Güven'in (2016) çalışmaları dışında şiddet içeren savaş, dövüş ve aksiyon oyunlarının daha çok tercih edildiğini ortaya koymuştur. Bizim çalışmamızda bu yönüyle literatürü destekler niteliktedir.

Çocukların %79,5'i bu oyunları arkadaş grubuyla oynarken %45,5'inin arkadaş grupları içerisinde tanımadığı kişiler de yer almaktadır. Çocukların yaşadığı evlerin %39,2'sinde kardeş, %34,8'inde ağabey/abla, %15,3'ünde baba ve %9,2'sinde anne de online oyun oynamaktadır. Cömert ve Güven'in (2016) çalışmasında bilgisayar kullanım oranları kullanma sıklıklarına göre hiç, ara sıra ve her zaman olarak değerlendirilmiş olup; sonucunda çocuklarının bilgisayarı hem yalnız hem de aile üyeleriyle beraber kullandıklarını, ebeveynler arasında ise babaların annelerden daha sık bilgisayar kullandığını ifade etmiştir. Küçükvardar ve Türel'in (2022) yaptığı çalışmada çocukların oyun oynama alışkanlıklarını ele aldığına çocukların %43,8'i tek başına oynarken, %10'u grupla ancak offline oyunlar ve %46,3'ü online grup oyunları oynamaktadır. Bu çalışmada pandemi sürecini de dikkate alan çalışmacılar pandemi sonrası ile kıyaslayıp online grup oyunlarının %67,5' çıktığını öne sürmüşlerdir. Kore'de yapılan Kim ve Lee'nin (2021) çalışmasında ise pandemi süresince oyun süresinin arttığı tespit edilmiştir. Bu da demek oluyor ki günümüz dünyasında online oyunlar etkinliğini daha da arttırmıştır. Charmaraman, Richer ve Moreno (2020) yaptıkları çalışmada ise öğrencilerin %53,6'sının tek başına oynadığını, %33,7'sinin ise oyun grubu içerisinde yabancılarla oynadığını belirtmiştir. Tüm bunlara göre çalışmamızda elde ettiğimiz veriler benzer çalışmalarla paraleldir.

Oyun içerisinde verilen komutları %59,1'i düşünür öyle yaparım derken %32,6'sı hiçbir zaman yapmam demiştir. Bu oyunlardan istenen olumsuz/zarar verici istekleri ise %89,3'ü hiçbir zaman yapmazken %8,8'i düşünür öyle yaparım demiştir. Literatürde yapılan çalışmaların betimleyici analizlerinde; spesifik olarak

sorduğumuz oyun komutları ve olumsuz istekleri uygulama sorularına benzer soruya rastlanmamış olup, çıktılarımızla literatüre katkı sağlamış bulunmaktayız.

Online oyunların uyku düzenine etkisi incelendiğinde öğrencilerin %79,4'ü oyunların uyku düzenini etkilemediğini, %12,1'i etkilediğini ve geç saatte yatmasına sebep olduğunu ve %7'si etkilediğini ve uykuya daldığını belirtmiştir.

Mustafaoğlu ve Yasacı'nın (2018) çalışmasında öğrencilerin online oyunlarla ilişkili fiziksel problemleri kapsamında %62,2'sinin gece geç uyuma, sabah geç uyanma ve uyku süresinde azalma gibi uyku kalitesinde düşüslere sebep olduğu tespit edildi. Bulck (2004) Belçika'da yaptığı çalışma da online oyunlara fazlasıyla kendini kaptıran çocukların uyuma saatinde gecikmeler olduğunu, hafta sonları erken uyanamadığını ortaya koymuştur. Alexandru ve arkadaşlarının (2006) Japonya'da yaptıkları çalışmada online oyunların uyku derinliğinin azalması gece uyanmalarına neden olması sebebiyle uyku kalitesini azalttığını ortaya koydular. Gradisar ve arkadaşlarının (2013) ABD'de yaptıkları çalışmada online oyunların uykuya dalmayı zorlaştırdığını, verimli bir uyku sağlamadığını tespit etmiştir. Karki ve arkadaşlarının (2021) Nepal'de yaptıkları çalışmalarında internet kullanan ergenlerin ve Clifford, Doane, Breitenstein, Grimm ve Lemery-Chalfant'ın (2020) çalışmasında medya kullanımı artan çocukların gece geç yattığını, uykuya dalmak için daha fazla zamana ihtiyaç duyduğunu ve gece uyanma sayısının arttığını ortaya koymuştur. Inoue, Fujita, Takeshita, Hashioka ve Kamura tarafından (2022) Kıbrıs'ta 10 yıllık bir sürveyans çalışması sonucu yapılan bir çalışma sonucunda beşer yıllık periyotlar karşılaştırılarak değerlendirilmiştir. Sonuçlara göre bir saatten az online oyun oynayan öğrencilerin sayısı azalırken, sabah 6.30'dan önce uyanan ve gece 22.00'dan önce uyuyan öğrenci sayısı artmıştır. Sabah dinlenmiş uyanmasında ise değişime rastlanmadı. Bu da gösteriyor ki online oyunların etkisi azaldığında uyku örüntüsü olumlu etkilenmektedir. Marufoğlu ve Kutlutürk'ün (2021) ve Tavernier, Heissel, Sladek, Grant ve Adam'ın (2017) yaptıkları çalışmalarda online oyunların uyku örüntüsüne bir etkisi olmadığını tespit etmiştir. Çalışmanın alt boyutlarında ise herhangi bir parametrenin risk olamayacağını ifade etmiştir. Çalışmacılar kendi yorumunda öğrencilerin eğitim durumundan kaynaklı olarak uyku düzenini

değiştirmediyi ifade etmiştir; ancak öğrencilerin oyunu düşünüyor olması uykuya dalmasını etkileyebilir; bu da uyku süresini azaltıp alınan verimi düşünebilirken sabah uyanamama gibi problemlere neden olabilir. Gökel'in (2020) Kıbrıs'ta ebeveynler üzerinden yaptığı nitel çalışmada ebeveynler çocuklarının gece geç saatlere kadar oyun oynaması nedeniyle uykusuz kaldığını ve sabahları uyanmada güçlük çektiğini ifade etmişlerdir. Çalışmamız Marufoğlu ve Kutlutürk'ün (2021) ve Tavernier, Heissel, Sladek, Grant ve Adam'ın (2017) çalışmalarının aksine literatüre paralel niteliktedir.

Çalışmamızın yapıldığı üç merkez ilçe arasında öfke saldırganlık alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık olup farklılığın nedenine bakıldığında; Osmangazi ilçesinden katılan öğrenciler Nilüfer ilçesine göre daha öfkeli bulunmuştur. Gunnar'ın (2016) Adana'da yaptığı çalışmada ise fiziksel saldırganlık alt boyutu anlamlı bulunurken Sarıçam ilçesindeki öğrenciler Yüreğir ilçesine göre fiziksel boyutta daha saldırgandır. Adana ilçesi olan Yüreğir ile Bursa ilçesi Nilüfer arasında benzer özellikler olmakta olup her iki ilçede çevre ilçelere göre daha gelişmiş, hizmet alanı oldukça artmıştır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2022; Yüreğir Müftülüğü, 2016). Bunlardan kaynaklı olarak yaşam şartları kolaylaşmış olup aile ve çocuklarının da yaşam şartlarından etkilemiş olabileceği düşünülmektedir. Zorlu yaşam şartları ailelerin yaşam kalitesini etkileyip, çocuklarını yetiştirme tarzını ve onlara karşı tutumunu değiştirebilir.

Çalışmamızda değerlendirilen ortaokul türleri arasında saldırganlığın fiziksel saldırganlık, öfke ve total saldırganlık alt boyutlarında anlamlı farklılık bulunmuştur. Fiziksel saldırganlık boyutunu incelediğimizde çalışmanın geçerlik ve güvenilirliğini yapan çalışmacı tarafından belirtildiği haliyle kızlarda ve erkeklerde ayrı hesaplanmış; buna göre yorumlanmıştır (Can, 2002). Kızlarda imam hatip ortaokulu ve ortaokul arasında anlamlılık çıkmış olup; ortaokuldan katılan kızların fiziksel saldırganlığı daha yüksektir. Aynı zamanda imam hatip ortaokulu ile yatılı bölge ortaokulu arasında anlamlılık bulunurken; yatılı bölge ortaokulundan katılan kızların fiziksel saldırganlığı daha yüksektir. Erkeklerde ise imam hatip ortaokulu ve ortaokul arasında anlamlılık çıkmış olup; imam hatip ortaokulundan katılan erkeklerin fiziksel saldırganlığı daha yüksektir. Aynı zamanda ortaokul ile yatılı bölge ortaokulu

arasında anlamlılık bulunurken; yatılı bölge ortaokulundan katılan erkeklerin fiziksel saldırganlığı daha yüksektir. Öfke saldırganlık alt boyutu incelendiğinde; çocuklarda yatılı bölge ortaokulundan katılanlar ile hem ortaokuldan hem imam hatip ortaokulundan hem de bale ve müzik ortaokulundan katılanlar arasında ayrı anlamlı farklılık bulunmuş olup; her karşılaştırmada da yatılı bölge ortaokulu öğrencileri daha öfkeli bulunmuştur. Total saldırganlık boyutu incelendiğinde ise; çocuklarda yatılı bölge ortaokulundan katılanlar ile hem ortaokuldan hem de imam hatip ortaokulundan ayrı ayrı anlamlı farklılık bulunmuş olup; iki karşılaştırmada da yatılı bölge ortaokulu öğrencileri total olarak daha saldırgan bulunmuştur. Literatür incelendiğinde; Tuzgöl (2000), Çavdar (2018), Efilti (2006), Şahin H. (2011), Başaran (2008) ve Öztürk(2008) yaptıkları çalışmalarda okul türü ve saldırganlık arasında anlamlı farklılık bulurken; çalışmamızın aksine Nair (2014) ve Filiz (2009) saldırganlığın fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık alt boyutlarının okul türü çerçevesinde farklılaşmadığını ifade etmiştir. Seçilen örneklem bölge, nicelik ve yaş tipi olarak farklı olduğundan kültürel nedenler ve değişen toplum yapısı sonucu etkilemiş olabilir.

Cinsiyet bakımından inceleme yapıldığında; saldırganlığın öfke, dolaylı saldırganlık ve total saldırganlık boyutlarında farklılık bulunmuştur. Erkekler bu üç tip saldırganlık alt boyutunda da kızlardan daha öfkeli, dolaylı ve total saldırganlardır. Literatüre bakıldığında; Evcin ve Erzi (2019) çalışmalarında kızların fiziksel saldırganlığını erkeklerden yüksek bulurken aksine Tuzgöl (2000), Efilti (2006), Başaran (2008), Öztürk(2008), Karataş Terzi (2009), Filiz (2009), Donat Bacıoğlu ve Özdemir (2012), Nair (2014), Şelimen (2016), Gunnar (2016), Cansever (2017), Yelci (2018), Ergin (2018), Balıkçı (2018), Çavdar (2018), Gökdemir (2019), Karakayalı (2020) ve Berna (2021) çalışmalarında erkekleri kızlara göre fiziksel saldırganlığını yüksek bulmuştur. Bizim çalışmamızda ise fiziksel saldırganlık boyutunda anlam farklılık bulunmamıştır. Gunnar (2016) ve Ergin (2018) çalışmalarında kızların sözel saldırganlığını erkeklerden yüksek bulurken; aksine Yelci (2018) erkeklerin sözel saldırganlığını yüksek bulmuştur. Bizim çalışmamızda ise sözel saldırganlık boyutunda anlam farklılık bulunmamıştır. Gunnar (2016), Karakayalı (2020) ve Ayyıldız (2021) çalışmalarında kızların öfke boyutunu daha



yüksek bulurken; aksine bizim çalışmamızda olduğu gibi Şelimen (2016) ve Yelci (2018) erkeklerin öfke boyutunu daha yüksek bulmuştur. Gunnar (2016), Ergin (2018), Gökdemir (2019) ve Karakayalı (2020) çalışmalarında kızların düşmanlık boyutunu daha yüksek bulurken; aksine Yelci (2018) erkeklerin düşmanlık boyutunu kızlardan yüksek bulmuştur. Bizim çalışmamızda ise düşmanlık boyutunda anlamlı farklılık bulunmamıştır. Evcin ve Erzi (2019) çalışmalarında kızların dolaylı saldırganlığını erkeklerden daha yüksek bulmuşken; aksine bizim çalışmamızda olduğu gibi Yelci (2018) ve Çavdar (2018) erkeklerin dolaylı saldırganlığını daha yüksek bulmuştur. Gunnar (2016) çalışmalarında kızlarda total saldırganlığı daha yüksek bulurken; aksine bizim çalışmamızda da olduğu gibi Sezer, Kolaç ve Erol (2013), Cansever (2017) ve Yelci (2018) erkeklerde total saldırganlığı daha yüksek bulmuştur. Marrero, Fumero, Voltes, González ve Peñate(2021) ise çalışmasında erkeklerde oyun bağımlılığının sık olup saldırganlığa neden olduğun ortaya koymuştur. Donat Bacioğlu ve Özdemir (2012) çalışmalarında sözel saldırganlık, öfke ve total saldırganlık boyutlarında da anlamlılık bulmuşlardır; ancak davranış göstermede etkili olmadıkları sonucuna varmışlardır. Sebebini ise çocukların öfkelerini yansıtmak için fiziksel yollara başvurmayı tercih etmesi ile açıklamışlardır. Çalışmalara bakıldığında erkeklerin yansıttığı saldırganlığı toplumsal rollerin aktarılmasına, doğuştan gelen “Y” Kromozomunun, testosteron ve androjen hormonlarının neden olduğu saldırganlık dürtüsüne, Kars’ın (2010) çalışmasında da belirtildiği üzere daha fazla saldırgan deneyimlerinin olmasına bağlı olabilmektedir. Erkeklerin daha saldırgan bulunmasındaki başka bir neden ise saldırganlığı ifade şekilleri olduğu düşünülmektedir. Erkeklerin saldırganlığı daha çok fiziksel olarak yansıttığı, kızların saldırganlığının ise öfke ve düşmanlık boyutlarında kaldığı bilinmektedir.

Çalışmamızda sınıflar arasında saldırganlık ölçeği bakımından değerlendirme yapıldığında; saldırganlık alt boyutlarının hepsinde anlamlı farklılık görülmüştür. Farklılığa bakıldığında; kızlarda sınıf düzeyi arttıkça fiziksel saldırganlık artmaktayken; erkeklerde fiziksel saldırganlık düzeyi sıralaması 6. sınıflar, 7. Sınıflar, 5. Sınıflar ve 8 sınıflar olarak artarak devam etmektedir. Erkeklerde 6. ve 7. sınıfların fiziksel saldırganlığı düşük olmasına karşın alt grup karşılaştırılmasında

anamlılık bulunamamıştır. Sözel saldırganlık bakımından ise sınıf düzeyi arttıkça saldırganlık düzeyinin arttığı bulunmuştur. Alt grup karşılaştırmalarında 6.sınıfların sözel saldırganlığı anlamlı derecede 8.sınıflardan düşüktür. Öfke alt boyutu incelendiğinde 8.sınıfların öfkesi 5. ve 6. sınıflara göre anlamlı düzeyde yüksektir. Düşmanlık boyutuna göre 8.sınıfların düşmanlığı 5. ve 6. sınıflara göre anlamlı düzeyde yüksektir. Dolaylı saldırganlık alt grup karşılaştırılmasında 5.sınıfların 7. ve 8. sınıflara göre dolaylı saldırganlığı daha düşük bulunmuştur. Total saldırganlık alt grup incelemesi sonucunda ise 8. sınıfların saldırganlık düzeyi 5. ve 6. sınıfların saldırganlık düzeyine göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Özetleyecek olursak sınıflar düzeyinde fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı saldırganlık ve total saldırganlık boyutları sınıf düzeyi artarken; sadece erkeklerde fiziksel saldırganlığın 5. sınıflarda 6. ve 7. sınıflara oranla yüksek olduğunu söyleyebiliriz.

Literatüre bakıldığında; çalışmamızda da olduğu gibi Kesen, Deniz ve Durmuşoğlu (2007), Öztürk (2008), Donat Bacıoğlu ve Özdemir (2012) çalışmalarında saldırganlığın tüm alt boyutlarında sınıf düzeyi arttıkça yani yaşla birlikte saldırganlığın arttığını bulurken; Tuzgöl (2000), Filiz (2009) ve Çavdar (2018) hiçbir boyutta anlamlı bir ilişki bulmamıştır. Nair (2014), Gunnar (2016), Balıkçı (2018) ve Gökdemir (2019) çalışmalarında fiziksel saldırganlığın sınıf düzeyi ile birlikte arttığını ifade etmiştir. Balıkçı (2018), Gökdemir (2019) ve Berna (2021) çalışmasında sözel saldırganlığın sınıf düzeyi ile birlikte arttığını ifade etmiştir. Gunnar (2016), Balıkçı (2018) ve Berna (2021) çalışmalarında öfkenin sınıf düzeyi ile birlikte arttığını ifade etmiştir. Gunnar (2016) çalışmasında dolaylı saldırganlığın sınıf düzeyi ile birlikte arttığını ifade etmiştir. Berna (2021) çalışmasında düşmanlığın ve total saldırganlığın sınıf düzeyi ile birlikte arttığını ifade etmiştir. Sınıflar bazında değerlendirirsek eğer Kekeç (2019) sözel saldırganlığın 8. sınıflarda 6. ve 7. sınıflara göre daha yüksek bulurken; Yelci (2018) çalışmasında 8. sınıfların fiziksel saldırganlıklarını 5., 6. ve 7. sınıflardan yüksek bulurken; 7. ve 8. sınıfların sözel saldırganlığını 5. ve 6. sınıflardan yüksek bulmuştur. 6. ve 7. sınıfların öfkelerini 5. sınıflardan; 8.sınıfların öfkelerini ise 5 ve 6. sınıflardan yüksek bulmuştur. Düşmanlık boyutuna bakarsak; 7. sınıfların düşmanlığı 5. ve 6.

sınıflardan, 8. sınıfların düşmanlığı da 5. sınıflardan yüksektir. Dolaylı saldırganlık boyutu 7. sınıflarda 5. sınıflardan yüksek, 8. sınıflarda ise 5. ve 6. sınıflardan yüksek bulunmuştur. Total saldırganlık boyutunda 7. ve 8. sınıflar 5. ve 6. sınıflardan daha saldırgan bulunmuştur. Literatüre bakıldığında saldırganlık puanı yaptığımız çalışmada olduğu gibi genellikle sınıf düzeyi arttıkça saldırganlık alt boyutları artmaktadır. Bunun nedeni çocukların sınıf düzeyi arttıkça saldırgan davranışlar göstermeyi kendilerinde hak görmesi ya da her dönemde var olan saldırgan davranışların bu dönemde ergenliğe giriyor olmanın ve hormonal değişimin etkisi ile fiziksel bir boyut kazanması olabilir.

Çalışmamızda kardeş sayısı bakımından fiziksel saldırganlıkta sadece erkeklerde, öfke boyutunda ve total saldırganlıkta anlamlı farklılık bulunmuştur. Farklılığa baktığımızda; erkeklerde kardeşi olmayanların üç, dört ve dörtten fazla kardeşi olanlara göre fiziksel saldırganlığı düşüktür. Dört ve daha fazla kardeşi olanların ise bir ve iki kardeşi olanlara göre fiziksel saldırganlığı yüksektir. Öfke boyutuna bakarsak; kardeşi olmayanların öfkesi üç kardeşi olanlara göre anlamlı düzeyde düşüktür. Total saldırganlık puanı ise kardeşi olmayanların diğer çocuklara göre nispeten daha düşüktür ancak anlamlı bir farklılıktan bahsedemeyiz. Literatüre baktığımızda; Yelci (2018) çalışmasında dört ve daha çok kardeşi olanların, Bakan Kıracı (2021) ise çalışmasında üç ve daha çok kardeşi olanların kardeşi olmayanlara göre fiziksel saldırganlığını yaptığımız çalışmada erkek öğrencilere benzer olarak yüksek bulmuştur. Yelci (2018) çalışmasında dört ve daha fazla kardeşi olanların sözel saldırganlıklarını kardeşi olmayanlardan ve iki-üç kardeşi olanlardan daha yüksek bulmuştur. Bizim çalışmamızda sözel saldırganlık boyutunda kardeşler arasında anlamlılık bulunmamıştır. Yelci'nin (2018) çalışmasına göre dört ve daha fazla kardeşi olanlar kardeşi olmayanlara ve iki-üç kardeşi olanlara göre daha öfkelidir. Bakan Kıracı'nın (2021) çalışmasına göre ise iki, üç ve daha fazla kardeşi olanların öfke düzeyi kardeşi olmayan ya da tek kardeşi olanlardan yüksektir. Bulgular çalışmamıza paraleldir. Yelci (2018) çalışmasında bizim çalışmamızda olduğu gibi dört ve daha çok kardeşi olanların kardeşi olmayanlara oranla total saldırganlığını yüksek bulmuştur. Benzer şekilde Bakan Kıracı (2021) da üç ve daha çok kardeşi olanların total saldırganlığını hepsinden yüksek bulmuştur. Literatürde

farklı olarak Gunnar (2016) kardeş sayısını öz ve üvey olarak ayırmış olup, öz kardeş sayısı arttıkça bulgularımızın aksine sözel saldırganlığın azaldığını belirtmiştir. Bir üvey kardeşi olanların ise total saldırganlık ve diğer saldırganlık alt boyutlarının üvey kardeşi olmayanlara göre yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Sezer, Kolaç ve Erol (2013) ile Kekeç (2019) ise çalışmalarında kardeş sayısı ile saldırganlık alt boyutları ile anlamlı farklılığın olmadığını ifade etmiştir. Özetlemek gerekirse kardeş sayısı arttıkça saldırganlık düzeyi genel olarak artabilmektedir. Bunun nedeni ise ailenin çocuk sayısının fazla olması nedeniyle çocuğa ayıracağı zamanın yetersiz olması ya da çocuk sayısının fazla olması ile bakım gereksinimlerinin artması ve yaşam şartlarının zorlaşmasına bağlı ekonomik sıkıntılarla meşguliyet olabilir.

Çalışmamızda önceki dönem başarı durumu değerlendirilmiş olup fiziksel saldırganlık, öfke ve total saldırganlık boyutlarında anlamlı farklılık bulunmuştur. Farklılığa bakıldığında; belge almayanların fiziksel saldırganlığı, öfke ve total saldırganlığı takdir alanlardan yüksektir. Literatüre bakıldığında; Öztürk (2008) ve Nair'in (2014) çalışmalarına göre az başarılı olanların fiziksel saldırganlığı ve öfkesi orta düzeyde ve çok başarılı olanlara göre yüksektir. Yelci'ye göre (2018) az ya da orta başarılı olanların çok başarılı olanlara göre fiziksel saldırganlığı daha yüksektir. Az başarılı olanların sözel saldırganlığı ve öfkesi çok başarılı olanlara göre daha yüksektir. Orta düzeyde başarılı olanların öfke, düşmanlık ve total saldırganlığı çok başarılılara göre daha yüksektir. Az başarılı olanların dolaylı saldırganlığı ve total saldırganlığı çok ya da orta düzey başarılılara göre daha yüksektir. Berna (2021) yetişkinlerle yaptığı çalışmada ilkokul ve lise mezunu olanların fiziksel saldırganlığını lisans ya da lisansüstü mezun olanlardan yüksek bulmuştur. İlkokul mezunu olanların düşmanlığının lisansüstü olanlardan yüksek olduğunu bulmuştur. Lisansüstü mezunların ise sözel saldırganlığının ilkokul, lise ve lisans mezunlarından düşük bulunmuştur. Bu çalışmaların aksine; Balıkçı (2018) çalışmasında saldırganlığın tüm alt boyutlarının başarı arttıkça arttığını ifade ederken; Donat Bacioğlu ve Özdemir (2012) çalışmalarında fiziksel, dolaylı ve total saldırganlığın başarıyla paralel arttığını ifade etmektedir. Çalışma sonucumuz ve literatürün genelinde görüldüğü üzere başarı arttıkça saldırganlık azalmaktadır. Bunun nedeni başarı sonucu güzel geri dönütler alarak koşullanan bireyin başarıya odaklanıp kötü

geri dönütler alabileceği davranışlardan uzak durması ya da başarı düzeyi arttıkça sorunları konusunda akılcı çözümler türetip, özgüvenli ve sosyal hale gelmesi olabilir.

Şelimen (2016) çalışmasında öğrencilerin yaşadıkları yerleri incelemiş ve il merkezinde oturan öğrencilerin fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık boyutlarının daha düşük olduğunu bulmuştur. Çalışmamızda ise öğrencilerin yaşadıkları yerler ile saldırganlık alt boyutları arasında anlamlı farklılık bulunamamıştır.

Çalışmamızda öğrencilerin aileleri de gelir durumlarına göre değerlendirilmiştir. Bulgularımız doğrultusunda fiziksel saldırganlık(sadece kızlarda), sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve total saldırganlık arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Farklılığa bakıldığında; gelir durumu iyi olanların fiziksel saldırganlığı, sözel saldırganlığı, öfkesi, düşmanlığı ve total saldırganlığı daha düşük seviyededir. Literatüre bakarsak; Karataş Terzi (2009) çalışmasında gelir durumu iyi olanların fiziksel ve sözel saldırganlığının gelir durumu orta olanlara göre yüksek olduğunu bulmuşken; Çavdar (2018) da destekleyerek sözel saldırganlığı ve ek olarak dolaylı saldırganlığı yüksek bulmuştur. Gelir durumu kötü olanların ise orta olanlara göre Karataş Terzi (2009) daha düşmanca davrandığını belirtirken; Ayyıldız (2021) fiziksel saldırganlığını yüksek bulmuştur. Karataş Terzi (2009) çalışmasında dolaylı saldırganlığın farklı olarak gelir durumu iyi olanlarda, gelir durumu orta ya da kötü olanlara göre yüksek bulmuşken; aksine Balıkçı (2018) çalışmasında gelir durumu orta ya da kötü olanların öfke, düşmanlık, sözel ve total saldırganlığını gelir durumu iyi olanlara göre daha yüksek bulmuştur. Gelir durumu kötü olanların Balıkçı (2018) fiziksel saldırganlığını; Yelci (2018) ise öfke, düşmanlık ve total saldırganlığını orta ve iyi olanlardan daha yüksek bulmuştur. Yelci (2018) çalışmasında gelir durumu orta ya da kötü olanlarda, sözel saldırganlığın gelir durumu iyi olanlara göre yüksek olduğunu bulmuştur. Çavdar (2018) çalışmasında gelir durumu orta ya da kötü olanların öfke, düşmanlık ve fiziksel saldırganlığını gelir durumu iyi olanlara göre daha yüksek bulmuştur. Sezer, Kolaç ve Erol (2013), Şelimen (2016), Arvas (2019) ve Kekeç (2019) ise çalışmalarında gelir durumu ile saldırganlık alt boyutları arasında anlamlı bir farklılık bulamamıştır. Özetleyecek

olursak çalışmamızda da görüldüğü üzere genellikle gelir durumu iyileştikçe saldırganlık azalmaktadır. Bunun nedeni aile ekonomik problemlerden uzaklaştıkça ve imkânları arttıkça çocuğu için refah seviyesi yüksek bir yaşam sağlayabilir ya da çocuk akranlarıyla iletişim kurarken kendini onlardan aşağıda görmez, özgüvenli yaklaşabilir ve sosyal hayatında sağlıklı etkileşimler ortaya koyabilir.

Çalışmamızda aile tipleri değerlendirildiğinde sadece kızlarda fiziksel saldırganlık boyutunda anlamlı farklılık gözlenmiştir. Bakıldığında; kızların içinde bulunduğu geniş aileler çekirdek ailelerden fiziksel anlamda daha saldırgandır. Literatüre bakıldığında; Balıkcı (2018) çalışmasında sadece düşmanlık boyutunda anlamlılık bulunurken; aile nüfusunun artmasıyla düşmanlığın arttığını ortaya koymuştur. Gunnar (2016) anne ve babası ayrı yaşayan çocukların dolaylı saldırganlık haricinde tüm saldırganlık alt tiplerinin yüksek olduğunu ortaya koyarken; Sezer, Kolaç ve Erol (2013) ve Yelci (2018) çalışmalarında hiçbir saldırganlık alt boyutunda anlamlılık bulunmamıştır. Özetlenecek olursa; anne babası ayrı yaşayan çocuklar, belki de arada kalmışlığın birikimiyle daha saldırgandır. Aile içerisinde ise üye sayısı arttıkça saldırganlık düzeyi de artmaktadır. Ailenin kalabalık olması ekonomik sıkıntılara, iletişim kopukluklarına ve gerekli ilgiden mahrum, fikirlerini açıkça beyan edemeyen çocukların yetişmesine; ileri boyutta engellenme saldırganlığına dönüşmesine neden olabilir.

Çalışmamızda anne ve babaların eğitim düzeyleri incelendiğinde saldırganlığın alt boyutlarında anlamlı farklılık bulunmamıştır. Literatüre bakıldığında; Öztürk(2008), Sezer, Kolaç ve Erol (2013) ve Arvas (2019) da çalışmamıza benzer olarak anne ve babaların eğitim düzeyi ile saldırganlığın bir ilişkisi olmadığını tespit etmiştir. Literatürde aksine anlamlılık içeren çalışmalara bakıldığında; Nair (2014) çalışmasında annelerin eğitim düzeyinin arttıkça çocuğunun fiziksel saldırganlık, öfke ve dolaylı saldırganlığının da arttığını tespit ederken; babaların eğitim düzeyinin saldırganlıkla ilişkisinin olmadığını tespit etmiştir. Çavdar (2018) ise annelerin eğitim düzeyi ile saldırganlık alt boyutlarının ilişkisi olmadığını; ancak baba eğitim düzeyinde ilkökul, ortaokul ve lise mezunu babaların çocuklarının fiziksel saldırganlığının üniversite mezunu babaların çocuklarından yüksek olduğunu ve düşmanlık alt boyutunun lise mezunu babaların

çocuklarının üniversite mezunu babaların çocuklarından daha yüksek olduğunu bulmuştur. Şahin H. (2011) anneleri ilkokul, ortaokul ve lise mezunu olanların üniversite mezunu olanlardan fiziksel saldırganlığı ve düşmanlığının fazla olduğunu; babaları ilkokul mezunu olanların ise fiziksel saldırganlığını ve düşmanlığını üniversite mezunu olanlardan fazla olduğunu bulmuştur. Günnar (2016) annelerin eğitim düzeyinde dolaylı saldırganlık haricinde anlamlılık bulamamışken; babaların eğitim düzeyi ile saldırganlık arasında hiçbir alt boyutta anlamlılık bulamamıştır. Cansever (2017) çalışmasında üniversite mezunu annelerin çocuklarının öfkelerini okuryazar olmayan annelerin çocuklarından yüksek bulmuştur. Baba eğitim düzeyine baktığında ise; fiziksel saldırganlığın üniversite mezunu babaların çocuklarında en az, okuryazar babaların çocuklarında en fazla olduğunu; öfke ve düşmanlık alt boyutunun ise okuryazar olmayan babaların çocuklarında en az, okuryazar olan babaların çocuklarında ise en fazla olduğunu bulmuştur. Balıkçı (2018) çalışmasında annelerin eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul ve üniversite mezunu olan çocukların fiziksel saldırganlığını annesinin eğitim durumunu bilmeyen çocuklardan yüksek bulmuştur. Anne eğitim düzeyi ilkokul mezunu olan çocukların öfkesi annesinin eğitim durumunu bilmeyenlerden daha yüksektir. Anne eğitim düzeyi ilkokul ve ortaokul mezunu olan çocukların sözel saldırganlığı annesi okul mezunu olmayanlardan daha yüksektir. Anne eğitim düzeyi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite mezunu olan çocukların total saldırganlığı annesi okul mezunu olmayanlardan daha yüksektir. Balıkçı (2018) baba eğitim düzeyi ile saldırganlık arasında bir ilişki tespit etmemiştir. Bakan Kırarç (2021) çalışmasında sadece baba öğretim düzeyi ile ilgili ilkokul mezunu olanların çocuklarının öfkelerini üniversite mezunu olanlardan yüksek olduğunu bulmuştur. Yelci (2018) ise anne eğitim düzeyi okuryazar olmayan çocukların öfkelerinin anne eğitim düzeyi ortaokul ve lise mezunu olanlardan yüksek olduğunu bulmuştur. Baba eğitim düzeyi okuryazar olmayan ya da ilkokul ve ortaokul mezunu olan çocukların sözel saldırganlıklarını babası lise mezunu olan çocuklardan yüksek bulmuştur. Baba eğitim düzeyi okuryazar olmayan çocukların düşmanlık ve dolaylı saldırganlıklarını babası lise mezunu olan çocuklardan yüksek bulmuştur. Baba eğitim düzeyi okuryazar olmayan çocukların öfkelerini babası ortaokul ve lise mezunu olan çocuklardan yüksek

bulmuştur. Baba eğitim düzeyi ilkokul mezunu olan çocukların öfkelerini babası lise mezunu olan çocuklardan yüksek bulmuştur. Baba eğitim düzeyi ilkokul mezunu olan çocukların düşmanlıklarını babası ortaokul ve lise mezunu olan çocuklardan yüksek bulmuştur. Baba eğitim düzeyi okuryazar olmayan veya ilkokul mezunu olan çocukların total saldırganlıklarını babası lise mezunu olan çocuklardan yüksek bulmuştur. Kekeç (2019) çalışmasında annelerin ortaokul ve lise üzeri eğitime sahip olduğunda çocuklarının dolaylı ve total saldırganlığının azaldığını ortaya koymuştur. Babaların eğitim düzeylerinin ise lise ve üniversite üzeri olduğunda fiziksel saldırganlığın en az; ilkokul ve ortaokul mezunu olduğunda sözel saldırganlığın en fazla; okuryazar veya ilkokul mezunu olduğunda dolaylı saldırganlığın en fazla; üniversite ve üzeri olduğunda ise total saldırganlığının en az olduğunu ortaya koymuştur. Şelimen (2016) çalışmasında ebeveynleri ortak olarak değerlendirmiş, değerlendirme sırasında ise anne ve babadan eğitim seviyesi arasından en yüksek olanı almıştır. Ebeveyn eğitim seviyesi arttıkça çocuğunun fiziksel saldırganlığın ve sözel saldırganlığın azaldığını tespit ederken; ilkokul mezunu ebeveynlerin çocuklarının en az düşmanca davranan, en çok öfkeli çocuklar olduğunu, ortaokul mezunu olanların ise en az öfkeli çocuklar olduğunu; ancak eğitim düzeyi ile öfke arasında kademeli bir ilişki olmadığını tespit etmiştir. Özetle değerlendirecek olursak, Nair (2014) ve Cansever (2017) haricindeki çalışmalarda ebeveyn eğitim düzeyi arttıkça saldırganlığın azaldığını görmekteyiz. Bunun nedeni ebeveynlerin eğitim düzeyinin arttıkça çocuğunu yetiştirme boyutunda bilinçli tutumlar geliştirmesinin artması olabilir. Çelişkili çalışmalarda ise anne eğitim düzeyi arttığında saldırganlık artmakta iken; bu durum annenin çalışma hayatına katılması ile iş yoğunluğunu evine yansıtıp gergin olmasına ya da çalışan annenin çocuğu ile daha az vakit geçirmesine ve denetim eksikliğine bağlı olabilir. Babalar içinse eğitim seviyesinin artması ile böyle bir durumdan bahsedemiyoruz; çünkü baba-çocuk ilişkisi anne-çocuk ilişkisine göre daha sınırlı olabileceği düşünülmektedir.

Çalışmamız içerisinde online oyun oynama durumlarının saldırganlıkla ilişkisine de yer verilmiş olup, fiziksel saldırganlık(sadece erkeklerde), öfke, dolaylı saldırganlık ve total saldırganlık bakımından anlamlı farklılık olduğu gözlenmiştir. Farklılığa bakıldığında; her gün online oynayan erkeklerin fiziksel saldırganlığı,



çocukların ise öfke, dolaylı ve total saldırganlığı yüksek bulunmuştur. Literatüre baktığımızda Balıkçı (2018) çalışmasında benzer olarak online oyun oynayanların fiziksel saldırganlığını yüksek bulmuşken; bizden farklı yanı bunu kızlar için de ifade ediyor olmasıdır. Yine her gün online oyun oynayanların total saldırganlığını benzer şekilde yüksek bulurken; öfke düzeyleri arasında anlamlı farklılık bulamamıştır. Baktığımızda yaptığımız çalışmada da olduğu gibi online oyunların saldırganlık üzerinde etkili olduğunu, online oyunlarla meşgul olan çocukların saldırgan düzeyinin arttığını görmekteyiz. Online oyunların olumsuz etkilerini düşünürsek beklenen bir çıktı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çalışmamızda ele aldığımız online oyunlara ayrılan zaman ile saldırganlık alt boyutları arasında anlamlı farklılık gözlenmiştir. Farklılığa bakıldığında; alt grup karşılaştırmaların hepsinde oyuna ayrılan zaman arttıkça hem kızlarda hem de erkeklerde fiziksel saldırganlığın arttığını görmekteyiz. Bir saatten az oynayanlar (45-60 dk) ile bir-üç saat arası online oyun oynayanlar karşılaştırıldığında bir saatten az oynayanların sözel saldırganlığı, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlığı daha az bulunmuştur. Bir saatten az oynayanlar ile üç-beş saat arası online oyun oynayanlar karşılaştırıldığında bir saatten az oynayanların öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlığı daha az bulunmuştur. Bir saatten az oynayanlar ile beş saatten fazla online oyun oynayanlar karşılaştırıldığında bir saatten az oynayanların sözel, dolaylı ve total saldırganlığı daha az bulunmuştur. Literatüre bakıldığında; Şelimen (2016) çalışmasında günde 7 saatten fazla oyun oynayanların hiç oynamayanlara göre fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık düzeylerini daha yüksek bulmuştur. Balıkçı (2018) de çalışmasında saat tabanlı değil de günlük ve haftalık oyun süresi ile aralıksız oynama süresi üzerinden değerlendirme yapmıştır. Sonucunda ise; günlük, haftalık ve aralıksız oyun süresi arttıkça fiziksel saldırganlığı da artacaktır. Günlük ve haftalık oyun süresi arttıkça da total saldırganlığın arttığını; haftalık ve aralıksız oyun süresi arttıkça ise de sözel saldırganlık ve öfkenin arttığını ifade etmiştir. Evcin ve Erzi (2019) çalışmasında şiddet içerikli oyunlarının uzun süre oynanmasıyla fiziksel, sözel ve total saldırganlığın arttığını ortaya koymuştur. Arvas (2019) da çalışmamızda olduğu gibi fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık boyutlarında anlamlı farklılık olduğunu ifade etmiştir. Bakan

Kıraç (2021) çalışmasında bizim çalışmamıza benzer şekilde karşılaştırılmalı gruplarda sürenin fazla olduğu grubun fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve total saldırganlığının yüksek olduğunu bulmuştur. Marrero, Fumero, Voltes, González ve Peñate(2021) çalışmalarında ise oyun süresinin artması durumunda olumsuz etkilerinin de artacağını belirtirken; Ferguson, Coulson ve Barnett(2011) ise aksine oyun zamanı ile oyunun olumsuz etkileri arasında bir ilişki olmadığı sonucunu ortaya koymuştur. Özetleyecek olursak, oyun süresinin artmasıyla saldırganlığın doğru orantıda arttığı gözlenmektedir. Bunun nedenini ise Bandura'nın sosyal öğrenme kuramında ifade ettiği üzere çocuğun oyun karakterlerini gözlem yaparak, rol model alması ve oyun karakterlerinin oyun içerisinde olumlu geri dönütlerle ödüllendirilmesi sonucu rol model alınan yönlerin benimsenmesine yol açması olabilir. Daha önce belirttiğimiz katarsis kuramında ise oyunun çocuğun saldırganlık dürtüsünün aktarılması için bir yöntem olarak değerlendirildiği ve böylece saldırganlığın azalabileceği öne sürülmüşken; yapılan çalışmalar ve çalışmamız bu durumu desteklememektedir.

Çalışmamız içerisinde çocukların sevdiği, sıklıkla tercih ettiği oyun türleri sorgulanıp saldırganlıkla ilişkisi incelenmiştir. Oyun türleri ile saldırganlığın alt boyutlarının tamamı arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Farklılığa bakıldığında; kızlarda savaş ve şiddet oyunlarını tercih edenler ile zekâ/mantık, güldürü/eğlence, spor/yarış ve strateji/ macera oyunlarını tercih edenlerden fiziksel olarak daha saldırgandır. Erkeklerde ise, savaş ve şiddet oyunlarını tercih edenler ile spor/yarış ve strateji/ macera oyunlarını tercih edenlerden fiziksel olarak daha saldırgandır. Savaş ve şiddet oyunlarını sevenler, zekâ/mantık oyunlarını sevenlerden sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık bakımından daha saldırgandır. Savaş ve şiddet oyunlarını sevenler, güldürü/eğlence oyunu sevenlerden sözel saldırganlık, öfke, dolaylı ve total saldırganlık bakımından daha saldırgandır. Savaş ve şiddet oyunlarını sevenler, spor/yarış oyunlarını sevenlerden sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık bakımından daha saldırgandır. Savaş ve şiddet oyunlarını sevenler, strateji/macera oyunlarını sevenlerden öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık bakımından daha saldırgandır. Literatüre bakıldığında; Şelimen (2016) çalışmasında fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve dolaylı

saldırganlık düzeylerini hiç oyun oynamayan ve bulmaca/zekâ oyunları oynayan çocuklarda en düşük oranda bulunmuşken; çalışmamızda olduğu gibi savaş ve dövüş oynayanlarda en yüksek oranda bulunmuştur. Evcin ve Erzi (2019) ise çalışmalarında şiddet içeren oyunları oynayanların fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve dolaylı saldırganlık düzeylerinin beceri oyunu oynayanlardan yüksek olduğunu tespit etmiştir. Arvas (2019) da çalışmaları destekleyerek oyun türlerinin fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık ve öfke düzeyleri üzerinde etkili olduğunu ortaya koymuştur. Oflu ve Yalçın (2019) çalışmalarında savaş ve strateji içeren oyunların ve Marrero, Fumero, Voltes, González ve Peñate(2021) aksiyon içeren oyunların oynamayanlara göre oyun bağımlılığını ve sonucunda saldırganlığı arttırdığı sonucuna varmıştır. Çalışmaların aksine Ruiz-Fernández, Junco-Guerrero ve Cantón-Cortés(2021) yaptıkları çalışmada şiddet içeren video oyunları ne kadar fazla oynanırsa şiddet içeren davranışlar o kadar az gözlenir sonucuna varmıştır. Bu durum katarsis kuramına benzer olup saldırgan eğilimlerin oyunla bastırıldığını ifade eder. Elde edilen bulgular ve literatürde sıklıkla olduğu gibi savaş ve şiddet içeren oyunların daha çok tercih edilmesi ya da diğer oyun türlerinden daha çok oynanıyor olması; çocukların doğuştan gelen saldırgan güdülerinden veya engellenme sonucu oluşan saldırganlık dürtüsünden dolayı bu oyunlara yönelmesinden ya da bu oyunların çocuklarda şiddet içeren uyarılarla saldırgan tepkilerin oluşumuna neden olmasından kaynaklı olabilir.

Çalışmamızda değerlendirilen çocukların arkadaş grubuyla oynayıp oynamaması durumuna göre arkadaş grubuyla oynayanların sözel saldırganlığı, öfke düzeyi, dolaylı ve total saldırganlığı daha yüksek bulunmuştur. Bu da çocukların akranlarından etkilenebileceğini, onlara uyum sağlayabilmek için riskli davranışlar ortaya koyup kendini ispat etme çabası içerisine girebileceğini ve bunları oyunlar sırasında yansıtmak için hırslanıp, stres yapıp olduğundan daha gergin bir hale gelerek saldırgan tutumlar ve öfke düzeyinde artış gösterebileceğini düşündürmektedir. Arkadaş grubunun olması sosyalleşme ve fikirlerini özgürce ortaya koyabilmesi adına yararlı olurken; akranların denetimden uzak olması, çocuğu kötü yönlendirmelerine ve kötü alışkanlıklarını yaymalarına neden olabilir (Ayyıldız, 2021; Çavdar, 2018; Fidan, 2016; Güvendi, Tekkurşun Demir, & Keskin, 2019;

Karademir, Kayabaşı, & Vural, 2019; Karakayalı, 2020; Kaynak, 2015; Nair, 2014; Yavuzer, 2011; Yıldız, 2019).

Çalışmamızda değerlendirilen çocuğun evinde ve yakın çevresinde oyun oynayan bireylerin varlığı sorusunda, saldırganlık alt boyutlarıyla anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Bu sorunun ortaya konulma amacı: sosyal öğrenme kuramında olduğu gibi çocuğun gözleyerek ve rol model olarak bu oyunlara karşı sempati duyuyor olup, saldırganlığa etki edip etmediğini ortaya koymaktır. Literatürde araştırma soruları içerisinde benzer sorular olmasına karşın Buss-Perry saldırganlık ölçeği üzerinden değerlendirilmemiştir. Araştırmamıza katılan çocuklarda ise yakın çevresinde oyun oynanmasına karşın saldırganlık düzeyine karşı etkili olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışmamızda oyun arkadaş grubu varlığının yanı sıra online oyun grubu içerisinde yabancı bireylerin olması da incelenmiş olup; online oyun grubu içerisinde yabancı bireylerin olmasının saldırganlığın tüm alt boyutlarını arttırdığını görmekteyiz. Literatüre bakıldığında, Charmaraman, Richer ve Moreno (2020) çalışmalarında yabancı kişilerle oynayan oyuncuların orta riskli ya da riskli davranışlar için daha çok tehdit altında olduğunu sunmuştur. Bu nedenle online oyun oynayan çocukların oyun içerisinde de denetim altında olup yabancılarla etkileşiminin ne boyutta olduğuna dikkat edilmesinin önemli olduğu düşünülmektedir.

Çalışmamız içerisinde çocuğun oyun oynarken ya da internet üzerinde ödev ve araştırma yaparken karşısına çıkabilecek oyun reklamlarına çocukların verebilecekleri reaksiyonlar sorgulanıp, cevapların saldırganlık üzerindeki etkisi incelenmiştir. Cevapların saldırganlıkla ilişkisine bakıldığında; fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık bakımından anlamlı farklılık gözlenmiştir. Farklılığa bakıldığında; kızlarda hiç açmam/oynamam diyenlerin fiziksel saldırganlığı bazen merak eder açar, oynarım diyenlere göre daha az bulunmuştur. Erkeklerde ise, hiç açmam/oynamam diyenlerin fiziksel saldırganlığı bazen her zaman açar, beğenirsem oynarım diyenlere göre daha azdır. Sözel saldırganlık bakımından incelersek; bazen merak eder açar oynarım diyenlerin sözel saldırganlığı bazen merak eder açar, oynarım ya da hiç açmam/oynamam

diyenlere göre daha yüksek bulunmuştur. Öfke bakımından incelersek; hiç açmam/oyynamam diyenlerin öfke düzeyi bazen merak eder açar oynarım, her zaman açar beğenirsem oynarım ve her zaman açar oynarım diyenlerden daha az bulunmuştur. Düşmanlık bakımından incelersek; alt grup karşılaştırmalarında anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Dolaylı saldırganlık bakımından incelersek; bazen merak eder açar oynarım diyenlerin dolaylı saldırganlığı hiç açmam/oyynamam diyenlerden daha fazla bulunmuştur. Total saldırganlık bakımından incelersek; hiç açmam/oyynamam diyenlerin total saldırganlığı bazen merak eder açar oynarım, her zaman açar beğenirsem oynarım ve her zaman açar oynarım diyenlerden daha az bulunmuştur. Bazen merak eder açar oynarım diyenlerin ise total saldırganlığı bazen merak eder açar oynamam diyenlerden daha fazla bulunmuştur. Literatürde daha önce böyle bir soruya ve bunun saldırganlıkla ilişkisine yer verilmemiş olup, çıktılarımızla literatüre katkı sağlamış bulunmaktayız. Çalışmamız sonucunda bu reklamları açıp deneyenlerin hiç açmam diyenlere göre daha saldırgan tutumlar ortaya koyduğu belirlenmiştir. Bunun nedeni ise çocukların rastgele karşılaştıkları dikkatini çeken oyunlarda çeşitli ödüllerle ve kazanma hazzıyla motivasyon oluşturup, oynama süresinin arttırılması ve daha fazla maruziyetle çocukta etki oranının artması olabilir.

Çalışmamız içerisinde online oyunlar içerisinde çocuklara verilen komutların saldırganlıkla ilişkisi incelenmiştir. Verilen komutları düşünürüm öyle yaparım diyenlerin sözel, dolaylı ve total saldırganlık düzeyleri hayır hiçbir zaman yapmam diyenlerden daha yüksek bulunmuştur. Literatürde yapılan çalışmaların betimleyici analizlerinde; spesifik olarak sorduğumuz oyun komutları sorusuna benzer soruya rastlanmamış olup, çıktılarımızla literatüre katkı sağlamış bulunmaktayız. Çalışma sonucunda ise komutları yapmayan çocukların saldırganlık düzeyinin daha düşük bulunması, kendi kararlarını verebilen ve özdenetim oluşturabilen çocukların bu oyunlar karşısında tehlikelerden kendini koruyabileceğini ortaya koymuştur. Bu sebeple ailelerin çocuklarını yetiştirirken kendi özerkliğini ve özdenetimini oluşturma noktasında önemli rol oynayabileceği düşünülmektedir. Literatürde destekleyici nitelikte görülen Lieberoth ve Fiskaali (2021), yaptıkları çalışmada özerkliği destekleyen ebeveyn yaklaşımının medya kullanımını azalttığı sonucuna

varmıştır. Gan ve arkadaşları(2021) ise Çin’de yaptıkları çalışmada benzer çıkarımı sağlayan otoriter, aşırı koruyucu ve reddedici ebeveyn tutumlarının oyun bozukluklarını yordadığını ortaya koymuştur.

Çalışmamız içerisinde verilen komutlara ek olarak oyun içeriğinde yer alan çocuklardan yapmaları istenen olumsuz istekleri çocukların hangi boyutta yapıp hangi boyutta yapmadığına bakılıp saldırganlık eğilimleri ile ilişkisi incelenmiştir. Olumsuz istekler karşısında çocukların fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık düzeylerinde anlamlı farklılıklara rastlanmıştır. Farklılığa bakıldığında; olumsuz istekleri düşünür öyle yaparım diyenlerin fiziksel saldırganlığı (sadece kızlarda), öfkesi, düşmanlığı, dolaylı ve total saldırganlığı hayır hiç yapmam diyenlerden daha yüksek bulunmuştur. Erkeklerin fiziksel saldırganlığı üzerinde ise alt grup karşılaştırmalarında anlamlı farklılık gözlenmemiştir. Literatürde benzer bir soru olmamasına karşın bu sorunun saldırganlık boyutunun incelenmesi ile literatüre katkı sağlamış bulunmaktayız. Çalışmamıza göre ise olumsuz istekleri düşünür öyle yaparım diyenlerin saldırganlığının yüksek olmasının, çocukların isteğin olumsuz olduğunu bildiği halde düşünüyor olmasıyla oyundan elde edeceği kazanımlarla istenilenlerin kar-zarar karşılaştırması yapacağı; eğer oyundan alacağı katkı cazip gelirse yapabileceğini düşündürmektedir. Saldırganlık düzeylerinin yüksek oluşu çocuğun zarar verici istekleri uygulamaya döküyor olduğunu kanıtlar niteliktedir.

Çalışmamız kapsamında online oyunların çocukların uyku örüntüsüne etkisinin saldırganlıkla ilişkisi değerlendirilmiş olup, saldırganlığın tüm alt boyutlarında anlamlı farklılık gözlenmiştir. Farklılığa bakıldığında; online oyunlar uyku düzenimi etkiliyor, geç saatte yatmama sebep oluyor diyenlerin fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık düzeylerinin hayır etkilemez diyenlere göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Evet, etkiliyor uykuya geç dalıyorum diyenlerin sözel ve total saldırganlıkları hayır etkilemez diyenlerden yüksek bulunmuştur. Literatürde ortaya konan çalışmalar saldırganlıkla online oyunların uyku örüntüsündeki değişime değinmemiştir; ancak uyku örüntüsünde bozulmaların kişinin emosyonel ve bedensel durumunu etkileyebileceğini ortaya koyarken, saldırgan davranışlar üzerinde etkili olduğunu belirtmiştir. Uyku örüntüsü bozulan verimli uyuyamayan, geç uyuyan, uykuya

dalamayan ve sabahları uyanmada zorlanan birey baş ağrısı, dikkat dağınıklığı, postur ve denge sorunları, anksiyete ve stres bozuklukları, sinirlilik ve saldırganlık yaşayabilir (Semiz ve ark., 2008; Hysing ve ark., 2015; Eliş, 2015; İyigün, ve ark., 2017; Eliş, & Balcı Akpınar, 2021). Online oyunlarla olduğundan daha saldırgan hale gelen çocuk uyku bozukluğunun da etkisi ile bunu perçinleyip saldırganlık düzeyini daha da yükseltip kendisi ve çevresi için risk teşkil eden bir hale gelebilir.

Çalışmamızın ana-baba tutum ölçeğine ilişkin değerlendirmelerinde saldırganlık ölçeğinde olduğu gibi merkez ilçe grupları arasında çocuklarda saldırganlığın yüksek olduğu Osmangazi ilçesindeki ebeveynlerin otoriter bulunmasını beklemekteydik; ancak çalışmamızda anne ve baba tutum ölçeğinde merkez ilçeler arasında anlamlı farklılık bulunmamıştır.

Çalışmaya dâhil ettiğimiz okul tipleri ebeveyn tutumu bakımından incelendiğinde hem anne hem de baba tutumu bakımından anlamlı farklılık bulunmuştur. Farklılığa bakıldığında; bale ve müzik ortaokuluna giden çocuklar ebeveynlerini ortaokullara giden çocukların ebeveynlerinden, yatılı bölge ortaokuluna giden çocukların ebeveynlerinden ve imam hatip ortaokullarına giden çocukların ebeveynlerinden daha demokratik bulmuşlardır. Ayrıca ortaokullara giden çocuklar babalarını imam hatip ortaokullarına giden çocukların ve yatılı bölge ortaokullarına giden çocukların babalarından daha demokratik bulmuşlardır. Burada ebeveynlerin eğitim düzeylerinin, kültürel özelliklerinin, ekonomik durumlarının ve yetiştirilme tarzlarının etkili olabileceği düşünülmektedir. Ebeveynlerin çocuklarını bale ve müzik ortaokuluna yönlendiriyor olması dahi çocuğunun ilgisine ve isteklerine karşı duyarlı olduğunu göstermektedir (Akbaba, 2021; Kekeç, 2019; Özen, 2019; Yıldız, 2019). Çocukların kendi istekleri dışında imam hatip ortaokullarına ya da farklı okullara gönderilmesi ebeveynlerini otoriter olarak algılayıp, davranışlarında karar alma yetilerinin azalmasına neden olabilir.

Çalışmamızda kızlar ebeveynlerini erkeklere oranla daha demokratik bulmuştur. Literatüre bakıldığında; Zengin (2019) çalışmasında çalışmamızın aksine erkeklerin annelerini daha demokratik bulduklarını ortaya koymuştur. Ülkemizde çocukların yetiştirilme tarzlarına bakıldığında toplumsal normlar doğrultusunda belirlenmiş cinsiyet rolleri etkili olmaktadır. Ataerkil bir toplum olmamızdan

kaynaklı olarak erkek çocuđu daha küçük yařlarda evin reisi gibi yetiřtirilirken, sz sahibi olması gerektiđi iin daha baskın olması konusunda tenkitler alırken; kız çocuđu sz dinleyen, denileni uygulayan ve hizmet veren bir norma sıđdırılmaya alıřılır (Akbaba, 2021; zen, 2019; řahin, Cevher, & Nilgn, 2015). Buna nedenle alıřmamızın ıktısına uygun olarak normlar dođrultusunda anne ve babasının szn dinleyip uyum sađlayan kız ocukları iin cezalayıcı olmayan, uyumlu olan ebeveynlerin demokratik olarak algılanmasına yol amıř olabilir.

alıřmamızda sınıf dzeyi arasında ebeveyn tutumu olarak anlamlılık saptanmamıřken; Zengin (2019) alıřmasında yařla birlikte ebeveyn tutumlarının demokratikten otoritere kaydıđını ortaya koymuřtur. Bunun nedeni yapılan alıřmanın ergenliđin ilk yılları ile orta yılları arasında karřılařtırma iermesi ve ergenin zaman ierisinde biliřsel sorgulama boyutunun artması sonucu eleřtirel yaklařıp algılarının deđiřmesi olabilir.

Kardeř sayısı ocukların yetiřtirilme tarzını etkileyen nemli bir faktrdr. Kardeř sayısının fazla olması ebeveynlerin genellikle otoriter bir tutum benimseyerek ocuklarını istedikleri kalıplar dođrultusunda yetiřtirmek istemelerine neden olurken; ocuk sayısı az olduđunda ise birebir ocukla iletiřim halinde kalıp onlara birey olduklarını hissettirdikleri iin ocuklar sosyal yařantısında kendilerini zerk hissedip problemlerle bař etmede sađlıklı kararlar alabilirler. alıřmamızda kardeř sayısı zerinde baba tutumunun etkili olduđu saptanmıř olup; bir kardeři olan ya da kardeři olmayan ocuklar babalarını drt ve daha ok kardeři olan babalardan daha demokratik bulmaktadır.

Demokratik tutumu benimseyen ebeveynlerin ocuklarının bireysel kararlarını alabilen, fikirlerini aktarabilen, biliřsel ve sosyal aıdan iyi ve akademik aıdan bařarılı ocuklar olduklarını daha nce ifade etmiřtik (İzmir Karaduman, 2012; Onat, 2010; Sezer, Kola, & Erol, 2013). Bizde yaptığımız alıřmada bu boyutu deđerlendirdik. nceki dnem bařarıları dođrultusunda ocukların algıladıkları anne ve baba tutumlarının bařarılarıyla arasında anlamlı farklılık olduđunu ortaya koyduk. Farklılıđa bakıldıđında; takdir alan ocuklar, hibir belge almayan ya da teřekkr belgesi alan ocuklara gre ebeveynlerini daha demokratik



bulmaktadır. Bu da başarılı çocukların ailelerinin demokratik olduklarını ifade etmektedir.

Çocuğun içerisinde bulunduğu ailenin gelir düzeyi, ailenin yaşam kalitesini ve çocuklarına sağladığı imkânları değiştirebilmektedir. Ailenin yaşam kalitesi ne kadar iyiyse çocuklarıyla iletişimi ve onlar üzerinde bıraktığı izlenimler o oranda iyileşmektedir. Gelir düzeyi yüksek ebeveynler çocuklarıyla daha fazla iletişim kurarlar, aralarında iş birliği olur ve her çocuğu kendi içerisinde değerlendirdiklerinden cinsiyet ayrımı yapmazlar. Çocuğun gözünden bakarsak eğer bu ebeveynler çocuklar hata yapsa bile onu ağır eleştirmeyip onunla konuşarak anlayacağı için; çocuk ebeveynlerine güvenir. Ailede güven ortamını kazanan çocuk ise gelecek yaşantısı ve karşılaşacağı riskli durumlar karşısında özgüvenli olabilir (Akbaba, 2021; Kekeç, 2019; Özen, 2019; Şahin, Cevher, & Nilgün, 2015; Yıldız, 2019). Çalışmaya katılan öğrencilerin ailelerinin gelir düzeyleri ile ebeveyn tutumları arasında ilişki incelendiğinde; aile gelirleri iyi olan çocuklar ebeveynlerini aile gelirleri orta olan çocukların ebeveynlerinden daha demokratik bulmaktadır. Aile gelirleri iyi olan çocuklar ebeveynlerini aile gelirleri kötü olan çocukların ebeveynlerinden daha demokratik bulmaktadır. Aile gelirleri kötü olan çocuklar annelerini aile gelirleri orta olan çocukların annelerinden daha demokratik bulmaktadır. Çalışmamızın çıktıları doğrultusunda gelir durumu iyileştikçe anne ve babayı demokratik bulma oranının da arttığını düşünmekteyiz.

Çocuk içerisinde bulunduğu ailenin kalabalık olup olmamasından, anne ve babasının iletişiminden etkilenir. Kalabalık ve geniş aile yapısı sıklıkla geleneksel yaşam tarzını idame ettiren toplumlarda gözlenirken; anne, baba ve çocuklardan oluşan çekirdek aile yapısı modern yaşam tarzını idame ettiren toplumlarda görülür. Bunun dışında ebeveynlerin boşanmış olduğu ya da birinin öldüğü parçalanmış aileler söz konusudur. Kalabalık ailelerde çocuklar korkutulup, bastırılarak hatta şiddet uygulanarak yetiştirilmekte; sorgulayıp, kendini geliştirmesi engellenmektedir. Çocuktan tüm bunlara uyum sağlayıp, söz dinlemesi istenmektedir. Çekirdek ailelerde ise ebeveyn-çocuk ilişkisinde ise problemleri şiddetle değil konuşarak anlaşma yoluyla çözmeyi tercih eder ve çocuğun kendini tanıyıp, geliştirmesine fırsat tanır (Şahin, Cevher, & Nilgün, 2015; Yusufoglu, & Kızmaz, 2016). Bu nedenle

çocuk geniş aileler içerisinde ebeveynlerini daha otoriter, çekirdek ailelerde ise daha demokratik bulabilir. Türk toplum yapısına bakıldığında gelenekselden modernliğe geçiş ve son dönemlerde sıklıkla parçalanmış tek ebeveynli ailelere rastlanmaktadır (Şahin, Cevher, & Nilgün, 2015). Çalışmamızda aile tipleri ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkiye bakıldığında; çekirdek ailede yetişen çocukların ebeveynlerini geniş ailede yetişen çocukların ebeveynlerinden daha demokratik buldukları saptanmıştır. Bu da literatür bilgisini destekler niteliktedir.

Çalışmamız içeriğinde ebeveynlerinin eğitim durumlarının çocukların ebeveyn tutumlarını algılamasını ne yönde etkilediğine de yer verilmiştir. Çalışmamız çıktıklarına göre; enteresan bir şekilde anne eğitim seviyesinin artmasıyla çocukların babalarını demokratik bulma oranının anlamlı ölçüde arttığı sonucuna varılmıştır. Bunu şu yönde yorumlayabiliriz: anne eğitim seviyesi arttıkça annenin iş gücüne katılımı da artacaktır; böylece çocuk annesiyle daha az etkileşime geçecektir. Sonuç olarak babayı her zamanki iletişim seviyesinde kabullenen çocuk, annenin bu değişimini anormal olarak yordayıp tutum değişikliği olarak değerlendirebilecektir. Böylelikle baba aynı tutum çerçevesinde kalsa dahi annenin daha otoriter algılanması sonucu baba daha demokratik algılanmış olabilir. Babalarının eğitim seviyelerine bakıldığında ise; ilkökul-ortaokul mezunu olan babalar, en fazla okuryazar olan babalardan daha demokratik bulunmuştur. Lise-üniversite mezunu olan babalar, en fazla okuryazar olan babalardan daha demokratik bulunmuştur. Lise-üniversite mezunu olan babalar da ilkökul-ortaokul mezunu olan babalardan daha demokratik bulunmuştur. Literatüre bakıldığında; Zengin (2019) çalışmasında ebeveynlerin eğitim düzeyi ile demokratik ya da otoriter tutumu arasında anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Bu durumu da eğitim seviyeleri arasında homojen dağılım olmamasına bağlamıştır. Sonuç olarak ebeveynlerin eğitim seviyesi arttıkça demokratik bulunma oranı da artar diyebiliriz. Son yıllarda ebeveynlerin eğitim seviyelerinin artmasıyla teknolojiye uyum sağlaması sonucu bilgilenip, çocuk yetiştirme konusunda eksiklerini ve geliştirebilecek özelliklerini fark edebilmesi sonucu negatif tutumlar düzenlenmektedir (Şahin, Cevher, & Nilgün, 2015).

Literatürde yapılan çalışmalarda ebeveyn tutumları online oyunla ilişkili özelliklerle karşılaştırılmamış olup, çalışmamız literatüre katkı sağlayacaktır. Oyuna

ayrılan zaman bakımından yaptığımız değerlendirme sonucunda; bir saatten az oynayanlar ebeveynlerini, üç-beş saat oynayanların ebeveynlerinden daha demokratik bulmaktadır. Bir-üç saat oynayanlar annelerini, üç-beş saat oynayanların annelerinden daha demokratik bulmaktadır. Yorumlayacak olursak; oyun süresinin artması demokratik bulma oranını azaltmaktadır ve bu oran çocukla daha yakın temas içinde olduğundan anne tutumu üzerinde daha net ortaya konulmaktadır. Sevdiği oyun türleri üzerinden ebeveyn tutumları algılarına baktığımızda ise; savaş ve şiddet oyunlarını sevenlerin ebeveynlerini demokratik bulma oranı; zekâ ve mantık oyunlarını ya da strateji ve macera oyunlarını sevenlerin ebeveynlerini demokratik bulma oranından düşük bulunmuştur. Savaş ve şiddet oyunlarını sevenlerin babalarını demokratik bulma oranı; spor ve yarış oyunlarını sevenlerin babalarını demokratik bulma oranından düşük bulunmuştur. Sonuç olarak, savaş ve şiddet oyunlarını sevenlerin alt grup kıyaslamalarda savaş ve şiddet oyunu oynayanların ebeveynlerini demokratik bulma oranı daha düşüktür. Bu da çocukların riskli oyun tercihlerinin ebeveynlerin müdahalesine neden olabileceğini, bu müdahale sonucu çocuğun ebeveyninin tutumunu algılayışını etkileyebileceğini düşündürmektedir.

Online oyunla ilişkili sorulardan yeni bir oyun reklamına verecekleri reaksiyon sorusunda, çocukların ebeveyn tutumları ile reaksiyonları arasında anlamlı farklılık ortaya konmuş; ancak anlamlılığın yönü alt grupların karşılaştırmalarında anlamlı farklılık olmamasından dolayı tam olarak ortaya konamamıştır. Genel olarak bakıldığında her zaman açar, oynarım diyen çocukların babalarını sıklıkla otoriter olarak tanımlaması dikkat çekmektedir. Bunun nedeni “her zaman açar, oynarım” gibi riskli bir davranımı benimseyen çocukların, babalarının kendileri üzerinde kurallar koyup davranışlarına kısıtlamalar getiriyor olmasıyla babalarını otoriter olarak nitelendirmesine sebep olmuş olabilir. Online oyun oynayan çocukların tanımadığı kişilerle etkileşime geçip geçmemesi ve ebeveynlerini algılayış biçimleri karşılaştırıldığında; tanımadığı kişilerle etkileşime geçmeyen çocukların ebeveynlerini daha demokratik buldukları saptanmıştır. Böylelikle ebeveynlerin küçük yaşlardan beri sıklıkla uyardığı yabancılardan uzak durma konusunda söz dinleyen, riskleri öngörüp doğru karar verebilen çocuklar ebeveynleriyle çatışma

yaşamaz, uyum içinde olurlar ve ebeveynlerini demokratik bulabilirler. Online oyun oynayan çocukların oyun içerisinde verilen komutları yerine getirme durumu üzerinde sadece anne tutumlarında anlamlı farklılık gözlenmiştir. Farklılığa bakıldığında; hayır hiç yapmam diyen çocuklar annelerini, evet her zaman yaparım diyen çocukların annelerinden daha demokratik bulmaktadır. Bunun nedeni anne-çocuk bağının kuvvetliliği ve çocuğun riskleri farkında olarak tanılayıp karar verme yetisi kazanmış olması olabilir. Benzer bir sonucu da oyun içeriğinde istenilen zarar verici eylemlerin uygulanma durumunda görüyoruz. Oyun içerisinde verilen zarar verici istekleri hiçbir zaman yapmam diyen çocuklar ebeveynlerini, düşünür öyle yaparım diyen çocukların ebeveynlerinden daha demokratik bulmaktadır. Çocukların oyunlardaki komutlar ve zarar verici eylemler konusunda izlediği rijit tutumların, ailenin çocuk üzerinde demokratik tutumu ve çocuğa kazandırdığı öz değerlendirme sürecinin bir etkisi olduğu düşünülmektedir.

Ebeveyn tutumları doğru tercih edilip çocuğa yansıtıldığında çocuk üzerinde düzenleyici bir etkisi mevcuttur. Çocuğun yeterli ve düzenli uyuması da ebeveynin sorumluluğu altındadır. Bu nedenle tercih ettiği tutumların uyku düzenini de kontrol edip olması gerektiği yönde düzenleyici bir etkisi olmalıdır. Baktığımızda otoriter tutumu benimseyen ebeveynler çocuk için katı kurallar koyup bunlara uymasını sağlayabilirken, çocuğun uyuma düzeni konusunda kontrol mekanizması oluşturup düzenleyici olabilmesinde etkili olmayabilir. Demokratik tutum çocukla iş birliği oluşturması bakımından kontrol ve öz denetim noktasında daha etkili olabilmektedir. Çalışmamız içerisinde değerlendirilen online oyunların uyku örüntüsüne etkisi ve ebeveyn tutumları ilişkisi arasında; online oyunlar uyku örüntümü etkilemez diyen çocuklar ebeveynlerini, etkiler uykuya geç dalmama sebep oluyor diyen çocukların ebeveynlerinden daha demokratik bulmaktadır. Yine etkilemez diyen çocuklar ebeveynlerini, etkiliyor geç yatıyorum diyen çocukların ebeveynlerinden daha demokratik bulmaktadır. Sonuç olarak ebeveynlerini demokratik bulan çocuklar oyun konusunda sınırlılıklarını bilip, plan dışına çıkmaz ise o oranda günlük yaşantılarını idame ettirmeye devam eder, uyku bozuklukları gibi problemlerle karşı karşıya kalmaz. Bu sebeple ebeveyn-çocuk bağlılığı, güven ortamı ve sağlıklı iletişimi çocuğun düzenli yaşam alışkanlıkları kazanmasında, yetişkin bir birey olma

yolunda her yönden sağlıklı ilerleyebilmesinde etkilidir. Unutmayalım ki sağlıklı çocuklar geleceğin sağlıklı ebeveynleri olacaktır ve toplum bu doğrultuda iyileşecektir. Çocuk, aynı bir binanın tuğlası gibi toplumun inşasında rol oynayan sağlıklı olduğunda sağlamlık kazandıracak ve toplumun yıkılmasını engelleyecek bir mihenk taşıdır.

Çalışmamız çıktıları doğrultusunda çocukların algıladıkları anne ve baba tutumları ile saldırganlığın tüm alt boyutları arasında (fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık) yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve zayıf ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; çocuklar anne ve babalarını demokratik buldukça, saldırganlık alt boyutları da zayıf olasılıkla azalacaktır.

Çocukların algıladıkları anne tutumu ve baba tutumu arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; çocuklar annelerini demokratik buldukça, babalarını da orta şiddetli bir olasılıkla demokratik bulacaktır. Çocukların fiziksel saldırganlık düzeyi ile sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; çocukların fiziksel saldırganlık düzeyi arttıkça sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır. Çocukların sözel saldırganlık düzeyi ile öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; çocukların sözel saldırganlık düzeyi arttıkça öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır. Çocukların öfke düzeyi ile düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; çocukların öfke düzeyi arttıkça düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır. Çocukların düşmanlık düzeyi ile dolaylı saldırganlık düzeyi arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; çocukların

düşmanlık düzeyi arttıkça, dolaylı saldırganlık düzeyi de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır.

Çocukların total saldırganlık düzeyi ile fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve kuvvetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; çocukların total saldırganlık düzeyi arttıkça fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de kuvvetli bir olasılıkla artacaktır.

Çalışmamız çıktıları doğrultusunda kızların algıladıkları anne ve baba tutumları ile saldırganlığın tüm alt boyutları arasında (fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık) yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve zayıf ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; kızlar anne ve babalarını demokratik buldukça, saldırganlık alt boyutları da zayıf olasılıkla azalacaktır.

Kızların algıladıkları anne tutumu ve baba tutumu arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; kızlar annelerini demokratik buldukça, babalarını da orta şiddetli bir olasılıkla demokratik bulacaktır. Kızların fiziksel saldırganlık düzeyi ile sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; kızların fiziksel saldırganlık düzeyi arttıkça sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır. Kızların sözel saldırganlık düzeyi ile öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; kızların sözel saldırganlık düzeyi arttıkça öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır. Kızların öfke düzeyi ile düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; kızların

öfke düzeyi arttıkça düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır. Kızların düşmanlık düzeyi ile dolaylı saldırganlık düzeyi arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; kızların düşmanlık düzeyi arttıkça, dolaylı saldırganlık düzeyi de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır.

Kızların total saldırganlık düzeyi ile fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve kuvvetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; kızların total saldırganlık düzeyi arttıkça fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de kuvvetli bir olasılıkla artacaktır.

Çalışmamız çıktıları doğrultusunda erkeklerin algıladıkları anne tutumları ile fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve zayıf ilişki saptanmıştır. Ancak erkeklerin algıladıkları anne tutumları ile sözel saldırganlık düzeyleri arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı olmayan ve zayıf bir ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; erkekler annelerini demokratik buldukça, fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık düzeyleri de zayıf olasılıkla azalacaktır. Çalışmamız çıktıları doğrultusunda erkeklerin algıladıkları baba tutumları ile saldırganlığın tüm alt boyutları arasında (fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık) yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve zayıf ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; erkekler babalarını demokratik buldukça, saldırganlık alt boyutları da zayıf olasılıkla azalacaktır.

Erkeklerin algıladıkları anne tutumu ve baba tutumu arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; erkekler annelerini demokratik buldukça, babalarını da orta şiddetli bir olasılıkla demokratik bulacaktır. Erkeklerin fiziksel saldırganlık düzeyi ile sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî

açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; erkeklerin fiziksel saldırganlık düzeyi arttıkça sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır. Erkeklerin sözel saldırganlık düzeyi ile öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; erkeklerin sözel saldırganlık düzeyi arttıkça öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır. Erkeklerin öfke düzeyi ile düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; erkeklerin öfke düzeyi arttıkça düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır. Erkeklerin düşmanlık düzeyi ile dolaylı saldırganlık düzeyi arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; erkeklerin düşmanlık düzeyi arttıkça, dolaylı saldırganlık düzeyi de orta şiddetli bir olasılıkla artacaktır.

Erkeklerin total saldırganlık düzeyi ile fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve kuvvetli ilişki saptanmıştır. Yorumladığımızda; erkeklerin total saldırganlık düzeyi arttıkça fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri de kuvvetli bir olasılıkla artacaktır.

Literatüre bakıldığında; İzmir Karaduman (2012) çalışmasında çocukların algıladıkları baba tutumları ile saldırganlık düzeyleri arasında pozitif yönlü korelasyon saptamıştır. Çalışmamızda olduğu gibi çocukların babalarını demokratik bulma oranı arttıkça çocukların saldırganlık düzeyleri de azalacaktır. Çocukların algıladıkları anne tutumları ile saldırganlık düzeyleri arasında ise çalışmamızın aksine anlamlılık ve korelasyon saptamamıştır. Sezer, Kolaç ve Erol (2013) ve Kekeç (2019) ise çalışmalarında, çalışmamızla birebir aynı sonuca varıp, anne ve baba tutumları ile saldırganlık düzeyleri arasında pozitif yönlü, anlamlı ve zayıf



korelasyona ulaşmışlardır. Karataş Terzi (2009) çalışmasında saldırganlığın alt boyutları olan fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlığın birbirileri arasında pozitif yönlü, anlamlı ve kuvvetli ilişki olduğunu saptamıştır. Çalışmamızda bu çalışmaya benzer olarak total saldırganlık ve saldırganlığın diğer alt boyutları arasında pozitif yönlü, anlamlı ve kuvvetli ilişki saptanmışken total saldırganlık dışındaki alt boyut karşılaştırmaları arasında pozitif yönlü, anlamlı ancak orta şiddetli ilişki saptanmıştır. Nair (2014) yaptığı çalışmada çalışmamızın aksine; çocukların algıladıkları anne ve baba tutumları ile çocukların fiziksel saldırganlık düzeyleri arasında negatif yönlü bir korelasyon saptamıştır. Ayrıca çocuğun algıladığı anne ve baba tutumları ile çocuğun sözel saldırganlığı, öfkesi, düşmanlığı ve dolaylı saldırganlığı arasında farklılık olmadığını saptamıştır. Tuzgöl (2000) ise çalışmasında çocuğun algıladığı anne ve baba tutumları ile çocuğun saldırganlık düzeyleri arasında ilişki bulamamıştır. Çalışmamızın antitezi gördüğümüz bu çalışmalarda, ebeveynlerin denetleyici ve otoriter tutumlarının baskın olması ile çocuklarda saldırganlığın baskılandığı, ortaya çıkmasının engellendiği fikrini savunulmuştur. Ancak çalışmamızda da saptamış olduğumuz gibi demokratikleşme oranı arttıkça saldırgan eğilimler azalmaktadır; çünkü aileler çocukla ne kadar çok bağ kurar ne kadar çok güven ortamını sağlayabilirse çocuk da özgüven ve benlik gelişimi desteklenir, doğru karar verme yetisi gelişir (Karriker-Jaffe, Foshee, Ennett, &Suchindran, 2013; Özdemir, Vazsonyi, &Çok, 2013; Öztürk, 2008). Antitezlerde bahsedildiği yönde ebeveyn denetimi ve baskısı ile çocuk saldırganlıktan kısa dönemde uzaklaşsa bile engellenme-saldırganlık kuramında da ifade edildiği gibi bastırılmış duyguların ve davranışların ileriki dönemde saldırganlık eğilimini arttıracakı düşünülmektedir.

Çocuklar oyun içerisinde tek başına ya da birden arkadaş gruplarıyla oynadıklarında tercih ettikleri oyunları değiştirebilmektedirler. Çalışmamızda bu oyunların ne yönde değişebildiğini incelediğimizde tek başına oynayan çocuklar sıklıkla strateji/macera ve spor/yarış türlerini tercih ederken; arkadaş grubuyla oynayanlar ise büyük oranda savaş/şiddet türlerini tercih etmektedir (Tablo 4.7.1). Bu karşılaştırma bize arkadaş gruplarının çocuklar üzerinde şiddet içeren oyunlara yönelimde etkili olabileceğini göstermektedir. Çocuklar arkadaş grubu içerisinde

bulunan diğerk çocuklardan etkilenip onlara benzer davranışları benimseyebilirler; dikkat edilmediğinde kötü alışkanlıklar edinip riskli durumlar içerisine düşebilirler. Bu sebeple arkadaşlarının dikkatle seçilmesi çocuğun gelişimi için önem arz etmektedir.

Ailenin çocuğunu takip etme durumu çocuğun sınıf düzeyi değıştikçe farklılaşmaktadır. Bakıldığında; ailenin çocuğunu en çok 8.sınıfta takip etmediğı ve genel olarak ailenin çocuğı takip etme oranının sınıf seviyesi arttıkça azaldığı görülmektedir (Tablo 4.7.2). Bu da çocuğun yaşının arttıkça ailesi tarafından daha az denetime maruz kaldığını göstermektedir. Denetimdeki azalmanın nedeni, ailenin çocuğun bireyselleşmesine fırsat tanınması olabileceğı gibi çocuğı göz ardı etmesi de olabilir. Bireyselleşmesine fırsat tanınan çocuk özgüven kazanıp, olumlu davranışlar ortaya koyarken; göz ardı edilen çocuk dikkat çekmek için riskli davranışlar içerisine girebilir.

Çocuğun oyun oynarken ailesi tarafından takip edilme durumu ile tercih ettiğı oyun türleri farklılaşmaktadır. Ailenin çocuğı takip ettiğı ya da etmediğı durumlarda en çok tercih edilen oyun türü değışmemektedir. Savaş/şiddet oyunları her iki durumda da en çok tercih edilen oyun türü olurken; ailenin takip etmediğı oranda tercih edilme oranı daha yüksek bulunmuştur (Tablo 4.7.3). Bu da çocukların denetimden uzak kaldıklarında tercihlerinin ne yönde değışebileceğini ortaya koymaktadır.

Çocuğun oyun oynarken ya da online ortamda bulunduğu sırada yeni bir oyun reklamı sunulduğunda vereceğı reaksiyon doğrultusunda uyku düzeninin etkilenme durumu değışmektedir. Yeni sunulan oyun reklamını açma girişiminde bulunmayan çocukların uykusu oyunlardan etkilenmemektedir (Tablo 4.7.8). Çocuğun yeni oyunlara karşı ilgili ve meraklı olması, onu oyunlarla daha haşır neşir yaparken düşünme sürecinde de oyuna yer vermesine sebep olabilir. Oyunları düşünen çocuk ise uykuya dalmada zorlanabilir ya da oyun oynama isteğı nedeniyle geç yatabilir. Ailenin oyun oynarken çocuğı takip etme durumu ile çocuğun oyun oynarken ya da online ortamda bulunduğu sırada yeni bir oyun reklamı sunulduğunda vereceğı reaksiyon değışmemektedir (Tablo 4.7.5). Çocuk ebeveyn takip etse de etmese de

benzer reaksiyonu ortaya koyabilir. Burada ailenin çocuk üzerindeki etkisine ek olarak; çocukların oyuna bağlılığından bahsedebiliriz. Ailenin çocuğu oyun oynarken takip etme durumu sonucu oyunun çocuğun uyku düzenine etkisi değişmektedir. Ailenin çocuğu takip ettiği durumda da, takip etmediği durumda da çocuğun oynadığı online oyunların uykusunu etkilememesi oranı yüksektir (Tablo 4.7.6). Bu veri çocuğun kendi ifadesi olup gerçeği yansıtması açısından farklılık olabileceği düşüncesindeyiz.

Yeni bir oyun reklamı gördüğünde çocuğun reaksiyonu ile çocuğun tercih ettiği oyunları incelediğimizde yeni bir oyun reklamı görünce her zaman açar oynarım diyenlerin %60'ı savaş ve şiddet oyunlarını severken, bu oran çocuğun reaksiyonu hiç açmam ve oynamama gittikçe azalmaktadır (Tablo 4.7.7). Bu durum savaş ve şiddet oyunları gibi riskli oyunlarla tercih eden çocukların, yeni bir oyun reklamı üzerinden de benzer durumlara düşüp, çeşitli risklere açık olduğunu ortaya koymaktadır. Benzer bir sonuç ise oyunda seviye geçmek için istenen olumsuz istekleri gerçekleştirme durumu ile tercih ettikleri oyun türleri arasında görülmektedir. Savaş ve şiddet oyunları her zaman yaparım diyenler tarafından daha çok tercih edilmektedir (Tablo 4.7.8). Bu çocukların tehlikelere açık olduğu düşünülmektedir.

Ortaokul öğrencilerinde online oyun oynama durumlarını ve ebeveyn tutumlarının saldırganlık eğilimine etkisini saptamak amacıyla 966 ortaokul öğrencisi ile yapılan çalışmanın veri analizi sonuçları aşağıda belirtildiği gibidir.

Çalışmada yer alan 966 kişinin yaş ortalaması  $11,8 \pm 1,28$  olup en küçüğü 9, en büyüğü 16 yaşındadır.

Çalışmada yer alan öğrencilerin %55,3'ü ortaokul, %33,6'sı imam hatip ortaokulu, %6,3'ü yatılı bölge ortaokulu, %4,8'i bale ve müzik ortaokulundan katılım sağlamıştır.

Çalışmada yer alan öğrencilerin %53,4'ü kız; %46,6'sı erkektir. Kız öğrencilerin %76,2'si, erkek öğrencilerin %95,1'i online oyun oynamaktadır.

Çalışmaya katılan öğrencilerin 821'i (%85) her gün düzenli olarak online oyun oynarken 145'i (%15) her gün düzenli olarak online oyun oynamadığını belirtmiştir.

Online oyun oynayan çocuklar gün içerisinde %50,4'ü bir saatten az (45-60 dk), %38'i bir-üç saat arası, %8,1'i üç-beş saat arası ve %3,4'ü beş saatten fazla olmak üzere oyuna zaman ayırmaktadır.

Oyunların %37,8'ini savaş ve şiddet oyunları, %16,5'ini strateji ve macera oyunları, %16,1'ini spor ve yarış oyunları, %8,1'ini zekâ ve mantık oyunları, %5,3'ünü güldürü ve eğlence oyunları ve %1,1'ini korku oyunları oluşturmaktadır.

Çalışmaya katılan çocukların herhangi bir oyun reklamıyla karşılaştıklarında nasıl bir reaksiyon verecekleri sorulduğunda her gün düzenli olarak online oyun oynayanların %39,1'i hiç açmam ve oynamam, %29,2'si bazen merak eder açarım, oynamam, %22'si bazen merak eder açarım, oynarım derken; her gün düzenli olarak online oyun oynamayanların ise %61,4'ü hiç açmam ve oynamam, %27,6'sı bazen merak eder açarım, oynamam, %7,6'sı bazen merak eder açarım yanıtını verdiği görüldü.

Oyun içerisinde verilen komutları %59,1'i düşünür öyle yaparım derken %32,6'sı hiçbir zaman yapmam demiştir. Bu oyunlardan istenen olumsuz/zarar verici istekleri ise %89,3'ü hiçbir zaman yapmazken %8,8'i düşünür öyle yaparım demiştir.

Günlük uyku alışkanlıklarına bakıldığında her gün düzenli olarak online oyun oynayanların %50,5'inin sekiz saat ve daha fazla, %24,1'inin yedi saat, %10,8'inin altı saat uyuduğu; her gün düzenli olarak online oyun oynamayanların ise %51,7'sinin sekiz saat ve daha fazla, %22,8'inin yedi saat, %10,3'ünün altı saat uyuduğu belirlendi.

En geç yattıkları saat sorgulandığında her gün düzenli olarak online oyun oynayanların %43,7'sinin 22.00-00.00 arası, %29,8'inin 22.00'dan önce, %20,1'inin 00.00-02.00 arası yattığı; her gün düzenli olarak online oyun oynamayanların ise %46,9'unun 22.00-00.00 arası, %39,3'ünün 22.00'dan önce, %11'inin 00.00-02.00 arası yattığı belirlendi.

Online oyunların uyku düzenine etkisi incelendiğinde %79,4'ü oyunların uyku düzenini etkilemediğini, %12,1'i etkilediğini ve geç saatte yatmasına sebep olduğunu ve %7'si etkilediğini ve uykuya daldığını belirtmiştir.

Ailesinin oyun oynarken sınırlandırıp sınırlandırmadığına baktığımızda her gün düzenli olarak online oyun oynayanların ailelerinin %53'ünün bazen sınırlandırdığı, %36,3'ünün her zaman sınırlandırdığı, %10,7'sinin hiç sınırlandırmadığı belirlenirken; her gün düzenli olarak online oyun oynamayanların ise %38,6'sının bazen sınırlandırdığı, %37,9'unun her zaman sınırlandırdığı, %23,4'ünün hiç sınırlandırmadığı belirlendi.

Ailelerinin internet konusunda bilgilendirme durumları incelendiğinde her gün düzenli olarak online oyun oynayanların %95,7'sinin bilgilendirdiği, oynamayanların ise %95,9'unun bilgilendirdiği tespit edildi. Ne tür bilgiler verdiği incelendiğinde ise her gün düzenli olarak online oyun oynayan çocukların ailelerinin %27,7'sinin kişisel bilgilerini paylaşmaması, %24,8'inin tanımadıkları ile konuşmaması ve %24,7'sinin herhangi bir şey istendiğinde yapmaması yönünde bilgi verdikleri; her gün düzenli olarak online oyun oynamayan çocukların ailelerinin %26,8'inin kişisel bilgilerini paylaşmaması, %26,3'ünün tanımadıkları ile konuşmaması ve %23,7'sinin herhangi bir şey istendiğinde yapmaması yönünde bilgi verdikleri öğrenildi.

Çocukların öğrenim gördükleri ilçe ile öfke saldırganlık alt boyutu bakımından ilişki bulunmuştur ( $p=0,013$ ). Çocukların çalışmaya katılım gösterdikleri okullar ile fiziksel saldırganlık ( $K-p=0,003/ E-p<0,001$ ), öfke ( $p<0,001$ ) ve total saldırganlık ( $p=0,007$ ) boyutunda ilişki bulunmuştur. Kızlarla erkekler arasında öfke ( $p=0,046$ ), dolaylı saldırganlık ( $p=0,042$ ) ve total saldırganlık ( $p=0,021$ ) puanları bakımından ilişki vardır. Öğrencilerin sınıf düzeyleri ile fiziksel saldırganlık ( $K-p<0,001/ E-p=0,037$ ), sözel saldırganlık ( $p<0,001$ ), öfke ( $p<0,001$ ), düşmanlık ( $p=0,009$ ), dolaylı saldırganlık ( $p<0,001$ ) ve total saldırganlık ( $p<0,001$ ) ölçek puanları bakımından ilişki vardır. Kardeş sayısı ile fiziksel saldırganlık (erkeklerde  $p<0,001$ ), öfke ( $p=0,018$ ) ve total saldırganlık ( $p=0,028$ ) puanları bakımından ilişki vardır. Çocukların akademik başarı durumları ile fiziksel saldırganlık ( $K-p=0,018/E-$

p=0,010), öfke (p=0,029) ve total saldırganlık (p=0,009) boyutlarında ilişki vardır. Ailelerin gelir durumları ile fiziksel saldırganlık (K-p=0,004), sözel saldırganlık (p=0,014), öfke (p=0,021), düşmanlık (p=0,001) ve total saldırganlık (p=0,001) ölçek puanları arasında ilişki vardır. Aile tipleri arasında kızlarda fiziksel saldırganlık (p=0,003) ölçek puanı bakımından ilişki vardır. Her gün düzenli olarak online oyun oynayanlar ile oynamayanlar arasında fiziksel saldırganlık (erkeklerde-p=0,020), öfke (p=0,045), dolaylı saldırganlık (p=0,005) ve total saldırganlık (p=0,010) ölçek puanları bakımından ilişki vardır.

Online oyuna ayrılan zaman ve çocukların tercih ettikleri oyun türleri ile saldırganlığın tüm alt boyutları arasında ilişki vardır (p<0,001). Arkadaş grubuyla oynayanlar ve oynamayanlar arasında sözel saldırganlık (p=0,027), öfke (p=0,003), dolaylı saldırganlık (p=0,015) ve total saldırganlık (p=0,001) ölçek puanları bakımından ilişki vardır. Online oyun grubunda tanımadığı kişi olanlar ile olmayanlar arasında fiziksel saldırganlık (K-p=0,007/E-p<0,001), sözel saldırganlık (p=0,002), öfke (p<0,001), düşmanlık (p<0,001), dolaylı saldırganlık (p<0,001) ve total saldırganlık (p<0,001) ölçek puanları bakımından ilişki vardır. Yeni bir oyun reklamı görünce çocukların verdikleri reaksiyon grupları arasında fiziksel saldırganlık (K-p<0,001/E-p=0,003), sözel saldırganlık (p=0,004), öfke (p<0,001), düşmanlık (p=0,046), dolaylı saldırganlık (p<0,001) ve total saldırganlık (p<0,001) ölçek puanları bakımından ilişki vardır. Online oyunlarda oyun içerisinde verilen komutları uygulama grupları arasında sözel saldırganlık (p=0,012), dolaylı saldırganlık (p=0,005) ve total saldırganlık (p=0,018) ölçek puanları bakımından ilişki vardır. Oyun içerisinde seviye geçmek için istenen olumsuz istekleri gerçekleştirme grupları arasında fiziksel saldırganlık (K-p<0,001/E-p=0,026), öfke (p=0,004), düşmanlık (p=0,001), dolaylı saldırganlık (p=0,004) ve total saldırganlık (p<0,001) ölçek puanları bakımından ilişki vardır. Online oyunların uyku durumunu etkilemesi grupları arasında fiziksel saldırganlık (K-p=0,007/E-p<0,001), sözel saldırganlık (p<0,001), öfke (p<0,001), düşmanlık (p<0,001), dolaylı saldırganlık (p<0,001) ve total saldırganlık (p<0,001) ölçek puanları bakımından ilişki vardır.

Okul türleri ile anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında ilişki vardır. Kızlarla erkekler arasında anne tutum( $p=0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanları bakımından ilişki vardır. Kardeş sayısı ile anne tutum( $p=0,166$ ) ölçek puanı bakımından ilişki yokken baba tutum( $p=0,030$ ) ölçek puanı bakımından ilişki vardır. Çocukların başarı durumları ile anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında ilişki vardır. Aile gelir grupları ile anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında ilişki vardır. Aile tipi grupları ile anne tutum( $p=0,008$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında ilişki vardır. Anne eğitim grupları ile anne tutum( $p=0,125$ ) ölçek puanı arasında ilişki yokken baba tutum( $p=0,027$ ) ölçek puanı arasında ilişki vardır. Baba eğitim grupları ile anne tutum( $p=0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında ilişki vardır.

Oyuna ayrılan zaman ile anne tutum( $p=0,001$ ) ve baba tutum( $p=0,003$ ) ölçek puanları arasında ilişki vardır. Çocukların tercih ettikleri oyunlar ile anne tutum( $p=0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında ilişki vardır. Yeni bir oyun reklamı görünce çocukların verdikleri reaksiyonlar ile anne tutum( $p=0,021$ ) ve baba tutum( $p=0,001$ ) ölçek puanları arasında ilişki vardır. Online oyun grubunda tanımadığı kişi olanlarla olmayanlar arasında anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanları bakımından ilişki vardır. Online oyunlarda oyun içerisinde verilen komutları uygulama durumu ile anne tutum( $p=0,017$ ) ölçek puanı arasında ilişki varken baba tutum( $p=0,061$ ) ölçek puanı arasında ilişki yoktur. Oyun içerisinde seviye geçmek için yapılan olumsuz istekleri gerçekleştirme durumu ile anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p=0,001$ ) ölçek puanları arasında ilişki vardır. Online oyunların uyku durumunu etkilemesi ile anne tutum( $p<0,001$ ) ve baba tutum( $p<0,001$ ) ölçek puanları arasında ilişki vardır.

Çocukların algıladıkları anne ve baba tutumları ile saldırganlığın tüm alt boyutları arasında (fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık) yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve zayıf ilişki vardır.

Çocukların algıladıkları anne tutumu ve baba tutumu arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Çocukların fiziksel saldırganlık düzeyi ile sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Çocukların sözel saldırganlık düzeyi ile öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Çocukların öfke düzeyi ile düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Çocukların düşmanlık düzeyi ile dolaylı saldırganlık düzeyi arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır.

Çocukların total saldırganlık düzeyi ile fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve kuvvetli ilişki vardır.

Kızların algıladıkları anne tutumu ve baba tutumu arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Kızların fiziksel saldırganlık düzeyi ile sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Kızların sözel saldırganlık düzeyi ile öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Kızların öfke düzeyi ile düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Kızların düşmanlık düzeyi ile dolaylı saldırganlık düzeyi arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır.



Kızların total saldırganlık düzeyi ile fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve kuvvetli ilişki vardır.

Erkeklerin algıladıkları anne tutumları ile fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve zayıf ilişki vardır. Erkeklerin algıladıkları anne tutumları ile sözel saldırganlık düzeyleri arasında istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı olmayan ve zayıf bir ilişki saptanmıştır. Erkeklerin algıladıkları baba tutumları ile saldırganlığın tüm alt boyutları arasında (fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı ve total saldırganlık) yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve zayıf ilişki vardır.

Erkeklerin algıladıkları anne tutumu ve baba tutumu arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Erkeklerin fiziksel saldırganlık düzeyi ile sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Erkeklerin sözel saldırganlık düzeyi ile öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Erkeklerin öfke düzeyi ile düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır. Erkeklerin düşmanlık düzeyi ile dolaylı saldırganlık düzeyi arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve orta şiddetli ilişki vardır.

Erkeklerin total saldırganlık düzeyi ile fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeyleri arasında yapılan korelasyon analizi sonuçlarına göre istatistikî açıdan pozitif yönlü, anlamlı ve kuvvetli ilişki vardır.

Çalışmamız literatürü destekler nitelikte olup online oyun oynama ile ilişkili sorulan farklı sorularla, anne-baba tutumunun ve saldırganlık ölçeğinin de etkisiyle literatüre katkı sağlamaktadır. Elde ettiğimiz sonuçlar doğrultusunda;

Çocukların gizlilik ve güvenlikleri için içerisinde buldukları oyunların barındırdığı risklerin farkında olması adına bilgilendirilmesi,

Çocukların ve ebeveynlerinin öfke kontrolü konusunda eğitilmesi,

Ebeveynlerin çocuklarının online oyun oynama süreleri, oyun içerikleri ve oyunlarda karşılaşılabilecekleri riskler açısından takip etmeleri hususunda bilgilendirilmesi,

Ebeveynlerin çocuklarına karşı tutumları konusunda farkındalık sağlanması ve doğru tutumların öğretilmesi,

Okullarda bulunan online oyunlar alanında donanımlı rehber öğretmenlerin online oyunların olumsuz etkileri ve korunma yolları hususunda çocukları ve aileleri bilgilendirmesi,

Halk sağlığı hemşireleri ile diğer sağlık profesyonelleri tarafından saldırganlık ve öfke yönetimi konusunda okullarda, kamuoyunda ve çocukların sıklıkla yer aldığı sosyal medyada bilgilendirmeler yapılması,

Halk sağlığı boyutunda sağlık profesyonelleri tarafından toplumun her kesimini kapsayacak danışmanlık hizmetleri verilmesi,

Halk sağlığı adına Amerika Birleşik Devletleri, Sudan, Birleşik Krallık gibi birçok ülkede yapılmış iyi bir örnek olan saldırgan ve yıkıcı davranışları azaltmayı hedefleyen “Good Behavior Game” adı altında sunulan en son Brezilya’da “Elos Programı” olarak tanımlanan programın ya da Almanya’da aile tabanlı erken müdahale programı olan “ESCapade” programının ülkemize göre uyarlanması önerilmektedir (Brandhorst, Renner, &Barth, 2022; Mariano ve diğerleri, 2021).

Çalışma taslağımız çerçevesinde planlanan doğrultuda hipotezlerimize anlamlı yanıtlar bulduk. Bu çalışmada ifade edilen sınırlamalar azaltılıp, örneklem boyutu ve özellikleri değiştirilerek yapılacak çalışmalar ile alan yazında çeşitlilik

sağlanabilir. Yatılı bölge ortaokulu üzerinde saldırganlık sadece oyun üzerinden değil de ailesel faktörler üzerinden de değerlendirilebilir. Başarı düzeyi yüksek öğrencilerin saldırganlığı düşük olmasına karşın online oyun oynama düzeyi yüksekti; burada takdir, teşekkür alan ve herhangi bir belge almayan öğrencilerin oyun tercihleri ayrı ayrı sorgulanabilir ve değerlendirilebilir. Günümüze kadar uygulanan müdahale çalışmaları sıklıkla bu tür oyunlardan etkilenen gençlere yöneliktir. Çalışmamızı daha da geliştirip ileri bir boyutta risk altındaki popülasyonu etkilenmeden ülkemizde Elos benzeri bir programı deneysel olarak ele almak istemekteyiz. Gelecekte yapılacak çalışmalar için içeriğimizde yer alan farklı değerlendirmeler ile literatüre ve halk sağlığına katkı sağlamaktayız.

## 6. KAYNAKLAR

- AAP Council on Communications and Media. (2016). Media Use in School-Aged Children and Adolescents. *Pediatrics*, 138(5), 1-6. doi:10.1542/peds.2016-2592
- Afolabi, A. A., Ilesanmi, O. S., & Adebayo, A. M. (2022). Prevalence and Pattern of Internet Addiction Among Adolescents in Ibadan, Nigeria: A Cross Sectional Study. *Cureus*, 14(2), 1-18. doi:10.7759/cureus.22293
- Akbaba, A. (2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Matematik Dersi Başarısı ile Ebeveynlerinin Tutumları ve Demografik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]
- Akçay, D. (2017). Çocuk ve Adölesanların Elektronik Medya Kullanımının Obezite ve Uyku Sorunlarına Etkisi. *Güncel Pediatri Dergisi*, 15(2), 73-84.
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlık ve Saldırganlıkla İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü]
- Alexandru, G., Michikazu, S., Shimako, H., Xiaoli, C., Hitomi, K., Takashi, Y., . . . Sadanobu, K. (2006). Epidemiological Aspects of Self-Reported Sleep Onset Latency in Japanese Junior High School Children. *Journal of Sleep Research*, 15(3), 266-275. doi:10.1111/j.1365-2869.2006.00530.x.
- Alper, A., Canpolat, Ö., & Kızılışıkoğlu, G. (2021). Dijital Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin Şiddete Yönelik Davranışlarına Etkileri. Z. Karacagil (Ed.) Current Debates on Social Sciences 7 Human Studies içinde (Cilt 1, s. 61-91). Bilgin Kültür Sanat Yayınları.
- Areshtanab, H. N., Fathollahpour, F., Bostanabad, M. A., Ebrahimi, H., Hosseinzadeh, M., & Fooladi, M. M. (2021). Internet Gaming Disorder and Its Relationship with Behavioral Disorder and Mother's Parenting Styles in Primary School Students According to Gender in İnan. *BMC Psychology*, 9(110), 1-7. doi: https://doi.org/10.1186/s40359-021-00616-4
- Arvas, İ. (2019). *Şiddet İçerikli Video Oyunlarının 10-15 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı ve Şiddet Eğilimine Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Bağımlılık ve Adli Bilimler Enstitüsü]

- Atak, F. (2020). *10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]
- Ayhan, B., & Köseliören, M. (2019). İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Ayhan, D., & Hiçdurmaz, D. (2020). Psikiyatri Servislerinde Bir Saldırganlık Yönetimi Olarak Basitleştirilmiş Sakinleştirme Modeli. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 11(3), 251-259. doi:10.14744/phd.2020.80488
- Ayyıldız, B. (2021). *Ergenlerdeki Saldırganlığın Açıklanmasında Aile İletişim Kalıpları ve Algılanan Ebeveyn Kabul Düzeyinin Rolü*. [Yüksek Lisans Tezi, Trabzon Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]
- Bahar, Z., & Öztürk Haney, M. (2016). Okul Sağlığı Hemşireliği. (S. Gözümlü, Ed.). *Okul Dönemindeki Çocukların Sağlığının Geliştirilmesi* içinde (s. 44-52). Ankara: Ayrıntı Basımevi.
- Bakan Kıraç, İ. (2021). *12-14 Yaş Arasındaki Ergenlerde İnternet Bağımlılığı ile Saldırganlık Sürekli Öfke- Öfke Tarzı İfade ve Psikolojik Dayanıklılık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Okan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]
- Balcıoğlu, İ., & Türk, B. (2021). Teknoloji Bağımlılığı: Sosyal ve Adli Sorunlar. A. Özçetin (Ed.), *Teknoloji Bağımlılığı* (1. Baskı) içinde (s. 33-40). Ankara: Türkiye Klinikleri 2021.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Başaran, C. (2008). *Çeşitli Tür Liselerde Öğrenim Gören Öğrencilerin Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Bayın, G. (2021). *Küreselleşmenin Özel Eğitimli Çocuklar Üzerindeki Etkisi: Cep Telefonları Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi, Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Baysan, Ç. (2019). *Ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığının Okulda Öznel İyi Oluş ve Akademik Başarı Açısından İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]
- Berna, L. T. (2021). *Erken Dönem Uyumsuz Şemaların ve Şema Modlarının Saldırganlık Türleri Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]
- Bilge, F. (2012). Bir Grup İlköğretim Öğrencisinde Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Eğilimi Değerlendirilmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (43), 96-105.

- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2020). Dijital Oyunlar Raporu. Erişim adresi: <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf>
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*, 9(1), 445-469.
- Bozkurt, Y. (2019). Tutum ve Davranış Niyeti Üzerinde Oyun Reklam Algısının Rolü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 7 (2), 1341-1371.
- Bozkurt, Y., & Oyman, M. (2016). Oyun ya da Reklam? Genç Oyuncular Eğlence İçerikli Oyun Reklamları Nasıl Algılıyor? *Akademik Bakış Dergisi*, (58), 519-538.
- Bozkuş, O. (2021). Şiddet İçerikli Video Oyunları ve Saldırganlık İlişkisinin Gözden Geçirilmesi. *Gelişim ve Psikoloji Dergisi (GPD)*, 2(3), 75-99. doi:10.51503/gpd.791346
- Brandhorst, I., Renner, T., & Barth, G. M. (2022). Elternfaktoren bei Internet- und Computerspielsucht im Jugendalter: Eine Übersicht. *Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*, 50(1), 37-50. doi:<https://doi.org/10.1024/1422-4917/a000817>
- Bulck, J. V. (2004). Television Viewing, Computer Game Playing, and Internet Use and Self-Reported Time to Bed and Time out of Bed in Secondary-School Children. *Sleep*, 27(1), 101-104. doi:10.1093/uyku/27.1.101
- Can, S. (2002). "Aggression Questionnaire" Adlı Ölçeğin Türk Popülasyonunda Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. [Yayımlanmamış Uzmanlık Tezi, GATA Haydarpaşa Eğitim Hastanesi]
- Cansever, D. (2017). Ergenlerde Algılanan Ana Baba Çatışması ile Saldırganlık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. [Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]
- Carpenter Lucas, P. J., Sánchez-Cubo, F., Vargas, M., & Mondéjar Jiménez, J. (2022). Influence of Lifestyle Habits in the Development of Obesity during Adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(4124), 1-12. doi: <https://doi.org/10.3390/ijerph19074124>
- Charmaraman, L., Richer, A. M., & Moreno, M. A. (2020). Social and Behavioral Health Factors Associated with Violent and Mature Gaming in Early Adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(4996), 1-20. doi:10.3390/ijerph17144996
- Clifford, S., Doane, L. D., Breitenstein, R., Grimm, K. J., & Lemery-Chalfant, K. (2020). Effortful Control Moderates the Relation Between Electronic-Media Use and Objective Sleep Indicators in Childhood. *Psychological Science*, 31(7), 822-834. doi:10.1177/0956797620919432
- Coşkun, Ö., & Övür, A. (2020). Tüketim Aracı Olarak Dijital Oyunlar: FIFA 2018 Örneği. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(2), 131-143. doi:2548-0200

- Cömert, S., & Güven, G. (2016). Çocukların Bilgisayar Kullanım Sıklıkları, Bilgisayar Kullanım Amaçları ve Bilgisayarda Tercih Ettikleri Oyun Türlerinin İncelenmesi. *Journal of International Management, Educational and Economics Perspectives*, 4(1), 31-37.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çankaya, G., & Ergin, H. (2015). Çocukların Oynadıkları Oyunlara Göre Empati ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal*, 1(2), 283-297.
- Çavdar, S. (2018). *Lise Öğrencilerinin Öfke Kontrolleri, Saldırganlık Eğilimleri ve Tolerans Düzeylerinin Spora Katılım Açısından Değerlendirilmesi*. [Doktora Tezi, Trabzon Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]
- Çavuş, S., & Ayhan, B. (2014). Computer Game Addiction: A Field Study On Adolescents, *Academia*, 197-208.
- Çetinkaya, L., & Sütçü, S. S. (2016). Çocukların Gözüyle Ebeveynlerinin Bilişim Teknolojileri Kullanımlarına Yönelik Kısıtlamaları ve Nedenleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 7(1), 79-116. doi:10.17569/tojqi.58102
- Demers-Potvin, É., White, M., Potvin Kent, M., Nieto, C., White, C. M., Zheng, X., . . . Vanderlee, L. (2022). Adolescents' Media Usage and Self-reported Exposure to Advertising Across Six Countries: Implications for Less Healthy Food and Beverage Marketing. *BMJ Open* (12), 1-14. doi:10.1136/bmjopen-2021-058913
- Demirbaş, Y. (2019). Dijital Oyun Araştırmalarında Biçimsel Analiz ve Oyun Türleri: Hayatta Kalma Oyunları Türü. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi* (12), 15-32.
- Demiröz, A. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Algıladıkları Aile Tutumları ile Akran Zorbaliğı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Demirtaş Madran, H. A. (2012). Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 23, 1-6.
- Demirtaş Madran, H. A. (2020). Cinsiyet ve Saldırganlık İlişkisi: Görgül ve Kuramsal Çalışmalara Güncel Bir Bakış. *Türk Psikoloji Yazıları*, 23(45), 97-111. doi:10.31828/tpy1301996120191112m000020
- Deniz, M. E., Kapıcıoğlu, S., Yüksel, B. Ö., İçli Özbağır, T., & Erus, S. M. (2018). Ergenlerde Saldırganlık ve Sosyal Beceri Davranışlarının Yordayıcısı Olarak Anne Baba Tutumları. *Yıldız Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(1), 01-11.
- Donat Bacıoğlu, S., & Özdemir, Y. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Saldırgan Davranışları ile Yaş, Cinsiyet, Başarı Durumu ve Öfke Arasındaki İlişkiler. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 169-187.

- Efiltili, E. (2006). *Orta Öğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerinin Saldırganlık, Denetim Odağı ve Kişilik Özelliklerinin Karşılaştırılmalı Olarak İncelenmesi*. [Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Eliş, T. (2015). *Uyku Bozukluğu Yaşayan Bireylerin Yakınmalarının ve Uykuyu Etkileyen Durumların İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü]
- Eliş, T., & Balcı Akpınar, R. (2021). *Uyku Bozukluğu Yaşayan Bireylerin Yakınmalarının ve Uykuyu Etkileyen Durumların İncelenmesi*. *Anadolu Hemşirelik ve Sağlık Bilimleri Dergisi*, 24(3), 331-337. doi:10.17049/ataunihem.688314
- Ergin, D. (2018). *Ergenlerde Benlik Saygısı, Saldırganlık ve Stresle Başa Çıkabilme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]
- Evcin, S., & Erzi, S. (2019). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Ergenlerin Saldırganlık Eğilimine Etkisi*. *Humanitas*, 7(14), 181-202. doi:10.20304/humanitas512579
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). *A Meta-Analysis of Pathological Gaming Prevalence and Comorbidity with Mental Health, Academic and Social Problems*. *Journal of Psychiatric Research*, 45(12), 1573-1578. doi:10.1016/j.jpsychires.2011.09.005
- Fidan, C. (2016). *İlköğretim İkinci Kademe (5. 6. 7. 8. Sınıf) Öğrencilerinin Spor Yapan ve Yapmayanlarının Saldırganlık Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi (Kahramanmaraş İli Örneği)*. [Yüksek Lisans Tezi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü]
- Filiz, A. (2009). *Farklı Lise Türlerindeki Öğrencilerin Empatik Eğilimleri ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi (Kartal İlçesi Örneği)*. [Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]
- Gaming in Turkey. (2021). *Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu*. Erişim adresi: <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf>
- Gan, X., Li, H., Li, M., Yu, C., Jin, X., Zhu, C., & Liu, Y. (2021). *Parenting Styles, Depressive Symptoms, and Problematic Online Game Use in Adolescents: A Developmental Cascades Model*. *Frontiers in Public Health*, 9(710667), 1-11. doi:10.3389/fpubh.2021.710667
- Gençay, Ö. A., Gür, E., Gençay, S., Gür, Y., Tan, M., & Gençay, E. (2019). *Zekâ Oyunlarının 12-15 Yaş Aralığındaki Çocukların Saldırganlık Davranışlarına Etkisi*. *Spor Eğitim Dergisi*, 3(1), 36-43.
- Gökalp, B. (2021). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Belirleyen Etkenler*. [Yüksek Lisans Tezi, Medipol Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü]



- Gökdemir, Z. (2019). *10-14 Yaş Grubu Çocuklarda Saldırganlık Düzeyinin Belirlenmesi ve Bağlanma Biçiminin Araştırılması*. [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Gökel, Ö. (2020). Teknoloji Bağımlılığının Çeşitli Yaş Gruplarındaki Çocuklara Etkileri Hakkındaki Ebeveyn Görüşleri. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 2(1), 41-47. doi:10.35365/ctjpp.20.2.6
- Göldağ, B. (2020). The Relationship Between the Digital Game Dependence and Violence Tendency Levels of High School Students. *International Education Studies*, 13(8), 118-129. doi:10.5539/ies.v13n8p118
- Gradisar, M., Wolfson, A. R., Harvey, A. G., Hale, L., Rosenberg, R., & Czeisler, C. A. (2013). The Sleep and Technology Use of Americans: Findings from the National Sleep Foundation's 2011 Sleep in America Poll. *Journal of Clinical Sleep Medicine*, 9(12), 1291-1299. doi: http://dx.doi.org/10.5664/jcsm.3272
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. doi:10.1037/a0034857
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* (62), 317-337.
- Günnar, Ö. (2016). *Adana İl Merkezi Lise Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı, Öfke ve Saldırganlık Arasındaki İlişki*. [Uzmanlık Tezi, Çukurova Üniversitesi Tıp Fakültesi]
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217. doi:10.26466-/opus.547092
- Hacıoğlu, N. (2016). Sağlık Eğitimi. (B. Erci, Ed.). *Halk Sağlığı Hemşireliği* (Genişletilmiş 2. Baskı) içinde (s. 204-218). Elâzığ: Güler Matbaacılık.
- Hayes, E. J. (2008). Playing it Safe: Avoiding Online Gaming Risks. *Us-Cert*.
- Hendekci, A., & Aydın Avcı, İ. (2020). Adölesanlarda İnternet Bağımlılığı ile Beslenme Egzersiz Davranışları Arasındaki İlişki. *Ankara Medical Journal* (2), 315-326. doi:10.5505/amj.2020.52533
- Hrafnkelsdottir, S. M., Brychta, R. J., Rognvaldsdottir, V., Chen, K. Y., Johannsson, E., Gudmundsdottir, S. L., & Arngrimsson, S. A. (2020). Less Screen Time and More Physical Activity is Associated with More Stable Sleep Patterns Among Icelandic Adolescents. *Sleep Health*, 6(5), 609–617. doi: 10.1016/j.sleh.2020.02.005.
- Hysing, M., Pallesen, S., Stormark, K. M., Jakobsen, R., Lundervold, A. J., & Sivertsen, B. (2015). Sleep and Use of Electronic Devices in Adolescence: Results From a Large Population-Based Study. *BMJ Open*, 5(e006748), 1-7. doi:10.1136/bmjopen-2014-006748
- Inoue, K., Fujita, Y., Takeshita, H., Hashioka, S., & Kamura, M. (2022). The Use of Video Games, Smartphones, and PCs/Tablet PCs Based on a Survey of Students'

Lifestyles: Necessary Actions. *The Royal Society for Public Health* (205), 43-44. doi: <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2022.01.019>

- İyigün, G., Angın, E., Kırmızıgil, B., Öksüz, S., Özdil, A., & Malkoç, M. (2017). Üniversite Öğrencilerinde Uyku Kalitesinin Mental Sağlık, Fiziksel Sağlık ve Yaşam Kalitesi ile İlişkisi. *Journal of Exercise Therapy and Rehabilitation*, 4(3), 125-133.
- İzmir Karaduman, D. (2012). *İlköğretim 1. Kademe 4.ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeyleri ile Anne Baba Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yükseklisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Kahya Canlı, S., & Demirarslan, D. (2020). Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Kaleli, M. (2016). *Ortaokul Öğrencilerinde Saldırgan Davranışların Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Kantar Özkes, D., Kantar, B., Koç, F., & Özkoçak, V. (2019). Suça Teşvik Eden Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri ve Bu Etkilerden Korunma Yöntemleri. *Researcher: Social Science Studies*, 7(4), 215-222.
- Karademir, T., Kayabaşı, A., & Vural, M. (2019). Ortaöğretim Öğrencilerinin Şiddet Eğilim Durumlarının Belirlenmesi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 243-255. doi:10.31680/gaunjss.567010
- Karakayalı, V. (2020). *Ergenlerde Anne Baba Tutumlarının Farklı Saldırganlık Türleriyle İlişkisinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]
- Karakulak, F. (2018). *Çocukluk Döneminde Aile İçi Şiddete Maruz Kalan Ergenlerde Saldırganlık Eğilimi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Karataş Terzi, C. (2009). *Ergenlerde Saldırganlığın Madde Bağımlılığı ve Diğer Değişkenlerle İlişkisi*. [Yükseklisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]
- Karki, K., Singh, D. R., Maharjan, D., K. C., S., Shrestha, S., & Thapa, D. K. (2021). Internet Addiction and Sleep Quality Among Adolescents in a Peri-Urban Setting in Nepal: A Cross-Sectional School-Based Survey. *PLoS ONE*, 16(2), 1-10. doi:<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0246940>
- Karriker-Jaffe, K. J., Foshee, V. A., Ennett, S. T., & Suchindran, C. (2013). Associations of Neighborhood and Family Factors with Trajectories of Physical and Social Aggression During Adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(6), 861–877. doi:10.1007/s10964-012-9832-1
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü]

- Kaynak, S. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinde Saldırganlık ve İlgili Risk Faktörleri*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]
- Kekeç, A. N. (2019). *Ergenlik Dönemindeki Bireylerde Saldırganlık Davranışları ve Algılanan Anne Baba Tutumları*. [Yükseklisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Keleş Atasoy, Ş. (2022). *Cinsel İstismara Uğrayan ve Uğramayan Ergenlerde Bağlanma Stili, Ana-Baba Tutumu, Depresyon ve Anksiyetenin Değerlendirilmesi*. [Uzmanlık Tezi, Mersin Üniversitesi Tıp Fakültesi]
- Kesen, N. F., Deniz, M. E., & Durmuşoğlu, N. (2007). Ergenlerde Saldırganlık ve Öfke Düzeyleri Arasındaki İlişki: Yetiştirme Yurtları Üzerinde Bir Araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17(12), 353-364.
- Kınay, B. (2019). *Ergenlerde Oyun Bağımlılığının Sosyal Kaygı, Saldırganlık ve Sosyal Dışlanma ile İlişkisinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]
- Kıvrak, Z. (2021). *Yetişkinlerde Algılanan Ebeveyn Tutumu, Öz Şefkat, Öz Tikslenme İlişkisinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]
- Kim, D., & Lee, J. (2021). Addictive Internet Gaming Usage among Korean Adolescents before and after the Outbreak of the COVID-19 Pandemic: A Comparison of the Latent Profiles in 2018 and 2020. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (7275), 1-17. doi:<https://doi.org/10.3390/ijerph18147275>
- Kocaman, O. (2016). *Isparta İl Merkezi Lise Öğrencilerinde Olası İnternet Bağımlılığı ile Saldırganlık ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Tıpta Uzmanlık Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Tıp Fakültesi]
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Kâzım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* (16), 324-342.
- Koyuncuoğlu, M. (2021). *Üniversite Öğrencilerinde Algılanan Anne-Baba Tutumu ile Toplumsal Cinsiyet Rollerini Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]
- Küçükvardar, M., & Türel, E. (2022). Covid-19 Pandemisinde Dijital Oyun Oynama Düzeyi Üzerine Bir Araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (47), 47-58. doi:10.52642/susbed.1010309
- Lieberoth, A., & Fiskaali, A. (2021). Can Worried Parents Predict Effects of Video Games on Their Children? A Case-Control Study of Cognitive Abilities, Addiction Indicators and Wellbeing. *Frontiers in Psychology*, 11(586699), 1-18. doi:10.3389/fpsyg.2020.586699
- Low, S., Polanin, J. R., & Espelage, D. L. (2013). The Role of Social Networks in Physical and Relational Aggression Among Young Adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*(42), 1078–1089. doi:10.1007/s10964-013-9933-5

- Mansız, A. S. (2021). *Üniversite Öğrencilerinde Şiddet İçerikli Sanal Gerçeklik Oyunlarının Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]
- Mariano, M., Silva, A. R., Lima, J. L., Pinho, N. T., Cogo-Moreira, H., Melo, M. H., . . . Caetano, S. C. (2021). Effectiveness of The Elos 2.0 Prevention Programme for The Reduction of Problem Behaviours and Promotion of Social Skills in Schoolchildren: Study Protocol for A Cluster-Randomized Controlled Trial. *BMC*, 22(468), 1-11. doi: <https://doi.org/10.1186/s13063-021-05408-0>
- Marrero, R. J., Fumero, A., Voltes, D., González, M., &Peñate, W. (2021). Individual and Interpersonal Factors Associated with the Incidence, Persistence, and Remission of Internet Gaming Disorders Symptoms in an Adolescents Sample. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11638), 1-19. doi:<https://doi.org/10.3390/ijerph182111638>
- Marufoğlu, S. (2020). *Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığının Fiziksel Aktivite ve Uyku Alışkanlıklarına Etkisinin Araştırılması*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Medipol Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü]
- Marufoğlu, S., &Kutlutürk, S. (2021). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığının Fiziksel Aktivite ve Uyku Alışkanlıklarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 114-122. doi:10.51982/bagimli.817756
- Matic, R. M., Milovanovic, İ. M., Banjac, B., Milosevic Soso, B., Vukovic, J., Gentile, A., &Drid, P. (2022). Youth Athletes' Perception of Existence and Prevalence of Aggression and Interpersonal Violence and Their Forms in Serbia. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1-13. doi:10.3390/ijerph19031479
- Mavi Balina Oyunu İntihara Sürükledi. (2017, 1 Eylül). *Aydınlık Gazetesi*. Erişim adresi: <https://www.aydinlik.com.tr/mavi-balina-oyunu-intihara-surukledi-yasam-eylul-2017-1>
- Moreno, M. A., Binger, K., Zhao, Q., Eickhoff, J., Minich, M., &Tehranian Uhls, Y. (2022). DigitalTechnologyand Media Use by Adolescents: Latent Class Analysis. *JMIR Pediatricsand Parenting*, 5(2), 1-21.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Nair, B. (2014). *Ergenlerin Saldırganlık Davranışlarının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]
- Nogueira, M., Faria, H., Vitorino, A., Silva, F. G., &Neto, A. S. (2019). Addictive Video Game Use: An Emerging Pediatric Problem? *Acta Med Port*, 32(3), 183-188. doi:10.20344/amp.10985

- Oflu, A., & Yalçın, S. S. (2019). Video Game Use Among Secondary School Students and Associated Factors. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 117(6), e584-e591. doi:http://dx.doi.org/10.5546/aap.2019.eng.e584
- Oğlakçioğlu, N. (2019). *Ingeborg Von Zadow'un Çocuk Oyunu Üçlemesindeki Korku Unsurunun İncelenmesi ve Bir Oyununda Sahne Uygulaması*. [Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü]
- Onat, G. (2010). *Demokratik ve Otoriter Olarak Algılanan Ana-Baba Tutumlarının Lise Birinci Sınıf Öğrencilerinin Yılmazlık Düzeyine Etkilerinin Araştırılması*. [Yükseklisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Öğretir, A. D. (2008). Oyun ve Oyun Terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi* (22), 94-100.
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Özbay, H. İ. (2021). İnternet Ortamında Çocukların Korunması. *Türk Dünyası Araştırmaları*, 128(253), 441-460.
- Özçelik, M. F. (2022). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dindarlık İlişkisi Gaziantep Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Özdemir, M., & Karaboğa, M. T. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ve Sosyal Eğilimleri. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12(5), 17-35. doi: https://doi.org/10.19160/e%02ijer.994099
- Özdemir, Y., Vazsonyi, A. T., & Çok, F. (2013). Parenting Processes and Aggression: The Role of Self-Control Among Turkish Adolescents. *Journal of Adolescence*(36), 65–77. doi: http://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2012.09.004
- Özen, D. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Anne-Baba Tutumlarının Psikolojik Sağlık Üzerine Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, M. O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 4(3), 54-57.
- Özgür, H. (2019). Online Game Addiction Among Turkish Adolescents: The Effect of Internet Parenting Style. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 7(1), 47-68. doi: http://dx.doi.org/10.17220/mojet.2019.01.004
- Öztürk Eyimaya, A., & Yalçın Irmak, A. (2021). Relationship Between Parenting Practices and Children's Screen Time During the COVID-19 Pandemic in Turkey. *Journal of Pediatric Nursing* (56), 24-29. doi: https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.10.002

- Öztürk, N. (2008). *Ortaöğretim 9. Sınıf Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. [Bilim Uzmanlığı Tezi, İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Öztürk, Y. M. (2019). *Aktif Spor Yapan ve Yapmayan Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Sporda Şiddet Eğilimi ve Saldırganlık Davranışlarına İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]
- Panova, T., Carbonell, X., Chamarro, A., &Puerta-Cortés, D. X. (2021). Internet Addiction Test Research Through a Cross-Cultural Perspective: Spain, USA and Colombia. *Adicciones*, 33(4), 307-318. doi:10.20882/bağımlılar.1345.
- Parladıcı, R. M. (2020). *Ergenlerde Problemler İnternet Kullanımı, Saldırganlık ve Olumlu Sosyal Davranış Arasındaki İlişkinin İncelenmesi: Ahlaki Uzlaşmanın Aracı Rolü*. [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Prescott, A. T., Sargent, J. D., &Hull, J. G. (2018). Metaanalysis of the Relationship Between Violent Video Game Play and Physical Aggression Over Time. *PNAS*, 115(40), 9882-9888. doi:https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114
- Ruiz-Fernández, A., Junco-Guerrero, M., &Cantón-Cortés, D. (2021). Exploring the Mediating Effect of Psychological Engagement on the Relationship between Child-to-Parent Violence and Violent Video Games. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(2845), 1-15. doi:https://doi.org/10.3390/ijerph18062845
- Sağır, A., Özdemir, M., Erden, S., Günay, A., & Apalak, G. (2020). Risk Toplumunda Yeni Bir Boyut Olarak Dijitalleşen Gündelik Hayat: Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencileri Üzerine Etkisi (Mavi Balina ve Momo Örneği). *Türkiye İnsan Hakları ve Eşitlik Kurumu Akademik Dergisi* (Şiddetin Önlenmesi Özel Sayısı 4 ve 5), 59-72.
- Saunders, T. J., Rollo, S., Kuzik, N., Demchenko, I., Bélanger, S., Brisson Boivin, K., . . . Tremblay, M. S. (2022). International School-Related Sedentary Behaviour Recommendations For Children and Youth. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 19(39), 1-14. doi: https://doi.org/10.1186/s12966-022-01259-3
- Semiz, Ü. B., Algül, A., Başoğlu, C., Ateş, M. A., Ebrinç, S., Çetin, M., . . . Günay, H. (2008). Antisosyal Kişilik Bozukluğu Olan Erkek Bireylerde Subjektif Uyku Kalitesinin Saldırganlık ile İlişkisi. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 19(4), 373-381.
- Seven, A., & Dülger, H. (2022). Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeyleri ve Etkileyen Faktörler. *Black Sea Journal of Public and Social Science*, 5(1), 1-6. doi:10.52704/bssocialscience.929692
- Sezer, A., Kolaç, N., & Erol, S. (2013). Bir İlköğretim Okulu 4, 5, ve 6. Sınıf Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Anne Baba Tutumları ve Bazı Değişkenler

ile İlişkisi. *Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 3(4), 184-190. doi: 10.5455/musbed.20131204095705

Soyöz-Semerci, Ö. U., & Balcı, E. V. (2020). Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Alan Araştırması: Uşak Örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567. doi:10.14230/johut869

Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.

Şahin, H. (2011). *Lise Öğrencilerinde Mükemmeliyetçilik ve Saldırganlık İlişkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]

Şahin, T., Cevher, F., & Nilgün, F. (2015). Türk Toplumunda Aile-Çocuk İlişkilerine Genel Bir Bakış. *Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu*, 775-790.

Şelimen, M. (2016). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının 13-14 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri*. [Yükseklisans Tezi, Yalova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]

Şimşek, E., & Karakuş Yılmaz, T. (2020). Türkiye'de Yürütülen Dijital Oyun Bağımlılığı Çalışmalarındaki Yöntem ve Sonuçların Sistemik İncelemesi. *Kastamonu Education Journal*, 28(4), 1851-1866. doi:10.24106/kefdergi.3920

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2022). Nilüfer. *Bursa İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü*. Erişim adresi: <https://bursa.ktb.gov.tr/TR-94934/nilufer.html>

Talan, T., & Kalınkara, Y. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 9(1), 1-15.

Tan, B., & Merey, Z. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin İnternet Kullanımına İlişkin Görüşlerinin Dijital Vatandaşlık Kapsamında İncelenmesi. *Yüzüncüyıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(1), 162-193. doi:10.33711/yyuefd.859561

Tavernier, R., Heissel, J. A., Sladek, M. R., Grant, K. E., & Adam, E. K. (2017). Adolescents' Technology and Face-to-Face Time Use Predict Objective Sleep Outcomes. *Sleep Health*, 3(4), 276-283. doi:<https://doi.org/10.1016/j.sleh.2017.04.005>

Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.

TBMM Araştırma Komisyonu: 150 civarında gencin intiharında Mavi Balina şüphesi var. (2019, Kasım 11). *BBC News*. Erişim adresi: <https://www.bbc.com/turkce/live/haberler-turkiye-50372945>

TBMM. (2020). Bilişim Teknolojileri Bağımlılığının Etkilerinin İncelenerek Olası Zararlarının Bertaraf Edilmesi ve Bu Teknolojilerin Kontrollü Kullanımının Sağlanması İçin Yapılması Gerekenlerin Saptanması Amacıyla Kurulan Meclis

Araştırması Komisyon Raporu. Erişim adresi:  
<https://www5.tbmm.gov.tr/sirasayi/donem27/yil01/ss214.pdf>

- TDK. (2019). Güncel Türkçe Sözlük. *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*.
- Tok, E. (2018). Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Oyuna İlişkin Algıları: Metafor Analizi Örneği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(2), 599-611. doi:10.24106/kefdergi.404885
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., & Güneş, G. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies* (27), 1-16. doi: <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2388>
- Tuzgöl, M. (2000). Ana Baba Tutumları Farklı Lise Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2(14), 39-48.
- Umucu Alpoğuz, D. (2014). *Algılanan Ana-Baba Tutumlarının İlköğretim Öğrencilerinin Okumaya Yönelik Tutumlarına ve Türkçe Dersi Akademik Başarılarına Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi, Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Uzunoğlu, A. (2021). Dijital Oyun ve Bağımlılık. *Yeni Medya*(11), 116-131.
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve Oyuncak: Teknolojik ve Toplumsal Dönüşüm Sürecinde Oyun ve Oyuncakın Anlamsal ve İşlevsel Değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.
- Vatandaş, S. (2021). Şiddet ve Dijital Oyunlar (Şiddetin Dijital Oyunlar Üzerinden Deneyimlenmesi). *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*, 9(1), 399-424.
- WePC. (2022). Çevrimiçi Oyun İstatistikleri. Erişim adresi: <https://www.wepc.com/statistics/online-gaming/>
- Wong, R. S., Tung, K. T., Rao, N., Ho, F. K., Chan, K. L., Fu, K.-W., . . . Ip, P. (2021). A Longitudinal Study of the Relation between Childhood Activities and Psychosocial Adjustment in Early Adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(5299), 1-11. doi:<https://doi.org/10.3390/ijerph18105299>
- Yağcı, S. S. (2019). *Çocukların Algıladıkları Anne Baba Tutumları ile Saldırganlık Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü]
- Yanmıyan, S. (2021). Yeni Medya ve İletişim Çalışmalarının Etik Teoriler ve Yönetişim Bağlamında Değerlendirilmesi. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(3), 871-888.
- Yavuzer, Y. (2009). *Saldırganlığı Önlemeye Yönelik Psiko-eğitim Programlarının Lise Öğrencilerindeki Etkisinin İncelenmesi*. [Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]



- Yavuzer, Y. (2011). Okullarda Saldırganlık / Şiddet: Okul ve Öğretmenle İlgili Risk Faktörleri ve Önleme Stratejileri. *Millî Eğitim Dergisi*, 192, 43-61.
- Yelci, H. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinde Siber Zorbalık ile Saldırganlık İlişkisinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]
- Yener, Y., Yılmaz, M., & Şen, M. (2021). Çizgi Filmlerde Değer Eğitimi: TRT Çocuk Örneği. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 7(2), 114-128. doi:<https://doi.org/10.24289/ijsser.846419>
- Yıldız, C. S. (2019). *5. ve 6. Sınıf Öğrencilerinin Algıladıkları Anne Baba Tutumları ile Sosyal Beceri ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü]
- Yıldız, F. (2018). Ölümçül “Mavi Balina” Oyununun Basında Temsiline Dair Eleştirel Bir Değerlendirme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), 557-570.
- Yılmaz, D., & Güney, R. (2021). Medyanın Çocuklar Üzerindeki Etkileri ve Kullanımına İlişkin Öneriler. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 14(4), 486-494. doi:10.46483/deuhfed.829839
- Yılmaz, M., & Candan, F. (2018). Oyun Sanal İntihar Gerçek: “The Blue Whale Challenge/Mavi Balina” Oyunu Üzerinden Kurulan İletişimin Neden Olduğu İntiharlar Üzerine Kuramsal Bir Değerlendirme. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*(30), 270-283.
- Yurdakök, M. (2021). Medya Çarpması. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*(64), 16-24.
- Yusufoğlu, Ö. Ş., & Kızmaz, Z. (2016). Parçalanmış Ailelerde Yoksulluk ve Sosyal Dışlanma: Elâzığ Örneği. *Social Sciences (NWSASOS)*, 11(1), 27-40. doi:<http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2016.11.1.3C0136>
- Yücel, G., & Şan, Ş. (2018). Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme. *Online Academic Journal of Information Technology*, 9(32), 87-100. doi:10.5824/1309-1581.2018.2.006.x
- Yücel, V. (2019). Zararlı Dijital Oyunlar ve Çocuklar. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 6(7), 340-353. doi:2148-9963
- Yüreğir Müftülüğü. (2016). Yüreğir İlçesinin Genel Özellikleri. *Diyanet İşleri Başkanlığı Yüreğir Müftülüğü*. Erişim adresi: <https://adana.diyaret.gov.tr/yuregir/Sayfalar/contentdetail.aspx?MenuCategory=Kurumsal2&ContentId=muftulugumuz>
- Zengin, E. (2019). *Ergenlerde Anne Baba Tutumları ile Sınav Kaygısı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi: Ortaokul Örneği*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]
- Zeybekoğlu Akbaş, Ö., & Dursun, C. (2020). Teknolojinin Aileye Etkisi: Değişen Ailenin Dijital Ebeveyn ve Çocukları. *Sosyal Bilimler Türkiye Çalışmaları Dergisi*, 15(4), 2245-2265. doi:<http://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.43395>

## 7. SİMGELER VE KISALTMALAR

**ABTÖ:** Ana-Baba Tutum Ölçeği

**CB:** Koşullu Davranış

**CS:** Koşullu Uyarı

**KW:** Kruskal Wallis

**MEB:** Millî Eğitim Bakanlığı

**MUD:** Multi User Dungeon

**MWU:** Mann Whitney U

**SPSS:** Statistical Package for the Social Sciences

**UCB:** Koşulsuz Davranış

**UCS:** Koşulsuz Uyarı

## KISALTMALAR

**E:** Erkekler

**K:** Kızlar

**Max:** Maximum

**Min:** Minimum

**p:** Anlamlılık Katsayısı

**r:** Korelasyon Katsayısı

**s:** Standart Sapma

**$\bar{x}$ :** Aritmetik Ortalama

## 8. EKLER

### 8.1. EK-1. Çocuk Tanıma Formu

#### ÇOCUK TANIMA FORMU

1. Yaş:
2. Cinsiyet: 1.Kız 2.Erkek
3. Sınıfı:
4. Kardeş Sayısı: 1. Yok 2. Bir 3. İki 4. Üç 5. Diğer (Açıklayınız.....)
5. Bir önceki dönemde başarı durumunuz: 1. Takdir 2. Teşekkür 3.Hiçbiri
6. Yaşamakta olduğunuz yer: 1.Şehir 2.İlçe 3.Köy
7. Aile tipiniz: 1.Çekirdek aile 2.Geniş aile 3.Anne-baba ayrı yaşıyor
8. Ailenizin gelir durumu size göre nasıl: 1.İyi 2.Orta 3.Kötü
9. Anne hayatta mı? 1. Evet 2. Hayır 3. Bilmiyorum
10. Baba hayatta mı? 1. Evet 2. Hayır 3. Bilmiyorum
11. Annenizin eğitim düzeyi: 1. Okuryazar değil 2. Okuryazar 3. İlkokul mezunu 4. Ortaokul mezunu 5. Lise mezunu 6. Yüksekokul/Üniversite mezunu
12. Babanızın eğitim düzeyi: 1. Okuryazar değil 2. Okuryazar 3. İlkokul mezunu 4. Ortaokul mezunu 5. Lise mezunu 6. Yüksekokul/Üniversite mezunu
13. Online oyun oynuyor musunuz? 1.Evet 2.Hayır
14. Eğer oynuyorsanız, günde ortalama kaç saat online oyun oynarsınız?  
1.Bir saatten az 2.Bir-üç saat arası 3.Üç-beş saat arası 4.Beş saatten fazla
15. En çok sevdiğiniz online oyunlar hangileridir? (Birden çok işaretleyebilirsiniz.)  
1.Savaş ve şiddet oyunları 2.Spor ve yarış oyunları 3.Strateji ve macera oyunları 4.Zekâ ve mantık oyunları 5.Güldürü ve eğlence oyunları 6.Korku oyunları 7.Diğer (Açıklayınız.....)
16. Hiç oynamadığımız bir oyunun reklamı gelse ne yaparsınız?  
1.Her zaman açarım ve hep oynarım 2.Her zaman açarım ama beğenirsem oynarım  
3.Bazen merak eder açarım ve oynarım 4.Bazen merak eder açarım ama oynamam 5.Hiç açmam ve oynamam
17. Oyun oynarken söylenen/verilen komutları yapar mısınız? 1.Evet her zaman yaparım 2.Düşünürüm öyle yaparım 3.Hayır hiçbir zaman yapmam
18. Oyun oynarken bir sonraki seviyeye geçmek için kendinize veya başka birisine zarar vermeniz istenirse ne yaparsınız?  
1.Evet her zaman yaparım 2.Düşünürüm öyle yaparım 3.Hayır hiçbir zaman yapmam
19. Günde kaç saat uyursunuz?  
1.Dört saatten az uyurum 2.Beş saat uyurum 3.Altı saat uyurum 4.Yedi saat uyurum 5.Sekiz saat ya da sekiz saatten fazla uyurum.
20. En geç saat kaçta yatarsınız?  
1.Saat 22.00'dan önce 2.Saat 22.00-00.00 arası 3.Saat 00.00'dan sonra 02.00'dan önce 4.Saat 02.00'den sonra 05.00'dan önce 5.Saat 05.00'dan sonra
21. Online oyunlar uyuma saatinizi değiştiriyor mu? (Birden çok işaretleyebilirsiniz.)  
1.Evet etkiliyor geç saatte yatmama sebep oluyor 2.Hayır etkilemez 3.Evet etkiliyor oyunu düşündüğüm için daha geç uykuya dalyorum  
4.Evet etkiliyor gece uyanıp oyun oynuyorum
22. Arkadaş grubunuzla birlikte oynadığımız oyunlar var mı? 1.Evet 2.Hayır
23. Oyun grupları içerisinde tanımadığımız kişiler de var mı? 1.Evet 2.Hayır
24. Evde sizin dışınızda oyun oynayan kim/kimler var işaretleyiniz. (Birden çok işaretleyebilirsiniz.)  
1.Annem 2.Babam 3.Kardeşim 4.Abim/Ablam 5.Diğer (Açıklayınız.....)
25. Aileniz oyun oynarken oynadığınız oyunları takip eder mi? 1.Evet 2.Hayır
26. Aileniz online oyunlar konusunda sizi sınırlandırır mı? (Örneğin günde 1 saat gibi) 1.Evet her zaman sınırlandırır 2.Bazen sınırlandırır 3.Hayır hiç sınırlandırmaz
27. Aileniz internet kullanırken dikkat etmeniz gerekenler konusunda size bilgi verir mi? 1.Evet 2.Hayır
28. Eğer aileniz bilgi veriyorsa ne tür bilgiler verir? (Birden çok işaretleyebilirsiniz.)  
1.Tanımadığın biri konuşmak isterse konuşma  
2.Uygunsuz bir reklam görürsen açma  
3.Kimseye kişisel bilgilerini verme  
4.Senden herhangi bir şey istediklerinde yapma  
5.Diğer(Açıklayınız.....)

## 8.2. EK-2. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği

### BUSS-PERRY SALDIRGANLIK ÖLÇEĞİ

Aşağıda kişilerin kendilerine ilişkin düşüncelerini ve duygularını yansıtan ifadeler bulunmaktadır. Her ifadeyi okuyun. Sonra o ifadeye ilişkin düşüncenizi ve duygunuzu sizce "hiç uygun değil", "çok az uygun", "biraz uygun", "çok uygun", "tamamen uygun" olduğunu yansıtan uygun kutunun içerisinde (X) işareti koyarak belirtin. Herhangi bir ifadenin üzerinde fazla zaman sarf etmeksizin, genel olarak düşüncenizi ve duygunuzu yansıtan cevabı işaretleyin. Katkılarınız için çok teşekkür ederiz.		Hiç uygun değil	Çok az uygun	Biraz uygun	Çok uygun	Tamamen uygun
1.	Arkadaşlarım çok münakaşacı/tartışmayı seven biri olduğumu söylerler.					
2.	Şans hep başkalarına gülüyor, onlardan yana oluyor.					
3.	Birden parlarım, ama çabuk sakinleşirim.					
4.	Kendimi sık sık diğer insanlarla tartışırken bulurum.					
5.	Bazen hayatın bana adaletli davranmadığını düşünürüm.					
6.	İnsanlarla aynı fikirde olmazsam, onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam.					
7.	Bazen ortada hiçbir neden yokken parlarım.					
8.	Kız ya da erkek birisi beni kızdırtırsa ona vurabilirim.					
9.	Bazen niye bu kadar katı olduğumu merak ediyorum.					
10.	Tanıdığım insanları tehdit ettiğim olmuştur.					
11.	Biri çok üzerime geldiğinde, sıkıştırdığında ona vurabilirim					
12.	Öfkemi kontrol etmekte zorluk çekerim.					
13.	Eğer çok kızarsam o kişinin yaptığı işleri berbat edebilirim.					
14.	Kapıyı arkadan gelenin yüzüne çarparak kadar çıldırabilirim.					
15.	İnsanlar bana patronluk tasladıklarında, onların inadına, işi ağırdan alırım.					
16.	İnsanlar bana nazik davrandıklarında, ne isteyeceklerini merak ederim.					
17.	Her şeyi dağıtacak kadar çılgınlaşabilirim.					
18.	Bazen sevmediklerim hakkında dedikodu yayar, çamur atarım.					
19.	Ben sakin biriyim.					
20.	İnsanlar beni kızdırırlarsa, onlara gerçek düşüncelerimi söyleyebilirim.					
21.	Bazen insanların arkamdan bana güldüklerini hissederim.					
22.	İstedigimi elde edemediğim zaman, kızgınlığımı gösteririm.					
23.	Bazen birine vurma isteğimi kontrol edemem.					
24.	Pek çok insandan daha sık kavga ederim.					
25.	Eğer biri bana vurursa bende ona vururum.					
26.	Arkadaşlarımla aynı fikirde olmadımda açıkça söylerim.					
27.	Haklarımı korumak için şiddete başvurmam gerekirse, hiç çekinmem.					
28.	Fazla dostça davranan yabancılara güvenmem.					
29.	Bazen kendimi patlamaya hazır bir bomba gibi hissederim.					
30.	Beni gerçekten rahatsız edenlere susarak, ilgilenmeyerek tepki veririm.					
31.	Arkadaşlarımla, arkamdan, benim hakkımda konuştuklarını bilirim.					
32.	Bazı arkadaşlarım, benim düşünmeden hareket ettiğimi düşünürler.					
33.	Bazen hiçbir şey düşünemeyecek kadar kıskanç olurum.					
34.	El şakası yapmaktan hoşlanırım					

### 8.3. EK-3. Ana-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ)


#### ANA-BABA TUTUM ÖLÇEĞİ (ABTÖ)

Sevgili Öğrenciler, bu ölçek, çocukların ana babaları ile olan ilişkilerini incelemek amacıyla hazırlanmıştır. Ölçekte çocukların ana babalarıyla olan ilişkilerini gösteren bazı cümleler verilmiştir. Sizden istenen, bu cümlelerde belirtilen davranışların ana babanıza uygun olup olmadığını düşünmenizdir. Burada önemli olan sizin görüş ve duygularınızdır.

Aşağıda verilen cümleleri dikkatle okuyun. Okuduğunuz cümle annenizin yaptığı davranışa benziyorsa "Annemin davranışına benziyor" seçeneğine (X) koyarak işaretleyin. Okuduğunuz cümle annenizin yaptığı davranışa benzemiyorsa "Annemin davranışına benzemiyor" seçeneğine (X) koyarak işaretleyin. Okuduğunuz cümle babanızın yaptığı davranışa benziyorsa "Babamın davranışına benziyor" seçeneğine (X) koyarak işaretleyin. Okuduğunuz cümle babanızın yaptığı davranışa benzemiyorsa "Babamın davranışına benzemiyor" seçeneğine (X) koyarak işaretleyin. Bu şekilde, bütün cümleleri atlamadan işaretleyin.

	ANNEMİN DAVRANIŞINA		BABAMIN DAVRANIŞINA	
	BENZİYOR	BENZEMİYOR	BENZİYOR	BENZEMİYOR
1. Beni her zaman anlamaya çalışır.				
2. Beni ilgilendiren konulardaki kararları her zaman, kendisi verir.				
3. Kendime ilişkin ufak tefek kararlar almaya beni özendirir.				
4. Kendi koyduğu kurallara uymamı ister.				
5. Ben bir şey anlatırken sözümü kesmez.				
6. Onun istediği gibi davranmazsam, beni cezalandırır.				
7. Kendimi önemli ve değerli bir kişi olarak görmeme yardımcı olur.				
8. Aynı fikirde olmadığımız zaman, kendi fikirlerini kabul etmem için beni zorlar.				
9. Evde fikirlerimi rahatça anlatmamı doğal karşılar.				
10. Beni cezalandırmak yerine, sorunları benimle konuşarak çözümlenmeye çalışır.				
11. Okulda çok başarılı olmam için beni öylesine zorlar ki zayıf not almaktan çok korkarım.				
12. Bir güçlükle karşılaştığımda, istediğim yardımı sağlar.				
13. Küçük hatalarımı anlayışla karşılar.				
14. Hiçbir konuda kişisel görüşümü sormaz.				
15. En ufak eşyayı kaybetsem bile, beni cezalandırır.				
16. Bana bir eşya alınırken, birlikle karar veririz.				
17. Bir şeyi yapmamı istediğinde hiçbir mazeretimi dinlemez.				
18. Merak ettiğim konularda sorduğum soruları cevaplandırmaya çalışır.				
19. Gelecekle ilgili planlarımı dikkatle dinler, fakat hiçbir zaman amaçlarımı belirlemeye çalışmaz.				
20. Haklı olduğum zaman, bunu bana açıkça söyler.				
21. Beni o kadar çok kontrol eder ki, bazen çok bunalırım.				
22. Beni sık sık döverek cezalandırır.				
23. Ancak istediği gibi davrandığım zaman, bana sevgi gösterir.				
24. Ailemizle ilgili bir karar alınırken, benim fikirlerimi dikkate alır.				
25. Yapabileceğimden fazlasını yapmam için beni zorlar.				
26. Neyi, nasıl yapacağıma her zaman o karar verir.				

#### 8.4. EK-4. Etik Kurul Karar Formu



**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ**  
**ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULLARI**  
(Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu)  
**TOPLANTI TUTANAĞI**

**OTURUM TARİHİ**  
25 Ekim 2019

**OTURUM SAYISI**  
2019-08

**KARAR NO 8:** Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'nden alınan Hemşirelik Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Doç.Dr.Aysel ÖZDEMİR danışmanlığında bulunan yüksek lisans öğrencisi Sinem YILDIZ'ın "Ortaokul Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Durumu ve Ebeveyn Tutumunun Saldırganlık Eğilimine Etkisi" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak ölçek sorularının değerlendirilmesine geçildi.

Yapılan görüşmeler sonunda; Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü Hemşirelik Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Sinem YILDIZ'ın "Ortaokul Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Durumu ve Ebeveyn Tutumunun Saldırganlık Eğilimine Etkisi" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak ölçek sorularının, fikri, hukuki ve telif hakları bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğu başvurucaya ait olmak üzere uygun olduğuna oybirliği ile karar verildi.

Prof. Dr. Feriðtin YILMAZ  
Kurul Başkanı

Prof. Dr. Abamüslim AKDEMİR  
Üye

Prof. Dr. Dođan ŞENYUZ  
Üye

Prof. Dr. Ayşe OĞUZLAR  
Üye

Prof. Dr. Abdurrahman KURT  
Üye

Prof. Gülşay SOĞUŞ  
Üye

Prof. Dr. Alev SINAR UGURLU  
Üye

## 8.5. EK-5. MEB Uygulama İzni



T.C.  
BURSA VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 86896125-605.01-E.16474600  
Konu : Sinem YILDIZ'ın Araştırma İzni

10.09.2019

MÜDÜRLÜK MAKAMINA

İlgi : Millî Eğitim Bakanlığının Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri konulu 22/08/2017 tarihli ve 2017/25 sayılı Genelgesi.

Uludağ Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Sinem YILDIZ'ın "Ortaokul Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Durumu ve Ebeveyn Tutumunun Saldırganlık Eğilimine Etkisi" konulu araştırma isteği Sinem YILDIZ'ın 09/08/2019 tarihli ve 14764079 sayılı dilekçesi ile bildirilmektedir.

Uludağ Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Sinem YILDIZ'ın "Ortaokul Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Durumu ve Ebeveyn Tutumunun Saldırganlık Eğilimine Etkisi" konulu araştırmasını Osmangazi, Yıldırım ve Nilüfer ilçelerine bağlı ortaokul ve imam hatip ortaokullarında uygulama yapma isteği ilimizde oluşturulan "Araştırma Değerlendirme Komisyonu" tarafından incelenerek değerlendirilmiştir. Araştırma ile ilgili çalışmanın **okul/kurumlardaki eğitim öğretim faaliyetleri aksatılmadan, araştırma formlarının aslı okul müdürlüklerince görülerek ve gönüllülük esası ile** okul müdürlüklerinin gözetim ve sorumluluğunda ilgi Genelge çerçevesinde uygulanması ayrıca **araştırma sonuçlarının Müdürlüğümüz ile paylaşılması** komisyonumuzca uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Ekrem KOZ  
İl Millî Eğitim Müdür Yardımcısı

OLUR  
10.09.2019

Sabahattin DÜLGER  
İl Millî Eğitim Müdürü

Adres : Hocasahan Mh. İlkbahar Cad. No:38  
( Yeni Hükümet Konağı A Blok) 16050/Osmangazi/BURSA  
Telefon No:(0224) 445 16 00 Fax: 445 18 10  
E-posta: arge16@meb.gov.tr İnternet Adresi: http://bursa.meb.gov.tr

Bilgi İçin : Engin SEYMEN  
AR-GE VHK1  
(0224) 215 25 39

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 4418-b027-32c1-b894-e6b5 kodu ile teyit edilebilir.

## 8.6. EK-6. Ölçek Kullanım İzinleri

21.10.2020

Gmail - Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Kullanım İzni



### Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Kullanım İzni

2 ileti

20 Temmuz 2019 14:55

Sibel Hanım, merhabalar ben Uludağ Üniversitesi Halk sağlığı yüksekisans öğrencisi Sinem Yıldız. "Ortaokul öğrencilerinin online oyun oynama durumu ve ebeveyn tutumunun saldırganlık eğilimine etkisi" başlıklı tezim için Türkçe geçerlilik güvenilirliğini yapmış olduğunuz Saldırganlık ölçeğini izin verirsiniz kullanmak istiyorum. Yardımcı olursanız sevinirim. Teşekkür eder, iyi günler dilerim...

20 Temmuz 2019 15:55

Sinem Hanım  
Ölçeği kullanmanızda başarılar dilerim  
İhtiyacınız olan bir bilgi olursa yazabilirsiniz  
Selamlar

[Alınılan metin gizlendi]

21.10.2020

Gmail - Ana-baba tutum ölçeği



### Ana-baba tutum ölçeği

2 ileti

8 Ağustos 2019 15:17

Suna Hanım Merhaba, ben Uludağ Üniversitesi sağlık bilimleri enstitüsü hemşirelik bölümü yüksekisans öğrencisi Sinem Yıldız. "Ortaokul Öğrencilerinin Online Oyun Oynama Durumu ve Ebeveyn Tutumunun Saldırganlık Eğilimine Etkisi" başlıklı tezim için hazırlanmış olduğunuz ana-baba tutum ölçeğini izniniz olursa kullanmak istiyorum. Bu konuda yardımcı olabilirsiniz sevinirim. Teşekkür eder çalışmalarınızda kolaylıklar dilerim...

8 Ağustos 2019 19:12

Merhaba,  
Ölçeği kullanabilirsiniz.  
Başarılar diliyorum.

[Alınılan metin gizlendi]



## 9. TEŞEKKÜR

Lisans döneminden tanıma fırsatına nail olduğum, yüksek lisansımın eğitim dönemimde ve çalışma aşamamda yakinen ilgilenen, sabırla bana rehberlik eden, farklı bakış açıları kazandıran öğrencisi olmaktan her zaman gurur duyacağım saygıdeğer tez danışmanım Doç. Dr. Aysel ÖZDEMİR'e, tezimin bakanlık izinleri ve veri toplama aşamasında özveriyle yardımcı olan MEB çalışanları, okullardaki idari yöneticilere ve öğretmenlere, tez verilerimin istatistik analizinde yardımcı olan ve her sorumu içtenlikle dinleyip beni aydınlatan Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi Tıp Fakültesi Biyoistatistik Anabilim Dalı Dr. Öğretim Üyesi Mustafa Çatay BÜYÜKUYSAL'a ve bu sancılı oluşum sürecinin her aşamasında, süreci benimle birebir yaşayıp bana güç veren biricik anneme minnetlerimi ve teşekkürlerimi sunarım.

## 10. ÖZGEÇMİŞ

**Adı Soyadı:** Sinem Yıldız

### EĞİTİM

**2018-2022** Bursa Uludağ Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Ana Bilim Dalı (Yüksek Lisans), Bursa

**2014-2018** Bursa Uludağ Üniversitesi Sağlık Yüksekokulu/Hemşirelik (Lisans), Bursa

**2010-2014** Şehit Onbaşı Hakan Yutkun Anadolu Lisesi, Bursa

### YAYINLAR

#### Makale ve Kitap Bölümü

Toluk Ö., Özdemir A., Şahin İ., Yıldız S., Erkul Ş. N., Ercan İ. (2021). Evaluation of Nursing Students' Medical Waste Knowledge Level. Journal of Nursing Science, 4(2), 52-58.

Yıldız S., Özdemir A. (2019). Gebelikte Folik Asit Kullanımı. F. Eti Aslan (Ed) içinde, Güncel Hemşirelik Araştırmaları II. (s.81-95). Ankara: Akademisyen Kitabevi.

### SERTİFİKALAR

Türk İşaret Dili Sertifikası- 2022

ProQuest Dissertations& Theses Global Ne için ve Nasıl kullanılır? Webinar Katılımı-2021

Engaging Nursing Research Webinar Katılımı- 2021

Kültürlerarası Hemşirelik Kongresi Katılımı- 2019

İş Sağlığı ve Güvenliği Eğitimi Katılımı- 2017

Gıda ve Su Sektöründe Çalışanlar İçin Hijyen Eğitimi Sertifikası- 2017

### İŞ DENEYİMİ

**2019-Devam Etmekte** Ali Osman Sönmez Onkoloji Hastanesi (Hemşire), Bursa

**2016-2018** Uludağ Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi (Stajyer Öğrenci), Bursa

**2016-2017** Contempo Doğrudan Pazarlama ve Tanıtım Hizmetleri Anonim Şti(Satış Destek Elemanı), Bursa

**2016** Mass Direkt Tanıtım Halkla İlişkiler Turizm ve Reklam Ticaret (Satış Destek Elemanı), Bursa