

Dijital Oyunlarda Suça Karışmış Çocuklar: Vaka Analizi

Merve Erdoğdu*, Harun Artuner**, Hatice Demirbaş***

Öz: Suça maruz kalan grupların başında çocuklar gelmekle birlikte son dönemde medyada şiddet içerikli dijital oyunlarda suça karışmış çocukların haberlerinin artması dikkat çekicidir. Alanyazın değerlendirildiğinde aile içi şiddete maruz kalan çocuklara yönelik verilere göre, siber alanda çocuğun uğradığı şiddete yönelik verilerin çok az olduğu görülmüştür. Bu çalışmada, şiddet içerikli haberlere yansyan dijital oyun bağımlısı vakaların adlı psikolojik yönden incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çalışma medyaya yansyan vakaların farklı değişkenler açısından incelendiği betimleyici bir çalışmındır. Çalışmanın örneklemini 2.854 çocuk haberinden, 25.05.2020-25.05.2021 arası bir yıllık süre içinde Türkiye'nin internet arşivi ve ana ulusal gazetelerinde yer alan dijital oyun mağdur ve fail vakalarından yalnızca dijital oyunlarda suça karışmış 8 vaka oluşturmuştur. Bu vakaların yaşı, dijital oyunun türü, şiddet davranışları ve çevrim içi risk teması araştırılmıştır. Bulgulara göre yaş aralığı geç çocukluk dönemi (7-11 yaş) olan erkek çocukların dijital oyun açısından risk grubu olduğu, saldırısı (savaş, dövüş) türünde oyunları tercih ettikleri, şiddeti daha çok kendilerine yönlendirdikleri ve bu açıdan çevrim içi risk temasında saldırganlık temasının hâkim olduğu saptanmıştır. Ayrıca çocukların yaşları ile oyun türü ve şiddet yönü arasında bir ilişki bulunmamıştır. Bir halk sağlığı sorunu haline gelen dijital bağımlılıkta, risk grubunda olan çocukların öfke kontrol sorununun olması en önemli bulgudur. Aileler bu risklere karşı bilgilendirilerek, kamu kurum ve özel kuruluşlarda görev yapan psikolog, eğitimmen ve bilişim uzmanı gibi uzmanlar tarafından üzlaşı ve işbirliği ile uygun gelişimsel ve bilişsel beceriler göz önüne alınarak, teknoloji okuryazarlığı farkındalık çalışmaları hazırlanmalıdır. İlgili bakanlıklar, sivil toplum kuruluşları, üniversiteler faaliyetleri ve gönüllülük projeleri de bilimsel çerçevede incelenerek, yapılandırılmış bir sistem ile süreç desteklenmelidir. Gelecek çalışmalarla, siber alanda suça karışan mağdur ve suçlu çocuk profili üzerine çalışmalarla iltiyaç duyulmaktadır.

Anahtar kelimeler: Dijital oyun, suça karışmış çocuk, sanal zorbalık içeren oyunlar, bağımlılık

* Sorumlu yazar, doktora öğrencisi, Hacettepe Üniversitesi Adli Bilimler A.B.D. Adli Psikoloji, ORCID: 0000 0002 3745 2639. Ankara, E-mail: merve.erdogdu@hacettepe.edu.tr , 507 778 02 27

** Doç. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü; Ana Bilim Dalı: Bilgisayar Bilimleri A.B.D. ORCID: 0000-0002-6044-379X. Ankara, E-mail: artuner@hacettepe.edu.tr

*** Prof. Dr., Ankara Üniversitesi Adli Psikoloji Anabilim Dalı, AHBV Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Psikoloji Bölümü, Sağlık Psikolojisi ABD Başkanı. ORCID: 0000-0002-4148-8562. 3125460713, Email: demirbashatice@hotmail.com

Children Committed to Crime in Digital Games: Case Study

Merve Erdoğdu, Harun Artuner, Hatice Demirbaş

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

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

Giriş

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

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

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

Bu bağlamda, internet kullanımının çocukların arasında hızla yaygınlaştiği bir çağda, tanı kapsamında incelenmek üzere henüz bir vaka olarak psikolojik destek almamış pek çok çocuğun olabileceği düşünülmektedir. UNICEF (2017)'in "Dünya Çocuklarının Durumu: Dijital Bir Dünyada Çocuklar" başlıklı raporuna göre dünyadaki her üç internet kullanıcısından biri çocuklardır (UNICEF, 2017). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) 2020 yılı Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması sonuçlarını incelediğimiz ise, Türkiye'de İnternet kullanım oranı bir önceki yıl %75,3 iken, 2020 yılında 16-74 yaş grubundaki bireylerde %79,0 olarak bulunmuştur. İnternet kullanım oranı cinsiyete göre incelediğinde; bu oranın erkeklerde %84,7, kadınlarda %73,3 olduğu görülmüştür (TÜİK, 2020). Çocukların teknolojik cihazlarla ilk temas yaşı giderek düşerken, TÜİK'in 6-15 yaş grubu çocukların gerçekleştirilen 2013 yılı araştırma sonuçlarına göre; bilgisayar kullanımına ortalama başlama yaşı ortalama 8, internet kullanımına başlama yaşı ortalama 9, cep telefonu kullanımına başlama yaşı ise ortalama 10'dur. Hemen her gün internet kullananların %45,6'sı çocuktur. Kullanım amaçlarında ilk sırada %84,8 ile ödev veya öğrenmek; ikinci sırada %79,5 ile oyun oynama bildirilmiştir. Çocuklar oyun oynarken zamanı kontrol etmekte zorluk yaşamakta, bilgi ve teknoloji çağının işlevsel bir aracı olan internetin sağladığı yararların yanı sıra tehlike ve risklerle de karşılaşabilmektedir (TÜİK, 2013).

Dijital oyun bağımlılığının yaygınlığı ülkeler arası farklılıklar gösterebilmektedir. Özellikle Doğu Asya ülkelerinde; Çin, Kore ve Tayvan'da problemlili dijital oyun oynama davranışlarının olduğu belirtilmektedir. Oyun bağımlılığı tanısı konulan çocukların hastaneye yatırılarak tedavi edildiği gibi teknolojiden uzak rehabilitasyon merkezlerinde tedavi edildiği bildirilmiştir (Sakamoto, 2000; AACAP, 2015; TÜİK, 2013; King vd., 2017). Alanyazın çalışmalarına göre, dijital oyun bağımlılığı yaygınlığı %0,6-15 arasında değişmektedir. Amerikan Tıp Birliği'ne göre ise Amerikalı gençlerin %90'ı dijital oyun oynamakta ve %15'inin oyun bağımlısı olduğu rapor edilmiştir.

Türkiye genelinde ise oyun bağımlılığı yaygınlığı tam olarak bilinmemektedir. Bu durum ülkemizde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili bilimsel çalışmalara ihtiyaç olduğunu göstermektedir. Son yıllarda ortaya çıkan ve yaygınlığı gün geçtikçe artan dijital oyun bağımlılığında çocuk ve ergenler risk grubu olarak değerlendirilmektedir. Bilgisayarda oynanan oyun kitesel çevrim içi oyunlar, macera oyunları, platform oyunları, gerçek zamanlı strateji oyunları gibi oyunlardır. Bunlara GTA (Büyük Otomobil Hırsızlığı), Savaş Tanrı (God of War), Mavi Balina, Momo Oyunu: Momo'yu Öldür (Momo Game: Kill The Momo), Momo Korku Oyunu 2019 (Momo Horror Game 2019), Momo Avcılar Hayatta Kalma Oyunu (Momo Hunters Survival Game), Gerçek Gangster Suçu (Real Gangster Crime) ve Gerçek Gangster Şehir Suçu (Real Gangster City Crime) gibi oyunlar örnek olarak verilebilir (Sakuma vd., 2017).

Gençler ve ergenler, oyunların içерdiği şiddet öğeleri nedeniyle şiddeti öğrenmektedirler ve bu oyunlar aracılığı ile şiddet gösterme normalleştirilmektedir.

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

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

Yöntem

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

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

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

<https://www.milliyet.com.tr>; <https://www.dha.com.tr>; <https://www.hurriyet.com.tr>; <https://www.cnnturk.com>'dan seçilmiştir. 2.854 çocuk haberinden, belirlenen süre aralığında ve dijital oyun ile ilgili olan haberler içerisinde 8 vaka saptanmıştır. Çocuğun gelişimine, biyolojik, psikolojik ve sosyal gereksinimlerine uygun olmayan uyarlanların bazı çocukların suç işlemeye yönelik olduğu gözlemlenmiştir. Bu vakaların yaş aralığı, oynanan oyunların türü, gösterilen şiddetin türü ve yönü gibi bilgiler elde edilmiştir.

Elde edilen veriler bir çizelgeye aktarılarak kodlanmıştır. Çizelgeye aktarılan veriler nicelleştirilerek incelenmiş, sonuçlar karşılaştırılmıştır. Çocuğun içinde bulunduğu yaş dönemi, cinsiyeti, oyunun geçtiği yer, bağımlılık türü, dijital oyunun türü (rekabet, savaş, rol yapma) gibi bilgiler SPSS 21.0 programında sayı ve yüzdelikler açısından incelenmiştir. Ayrıca yaş aralığı ile suç türü ve şiddet yönü arasındaki ilişki pearson korelasyon analizi ile bakılmıştır.

Bulgular

İncelenen vakaların %15'i fail ve %75'i mağdur çocuklardır. Fail ve mağdur olan çocukların yaş aralığı, oynadıkları oyunun türü ve gösterilen şiddetin yönü gruplandırılarak kodlanmıştır (Tablo 1). Çocuklar kendi ilgi ve yeteneklerini, üstünlüklerini, yetersizliklerini, başırmayan getirdiği mutluluğu ve başarısızlığın verdiği sıkıntıları oyun ile tanımlıyorlar. Ancak incelenen vakalarda, riskli uyarlanların olduğu oyunlardan çocuğun kendine ve çevresine zarar vermeyi tanıdığı gözlemlenmiştir. Bu durum "çocuk suçluluğu" sorununu doğurmuştur. Suç işlemeye yönelik muhtemel bazı oyun içerikleri bu bölümde irdelenmiştir.

Tablo 1. Fail ve mağdur olan çocukların yaş aralığı, oynadıkları oyunun türü ve gösterilen şiddetin yönünün kodlanması

| | | |
|---------------------|--|---|
| | 12-18 (Ergenlik Dönemi) | 1 |
| Çocuğun Yaş Aralığı | 7-11 (Son Çocukluk Dönemi) | 2 |
| | 3-6 (İlk Çocukluk Dönemi) | 3 |
| | 0-2 (Bebeklik Dönemi) | 4 |
| Oyun Türü | Saldırı (savaş, dövüş) | 1 |
| | Spor (futbol, basketball vb.) | 2 |
| | Macera | 3 |
| | Diğer (kitlesel çevrim içi oyunlar, platform oyunları, gerçek zamanlı strateji oyunları vb.) | 4 |
| Şiddet Yönü | Kendine | 1 |
| | Arkadaşına | 2 |
| | Çevresine | 3 |
| | Aile üyelerine | 4 |

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

Tablo 2. Vakaların Özellikleri

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

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

Tablo 3. Vakaların Hikâyesi

| Kod Adı | Hikâyesi |
|---------|--|
| E.Ö | 13 yaşında bir erkek fail, 15 Kasım 2020 tarihinde, Ankara'da, bilgisayar oyunu oynarken, evlerine gelen ikiz kardeşlerden E.D.'yi (13) darbedip, A.D.'yi (13) ise bıçakladıkten sonra çekiçle öldürmüştür. Olay hakkında sosyal medyada konuya ilgili paylaşımlar yapılmıştır. |
| E.D. | 13 yaşında bir erkek mağdur, 15 Kasım 2020 tarihinde, Ankara'da, bilgisayar oyunu oynarken, evlerine gelen arkadaşı tarafından (13) darp edilip yaralanmıştır. |
| A.D. | 13 yaşında bir erkek mağdur, 15 Kasım 2020 tarihinde, Ankara'da, bilgisayar oyunu oynarken, evlerine gelen arkadaşı tarafından (13) bıçaklanarak çekiçle öldürmüştür. |
| M.G. | 15 yaşında bir erkek mağdur, 19 Kasım 2020 tarihinde, Malatya'da, kuzeni (15) ile arasında cep telefonunda oyun oynama yüzünden çıkan tartışmanın kavgaya dönüşmesiyle vücutdunun çeşitli yerlerinden bıçaklı ağır yaralanmıştır. |
| M.A. | 8 yaşında bir erkek mağdur, 14 Kasım 2020 tarihinde, bağımlılık düzeyindeavaş oyunları oynuyor. Oyun oynarken veya oyundan uzaklaşlığında kendini kontrol edemediği ve yoğun öfke nöbetleri geçirdiği belirtiliyor. |
| Ç.C. | 14 yaşında bir erkek fail, 9 Ocak 2021 tarihinde, Kıbrıs Geçitkale köyünde, Grand Theft Auto V (GTA-5)' adlı oyuna düşkün olduğu, oyun nedeniyle ağabeyi ile tartışıp, gecenin ilerleyen saatlerinde babasının beylik silahını almış; anne (48) ve babasını (52) vurarak öldürmüşt ve kendisi de intihar etmiştir. |
| İ.Ç. | 11 yaşında bir erkek mağdur, İranda, WhatsApp uygulaması aracılığıyla kullanıcılara şiddet içerikli fotoğraflar ve mesajlar gönderen MOMO adlı oyun çocukların intihara sürüklendiği belirtiliyor. İ.Ç. oyun sebebiyle şiddetli bir anksiyete yaşamış ve evden çıkışken ani kalp durmasıyla hayatını kaybetmiştir. |
| G.K. | 16 yaşında bir kız mağdur, 25 Mayıs 2021 tarihinde, Denizli'de, İnternette oyun oynarken tanıdığı evli ve 2 çocuğu olan bir adam tarafından kaçırılmıştır. Jandarma Komutanlığı Jandarma Suç Araştırma Timi (JASAT) tarafından yeri tespit edilerek kurtarılmıştır. |

Araştırma kapsamında incelenen vakaların hikâyesi Tablo 3'te sunulmuştur. Vakaların %25'i fail, %75'i suça mağdur olarak suça karışmıştır. Vaka hikâyele-rinde, dijital oyun ile ilgili şiddet suçları yer almaktadır. Şiddet içeren eylemlerin ödüllendirildiği oyunlarda, saldırgan davranış ve düşmanca duygularına rast-lanılmaktadır. Vakaların yaş aralığı ile oyun türü ve şiddetin yönü arasındaki ilişki incelendiğinde, istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı bulunmuştur (Sırasıyla; $r = -.284$, $p=0.495$; $r=-.333$, $p=.420$). Bu yaş aralıklarından 7-11 yaş aralığı arasında son çocukluk döneminde olan vakaların oyun türü ve şiddet yönü arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı saptanmıştır ($r=-.270$, $p=.605$). Analizlerin kısıtlı bir örneklem sayısıyla yapılmış olması nedeniyle, istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunup bulunmamasından bağımsız olarak değerlendirildiğinde, genellenebilirliği ve yorumlanabilirliği konusunda yeni çalışmalarla bulguların test edilmesine ihtiyaç duyulmaktadır.

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

Tablo 3. Vakaların Çevrim içi Risk Temaları

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

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

Tartışma

Çalışmadan elde edilen bulgulara göre medyada dijital oyunlara dair yer alan haberlerde erkek çocukların özellikle yaş aralığı 7-11 olan çocukların 12-18 yaş grubuna oranla daha fazla suça karıştığı, suç unsuru bulunan bu durumlarda fail oranına göre mağdur çocukların daha fazla olduğu ve daha yüksek oranda saldırı (savaş, dövüş) türünde suçlar işledikleri söylenebilir. Bunun yanı sıra şiddetti kendilerine yönlendirenlerin, dışarıya yönlendirenlere oranla daha yüksek olduğu; şiddet aracı olarak bıçak ya da silah kullanarak/kullanılarak adam öldürme ve adam öldürmeye teşebbüs suçları işledikleri dikkati çekmektedir. Bulgularda yaş aralıkları ile oyun türü ve şiddet yönü arasında bir ilişki bulunmamıştır. Yapılan tema analizinde ise çevrim içi risk olarak saldırganlık teması ve ticari tema belirgindir.

Dijital oyunların faydaları ve zararları konusunda farklı görüşler bulunmaktadır. Gençlerin teknolojiyi kullanması, el-göz koordinasyonları ve zihinsel aktivitelerini geliştirmesi dijital oyunların yararları olarak sayılırken; hareketsiz kalmak, yalnızlık, kişilerarası iletişim kurmada sorun yaşama, duruş bozukluğu, obezite zararları arasında yer almaktadır. Olumsuz etkilerine karşın sağlık personeli-hasta etkileşimi ve eğitim teknolojileri üzerine yapılan deneysel çalışmalar video oyunlarının olumlu etkilerinin olduğu, bölünmüş ve değişken dikkat gelişimine ve sosyal beceri gelişimine yardımcı olduğunu ortaya koyan çalışmalar bulunmaktadır (www.dha.com.tr). Nitekim şiddet içerikli video oyunu oynamanın saldırgan davranışa yol açtığı sonucunu desteklemeyen ve bu oyunların politize edildiğini öne süren bir başka çalışmada şiddet içerikli video oyunu oynamak, daha yüksek görsel-uzaysal biliş ile ilişkilendirilmiştir (www.cnnturk.com).

Yaklaşık iki yıldır içinde bulunduğuuz pandemi döneminde evlerde geçirilen zamanın artmasıyla çocuklar dijital ortamda daha fazla zaman geçirmeye başlamıştır. Bu bağlamda, suça karışan çocuk vakalarının arttığı yönünde bilgiler aktarılmıştır (Wells ve Fotheringham, 2021; Stickle ve Felson, 2020). Çalışmamızı destekler biçimde, dijital oyunlarda yer alan şiddet içerikli unsurların suç vakalarını artıracağına yönelik çalışmalar bulunmaktadır (Stickle, 2020; Robinson vd., 2020). Risk etkenlerinin belirlenmesi, sosyal medyadaki temsili vakaların araştırılması, şiddet eğilimli çocukların erken rehabilite olmalarını sağlayabilmektedir (Khisamova, Begishev ve Latypova, 2020). Şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın etkilerine ilişkin mevcut meta-analiz çalışması incelendiğinde, bu oyunlara maruz kalmanın, saldırgan davranış, saldırgan biliş, saldırgan duygulanım ve kardiyovasküler uyarılmadaki artışlarla ve yardım etme davranışındaki azalmaya önemli ölçüde bağlantılı olduğu dikkati çekmektedir (Ferguson, 2007). Deneysel çalışmalar bu bağlantının nedensel olduğunu düşündürmektedir. İlişkisel çalışmalar ise dijital oyunlardaki şiddet unsurlarının gerçek dünyadaki saldırganlık türleriyle bir biçimde bağlantılı olduğunu saptamıştır. Metodolojik olarak daha zayıf çalışmalar, metodolojik olarak daha güçlü çalışmalarдан daha küçük etki büyülükleri saptamış; bu, şiddet içeren video oyunlarına ilişkin önceki meta-a-

nalistik çalışmaların, davranış, biliş ve duygulanım üzerinde gözlemlenen zararlı etkilerin gerçek bütünlüğünü hafife aldığından düşündürmüştür (Ferguson, 2007).

Vaka incelemelerinin özgün ve genellenemez doğası gereği, kamu politikası kararları veya ilgili bilimsel saldırganlık kuramlarının test edilmesi ve geliştirilmesi için yeniden test edilebilir bir bilimsel bulgu sağlayamayabilir. Ancak medya şiddetine hem tekkez kısa süreli maruz kalmanın ani etkisi hem de bu tür şiddete tekrar tekrar maruz kalmanın uzun vadeli etkisi hakkında önemli kuram ve araştırmalar alanyazında mevcuttur (Anderson, 2004; Donnerstein, Slaby ve Eron, 1994; Huesmann ve Miller, 1994; Anderson ve Bushman, 2001; Bushman ve Huesmann, 2001; Anderson & Bushman, 2002b). Televizyon ve film şiddetine odaklanan bir dizi meta-analitik inceleme de yapılmıştır (Anderson ve Bushman, 2001; Bushman ve Huesmann, 2001; Anderson ve Bushman, 2002b). Temel olarak, medya şiddetinin bir etkisinin olup olmadığı konusundaki bilimsel tartışmalar alanyazında ele alınmıştır (Anderson ve Bushman, 2001; Anderson ve Bushman, 2002b). Şiddet içeren eğlence medyasına maruz kalmanın hem kısa vadede hem de uzun vadede gelişimsel olarak bir dizi olumsuz davranışsal, bilişsel ve duygusal sonuçları bulunduğu bildirilmiştir (Wood, Wong ve Chachere, 1991).

Bu çalışmada sınırlı sayıda da olsa dijital platformlarla suça karışmış vakanın incelenmiştir. Son çocukluk dönemi (7-11 yaş arası) erkek çocukların dijital ortamda suç işleme olasılığının kız çocuklara göre daha yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Yapılan çalışmalar da erkek çocukların şiddet ile ilişkilendirilmektedir (Feder, Levant ve Dean, 2010; Garbarino, 2001). Bulgularda yaş aralıkları ile oyuncu türü ve şiddet yönü arasında bir ilişki bulunmamıştır. Buna göre oyuncu türü ve şiddet yönünü belirleyen değişkenin yaş olmadığı söylenebilir. Ancak bu yaş grubunda oynanan oyunların bir sonraki ergenlik döneminde şiddet göstermesi açısından risk oluşturacağı akılda tutulmalıdır (Wells vd., 2013; Wells ve Fotheringham, 2021).

İncelenen temaların saldırganlık teması olması, okul çağındaki çocuklara ayrıca dikkat edilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Oynamadıkları oyunlar, izledikleri filmlerin ne olduğu onların şiddet gösterip göstermeyeceğinde belirleyici olmaktadır. Ebeveynler ve öğretmenler, çocukların duyuşsal, bilişsel ve psikomotor becerilerinin gelişebileceği sanal ve gerçek oyuncuları oluşturarak, doğru rehberlik, gözetim ve denetim sağlamalıdır. Çocuğun süreç içerisinde sergilediği davranış kalıpları gözlemlenerek, duygusal durumunda veya davranışlarındaki farklılıklar dikkate alınmalıdır. Bunlar suçun ön belirleyicileri olabilecektir.

Bu çalışmada, medyaya konu olmuş olgu örnekleri temelinde çocuk ve dijital oyuncularla ilgili yayınlanmış makalelere ulaşılıp, elde edilen veriler ile dijital platformlarda ihmal ve istismara maruz kalan çocukların davranışları incelenerek yorumlanmıştır. Güncel bulgular, madde bağımlılıkları ve davranışsal bağımlılıklar arasında (yoksunluk belirtileri, tolerans gibi) benzer semptomlar olduğunu bildirmektedir. Ayrıca, her iki bağımlılığa eğilimin de yoğunlukla ergenlik dönemi içerisinde arttığı düşünülmektedir. Buna karşın, madde ile ilişkili olan bağımlılıkların aksine;

madde ile ilişkili olmayan davranışsal bağımlılıklar göz ardi edilebilmektedir. Bu yazı aracı ile son dönemde medyada yer bulan, çocuklarda dijital oyun ve suç olgularını ulaşabilen literatürler ile tartışmak, bu şiddet türüne dikkat çekmek hedeflenmiştir. İnternet aracı ile oynanan oyunların barındırdığı risklerden en kritik olanı ise suç işleme ya da suç mağduru olabilmedir. Ayrıca internette oyun oynayan çocukların depresyon, kaygı bozuklukları, öfke duygusunu kontrol edememe gibi davranış sorunları ortaya çıkabilmektedir. Özellikle bireyin kendine ve çevresine yönelik şiddet göstermesi en dikkat edilmesi gereken konudur (Demirbaş ve Hancı, 2021, s.465). Şiddet genellikle öğrenilmektedir. Bu nedenle bu tür oyunlar şiddetin öğrenilmesine aracılık etmektedir. Ayrıca öğrenilenler gerçek hayatı da denenmektedir. Oyunu oynayan çocuk ve ergenler gerçek hayatı da oyunlardaki karakterlerin yapabileceklerini düşünerek kendileri de bu tarz davranışlarda bulunabilmektedirler.

Çevrim içi ortamda ücret karşılığı veya ücretsiz olarak oynatılan dijital oyunlara yönelik herhangi bir denetim mekanizması bulunmamakla birlikte, dijital oyunların sınıflandırılmasında kullanılan işaret ve ibareleri PEGI¹ ve ESRB² unsurlarıyla kıyaslandığında, yetersiz bilgiler içerdikleri ve kullanılan işaretlerin dijital oyunlara uygun olmadığı düşünülmektedir. Bununla birlikte, mevzuatta belirtilen dijital oyunlara yönelik kısmi denetimin sadece fiziki olarak piyasada bulunan dijital oyunlarla sınırlı kaldığı görülmektedir (Paik ve Comstock, 1994; Gentile ve Anderson, 2003; Strasburger vd., 2013; Özhan, 2011). Bu nedenle koruma ve önleme, müdafaleden önce gelmektedir ve daha önemlidir. Öncelikle çocuklara yönelik önleyici çalışmalar yapılmalıdır. Çocukların kendilerini keşfedecekleri ve ortaya çıkan yeteneklerini gösterebilecekleri, sosyal, sportif ve kültürel faaliyetlere yönlendirilmesi gerekmektedir. Çocukların siber dünyada güvenli bir şekilde gezinmelerini sağlamak amacıyla, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu ve T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı gibi kamu kurumları ve özel kuruluşlar, dijital oyunlar başta olmak üzere dijital dünyanın risklerine ve tehlükelerine karşı farkındalık oluşturmak için ailelere ve çocuklara yönelik eğitimler düzenlemektedir. Önleyici çalışmalar ayrıca ailelere yönelik de olmalıdır. Aileler çocukların ne tür oyunlar oynadığını dikkat edebilirler. Çocuklardaki davranış değişiklikleri izlenmeli ve belli aralıklarla takip ettikleri oyun platformları ve siteler kontrol edilmelidir. Aileler çocuğu ile onların gelişimini olumlu yönde etkileyebilecek ve sağlıklı iletişim kurabilecekleri etkinliklerde bulunabilirler. Önleme çalışmaları hem bağımlılıktan hem de suç davranışının gibi olumsuzluklardan koruyacaktır. Sonuç olarak bu çalışma bir profil çalışması olmasa da pilot niteliğinde bir çalışmadr. Bu açıdan gelecek çalışmalarda, siber alanda suça karışan mağdur ve suçlu çocuk profili çalışmalarına ihtiyaç olduğu ortaya çıkmaktadır.

Çalışmanın sınırlılıklarından biri; araştırmada haberlere yansyan çocuk vakalar incelenirken sınırlı bir zaman bölümünün ele alınmasıdır. Kısıtlama yapılmış-

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

2 Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu (Entertainment Software Rating Board)

sının temel nedeni son bir yilda gerçekleşen dijital çocuk suç vakalarını tarayarak incelemektir. Bununla birlikte pandemi dönemi etkisinin karıştırıcı bir değişken olabileceği ön görülverek süre belirlenmiştir. Kısıtlama yapılmamış olsaydı araştırmayı kapsamı genişleyecek ve temel amaca ulaşmakta zorluk yaşanabilecekti. Çalışmanın bir diğer sınırlılığı, arama motorunda sadece “dijital oyun”, “şiddet”, “suç”, “çocuk” kelimelerinin aratılmasıdır. Bir anahtar kelime üzerinden araştırma yapmak, araştırmayı kapsamını genişletmekte ve özel hedefe ulaşımada bazı zorluklarla karşılaşmasına, araştırma dâhilinde olmayan birçok bilgi ve habere ulaşarak bilgi kirliliğinin artmasına sebep olmuştur. Anahtar kelimelerin artırılması ve “dijital oyunlar” kavramının yeni bir kavram olması nedeniyle başka çalışmalarda istenen bilgiye doğrudan ulaşımı daha mümkün kılacaktır.

Kaynakça

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

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

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