

**T.C.
YALOVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**ŞİDDET İÇEREN BİLGİSAYAR OYUNLARININ 13-14
YAŞ GRUBU ÇOCUKLARIN SALDIRGANLIK
DAVRANIŞI ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mehtap ŞELİMEN**

**Enstitü Anabilim Dalı: Sosyal Hizmet
Enstitü Bilim Dalı: Sosyal Hizmet**

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Harun CEYLAN

MAYIS - 2016

T.C.
YALOVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ŞİDDET İÇEREN BİLGİSAYAR OYUNLARININ 13-14
YAŞ GRUBU ÇOCUKLARIN SALDIRGANLIK
DAVRANIŞI ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ
-YALOVA ÖRNEĞİ-

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mehtap ŞELİMEN (117203017)

Enstitü Anabilim Dalı: Sosyal Hizmet
Enstitü Bilim Dalı: Sosyal Hizmet

Bu tez 06/ 05/2016 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oybirliği ile kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı

- Kabul
 Red
 Düzeltme

Jüri Üyesi

- Kabul
 Red
 Düzeltme

Jüri Üyesi

- Kabul
 Red
 Düzeltme

BEYAN

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduđunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduđunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadıđını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadıđını beyan ederim.

Mehtap ŐELİMEN

06.05.2016



ÖNSÖZ

Günümüzde okul öncesi eğitimin önemi her geçen gün giderek önem kazanmakta ve bu eğitime başta devlet, yerel yönetimler, sivil toplum kuruluşları ve aileler büyük önem vermekte ve bu konuda çok ciddi kaynaklar tahsis edilmektedir. Okul öncesi eğitime olan bu yoğun ilgi ve destek sayesinde çocukların sağlıklı ve başarılı bir şekilde ilköğretim dönemine başlamalarına olan inancımın şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocuk davranışlarına etkisi konusunda çalışma yapmada kendimde güç buldum. Okul öncesi eğitim dönemi çocuğun yaşamında çok önemli bir yere sahiptir. Bu dönemin kaliteli bir eğitimle şekillendirilip çocukların sağlıklı ve başarılı bir şekilde ilköğretime başlamasının ne denli önemli olduğu toplumun tüm kesimlerinde genel kabul gören bir husustur. İlköğretime sorunsuz geçiş, ancak tüm çocukların okul öncesi eğitimden geçmeleri ile mümkün olabilir. Ülkemizde okul öncesi eğitim, günümüzde zorunlu eğitim kapsamında değildir. Buna rağmen bu eğitime başta tüm ailelerin, devlet, sivil toplum kuruluşları, yerel yönetimlerin ve hayırsever insanlarımızın destekleriyle okullaşma oranında ülkemizde ciddi gelişmeler kaydedilmiştir. Bu hususta kısa zaman dilimi içinde sağlanan gelişmeler sevindiricidir. Bu çalışma, aile ve öğretmenlerin tezime esas olan konu hakkındaki görüşlerinden oluşmuştur. Bu araştırmanın gerçekleştirilmesinde değerli eğitimcilerin ciddi katkıları olmuştur.

Beni bu hususta, konu seçmede yönlendiren, çalışmanın incelenmesi ve yürütülmesinde desteklerini esirgemeyen danışmanım Yrd. Doç. Dr. Harun CEYLAN'a teşekkürü görev sayıyorum. Çalışmam esnasında yardımcı olan öğretmen arkadaşlarıma, öğrenci velilerine, okul yöneticilerine, aynı branşı paylaştığım ve çalışmalarım da fikir alışverişinde bulunduğum meslektaşım Simay KOCA'ya, beni yüksek lisans yapmada yüreklendiren, karşılaştığım güçlükleri aşmada, teşvik edici ve moral verici yardımlarını gördüğüm anneme ve babama, eşime, ağabeyime ve yengeme katkıları için içten teşekkürlerimi sunuyorum. Tezime konu olan tüm çocukların, güzel ve güvenli geleceğine olan güçlü inancımın ve çalışmamın konuya ilgi duyan insanlara yararlı olması dilekleriyle...

Mehtap ŞELİMEN

06.05.2016

İÇİNDEKİLER

| | |
|--|-------------|
| ÖNSÖZ | i |
| KISALTMALAR | v |
| TABLolar LİSTESİ | vi |
| ÖZET | viii |
| ABSTRACT | ix |
| GİRİŞ | 1 |
| BÖLÜM 1: KURAMSAL ÇERÇEVE: SALDIRGANLIK VE BİLGİSAYAR OYUNLARI | 7 |
| 1.1.Saldırganlık Kavramı | 7 |
| 1.2.Saldırganlığın Sınıflandırılması | 8 |
| 1.3.Saldırganlığın Sebepleri..... | 11 |
| 1.4.Saldırganlıkta Ailenin Rolü | 13 |
| 1.5.Saldırganlıkta Sosyal ve Çevresel Faktörler | 13 |
| 1.6.Akranlarla Etkileşim ve Saldırganlık..... | 14 |
| 1.7.Öğrenmede Model Almanın Etkisi | 15 |
| 1.8.Diğer Sebepler..... | 15 |
| 1.9.Çocuklarda ve Ergenlerde Saldırganlık | 16 |
| 1.10.Bilgisayar ve Video Oyunlarının Genel Çerçevesi | 17 |
| 1.11.Bilgisayar Oyunlarının Sınıflandırılması | 20 |
| 1.11.1.Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunları | 20 |
| 1.11.2. Eğitici Oyunlar (Bulmaca ve Zeka Oyunları) | 22 |
| 1.11.3.Strateji Oyunları | 23 |
| 1.11.4.Macera ve Eğlence Odaklı Oyunlar | 23 |
| 1.11.5.Spor ve Yarış Oyunları..... | 23 |
| 1.12. Bilgisayar Oyunları ve Saldırganlık İlişkisi ile İlgili Çalışmalar | 24 |
| BÖLÜM 2: ALAN ARAŞTIRMASI: YALOVA ÖRNEĞİ | 30 |
| 2.1.Araştırmanın Metodolojisi | 30 |
| 2.1.1.Araştırmanın Konusu ve Önemi | 30 |
| 2.1.2.Araştırmanın Amacı | 30 |
| 2.1.3.Araştırmanın Problemi | 30 |

| | |
|--|-----------|
| 2.1.4.Araştırmanın Yöntemi..... | 31 |
| 2.1.4.1.Veri Toplama Süreci | 31 |
| 2.1.4.2.Evren ve Örneklem | 33 |
| 2.1.4.3.Veri Analiz Süreci..... | 34 |
| 2.1.5.Kavramsal Çerçeve | 36 |
| 2.1.6.Araştırmanın Hipotezleri..... | 37 |
| BÖLÜM 3: BULGULAR ve YORUMLAR..... | 39 |
| 3.1.Demografik Verilere İlişkin Bulgular | 39 |
| 3.1.1.Çocukların Yaş ve Cinsiyet Durumlarına Göre Dağılımı | 39 |
| 3.1.1.2.Çocukların Cinsiyeti ile Fiziksel Saldırganlıkları Arasındaki İlişki | 40 |
| 3.1.1.3.Çocukların Cinsiyeti ile Sözel Saldırganlıkları Arasındaki İlişki | 40 |
| 3.1.1.4.Çocukların Cinsiyeti ile Öfke Davranışları Arasındaki İlişki | 40 |
| 3.1.1.5.Çocukların Cinsiyeti ile Düşmanlık Davranışları Arasındaki İlişki..... | 41 |
| 3.1.2.Yerleşim Birimine Göre Dağılım (İl-İlçe Merkezi) | 41 |
| 3.1.2.1.Yerleşim Birimi ile Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 41 |
| 3.1.2.2.Yerleşim Birimi ile Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 42 |
| 3.1.2.3.Yerleşim Birimi ile Öfke Davranışı Arasındaki İlişki | 42 |
| 3.1.2.4.Yerleşim Birimi ile Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki | 43 |
| 3.1.3.Aile Eğitim Seviyesine Göre Dağılım | 43 |
| 3.1.3.1.Aile Eğitim Seviyesi ile Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 43 |
| 3.1.3.2.Aile Eğitim Seviyesi ile Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki | 44 |
| 3.1.3.3.Aile Eğitim Seviyesi ile Öfke Davranışı Arasındaki İlişki | 45 |
| 3.1.3.4.Aile Eğitim Seviyesi ile Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki..... | 45 |
| 3.1.4.Aile Gelir Seviyesine Göre Dağılım | 46 |
| 3.1.4.1.Aile Gelir Seviyesi ile Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki | 47 |
| 3.1.4.2.Aile Gelir Seviyesi ile Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki | 48 |
| 3.1.4.3.Aile Gelir Seviyesi ile Öfke Davranışı Arasındaki İlişki | 48 |
| 3.1.4.4.Aile Gelir Seviyesi ile Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki | 49 |
| 3.2.Bilgisayar Oyunu Oynama ile İlgili Bulgular | 50 |
| 3.2.1.Çocukların Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığına Göre Dağılımı | 50 |
| 3.2.1.1.Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi ve Fiziksel Saldırganlığın İlişkisi | 51 |
| 3.2.1.2.Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi ve Sözel Saldırganlığın İlişkisi..... | 51 |
| 3.2.1.3.Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi ve Öfke Davranışının İlişkisi..... | 52 |

| | |
|---|-----------|
| 3.2.1.4.Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi ve Düşmanlık Davranışının İlişkisi | 52 |
| 3.2.2.Çocukların Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türüne Göre Dağılımı..... | 53 |
| 3.2.2.1.Bilgisayar Oyun Türü ve Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki | 54 |
| 3.2.2.2.Bilgisayar Oyun Türü ve Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 54 |
| 3.2.2.3.Bilgisayar Oyun Türü ve Öfke Davranışı Arasındaki İlişki..... | 55 |
| 3.2.2.4.Bilgisayar Oyun Türü ve Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki | 55 |
| SONUÇ ve TARTIŞMA | 57 |
| ÖNERİLER | 65 |
| KAYNAKÇA | 66 |
| EK 1: GENEL BİLGİ ANKETİ | 72 |
| EK-2: BUSS-PERRY SALDIRGANLIK ÖLÇEĞİ ANKET SORULARI | 74 |
| ÖZGEÇMİŞ..... | 76 |

KISALTMALAR

| | |
|----------------|--|
| ABD | : Amerika Birleşik Devletleri |
| Akt. | : Aktaran |
| FIFA | : FederationInternationale de Football Association |
| NBA | : NationalBasketballAssociation |
| PC | : Kişisel Bilgisayar |
| PES | : Pro Evolution Soccer |
| Sig. | : Önem |
| Std. | : Standart |
| TÜDOF | : Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu |
| Vb. | : Ve benzeri |
| Ve ark. | : Ve arkadaşları |

TABLULAR LİSTESİ

| | |
|---|-------|
| Tablo 1: Buss-Perry Ölçeği Faktörlerinin Tanımlayıcı İstatistikleri..... | 34 |
| Tablo 2: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Güvenilirliği..... | 34 |
| Tablo 3: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Faktörlere Göre Güvenilirlik Derecesi.... | 34 |
| Tablo 4: Verilerin Normal Dağılıma Uygunluğu: KolmogorovSmirnov Testi..... | 35 |
| Tablo 5: Çocukların Yaşlarına Göre Dağılımı..... | 38 |
| Tablo 6: Çocukların Cinsiyetlerine Göre Dağılımı..... | 38 |
| Tablo 7: Çocukların Cinsiyeti ile Fiziksel Saldırganlıkları Arasındaki İlişki..... | 39 |
| Tablo 8: Çocukların Cinsiyeti ile Sözel Saldırganlıkları Arasındaki İlişki..... | 39 |
| Tablo 9: Çocukların Cinsiyeti ile Öfke Davranışları Arasındaki İlişki..... | 39 |
| Tablo 10: Çocukların Cinsiyeti ile Düşmanlık Davranışları Arasındaki İlişki..... | 40 |
| Tablo 11: Çocukların Yerleşim Birimine Göre Dağılımı..... | 40 |
| Tablo 12: Yerleşim Birimi ile Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 40-41 |
| Tablo 13: Yerleşim Birimi ile Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 41 |
| Tablo 14: Yerleşim Birimi ile Öfke Davranışı Arasındaki İlişki..... | 41 |
| Tablo 15: Yerleşim Birimi ile Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki..... | 42 |
| Tablo 16: Çocukların Aile Eğitim Seviyesine Göre Dağılımı..... | 42 |
| Tablo 17: Aile Eğitim Seviyesi ile Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 42-43 |
| Tablo 18: Aile Eğitim Seviyesi ile Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 43 |
| Tablo 19: Aile Eğitim Seviyesi ile Öfke Davranışı Arasındaki İlişki..... | 44 |
| Tablo 20: Aile Eğitim Seviyesi ile Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki..... | 44 |
| Tablo 21: Aile Eğitim Seviyesinin Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi: OneWayAnova..... | 45 |

| | |
|--|-------|
| Tablo 22: Çocukların Aile Gelir Seviyesine Göre Dağılımı..... | 45-46 |
| Tablo 23: Aile Gelir Seviyesi ile Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 46 |
| Tablo 24: Aile Gelir Seviyesi ile Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 47 |
| Tablo 25: Aile Gelir Seviyesi ile Öfke Davranışı Arasındaki İlişki..... | 47 |
| Tablo 26: Aile Gelir Seviyesi ile Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki..... | 48 |
| Tablo 27: Aile Gelir Seviyesinin Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi: OneWayAnova..... | 48-49 |
| Tablo 28: Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığına Göre Dağılımı..... | 49 |
| Tablo 29: Bilgisayar Oyunu Süresi ve Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 50 |
| Tablo 30: Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi ve Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 50 |
| Tablo 31: Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi ve Öfke Davranışı Arasındaki İlişki..... | 51 |
| Tablo 32: Bilgisayar Oyunu Süresi ve Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki..... | 51 |
| Tablo 33: Oyun Süresinin Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi: OneWayAnova..... | 51-52 |
| Tablo 34: Oynanan Bilgisayar Oyununun Türüne Göre Dağılım..... | 52 |
| Tablo 35: Bilgisayar Oyun Türü ve Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 53 |
| Tablo 36: Bilgisayar Oyun Türü ve Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki..... | 53 |
| Tablo 37: Bilgisayar Oyun Türü ve Öfke Davranışı Arasındaki İlişki..... | 54 |
| Tablo 38: Bilgisayar Oyun Türü ve Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki..... | 54 |
| Tablo 39: Oyun Türünün Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi: OneWayAnova..... | 55 |

ÖZET

YAÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tez Özeti

Tezin Başlığı: Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının 13-14 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri: Yalova Örneği

Tezin Yazarı: Mehtap ŞELİMEN

Danışman: Yrd. Doç. Harun CEYLAN

Kabul Tarihi: 06.05.2016

Sayfa Sayısı: IX (ön kısım)+76(tez)

Ana bilim dalı: Sosyal Hizmet

Bilim dalı: Sosyal Hizmet

Geçen on yıl içerisinde internetin yaygınlaşması ve bilgisayarın insan yaşantısında daha çok yer alması, birçok alanda hayatı kolaylaştıran ve değiştiren bir olgudur. Bu durum yetişkinleri olduğu kadar çocukları ve ergenleri de hem olumlu hem de olumsuz yönden etkileyen sonuçlar doğurmuştur. Bilgisayar endüstrisinin önemli bir unsuru olan bilgisayar ve video oyunları günümüzde çok erken yaşlarda çocukların hayatının vazgeçilmez bir parçası haline almıştır. Yapılan araştırmalar göstermiştir ki, özellikle şiddet içerikli oyunların kontrolsüz bir şekilde çocukların kullanımına sunulması, çocukların ruhsal ve davranışsal açıdan olumsuz etkilenmesine yol açmaktadır. Bu alanda son yıllarda artış gösteren birçok araştırmayı, çocukların ve ergenlerin şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile kontrolsüz vakit geçirmelerinin saldırganlık davranışı üzerindeki etkilerini incelemeye yönelmektedir. Bu çalışma, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışları üzerindeki etkilerini tespit etmek üzere, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ile saldırganlığın alt boyutları olarak sınıflandırılan fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık ölçekleri çerçevesinde çocukların demografik ve bilgisayar oyunu oynama ile ilgili verileri arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Araştırmaya katılan çocuklar, Yalova ilinde bulunan 11 ilköğretim okulunda 7. ve 8. sınıf düzeyinde eğitim ve öğrenim görmekte olan ve farklı sosyo-ekonomik gruplara ait 13-14 yaş grubu toplam 100 çocuktan oluşmaktadır. Araştırmanın anket formunun ilk bölümünde çocukların demografik bilgileri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının tespit edildiği 7 soru ve Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Testi'nin Türkçe tercümesinde yer alan 29 soru yer almaktadır. Veri Analizi Microsoft SPSS 20.0 programı yardımıyla yapılmış, veri analizinde tanımlayıcı analizler, ortalama analizi, Tukey HSD testi ve güvenilirlik analizlerinde ise Tek Örneklem Anova Testlerinden faydalanılmıştır. Araştırmanın temel hipotezi doğrulanarak şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın çocukların saldırganlık davranışı gösterme eğilimi üzerinde anlamlı derecede etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: Çocuk, Saldırganlık, Şiddet, Bilgisayar Oyunları

ABSTRACT

Yalova University Institute of Social Sciences Master Thesis Summary

| | |
|--|---|
| Thesis Title: The Effects Of Violent Computer Games On Aggressiveness Behaviour of Children Who Aged 13-14: The Case of Yalova | |
| Thesis Author: Mehtap ŞELİMEN | Advisor: Asist.Prof. Dr.Harun CEYLAN |
| Date of Acceptance: 06.05.2016 | Number of Pages: IX(pre text)+76(main body) |
| Department: Social Services | Field of Study: Social Services |
| <p>The spread of internet and taking stage of computers in our life during the recent decade have simplified and changed the daily live. This situation creates results that affect both children and adults in positive and negative ways. Today, computer and video games that are the significant parts of computer industry, have become an indispensable part of children's life from early years of childhood. Researches show that violent computer games which are provided to children in an uncontrolled way negatively effects children from both psychological and behavioural side. Many studies in this field analyse the impacts of spending uncontrolled time with violent computer games on children's aggressiveness. In order to examine the affects of violent computer games on children's aggressiveness behaviour, this study analyzes the relationship between data related with demography of children and computer gaming habits by using the sub factors presented in Buss-Perry Aggression Scale such as physical aggression, verbal aggression, anger and hostility. The participants of the research consists of 100 children attending 7th and 8th grade in 11 primary schools in Yalova city who comes from different socioeconomic social classes and aged between 13 and 14. There are 7 questions in the first part of the questionnaire examining the demography and gaming habits of the children and 29 questions in the second part which are adopted from the Turkish translations of Buss-Perry Aggression Questionnaire. Data is analyzed with Microsoft SPSS 20.0 software by applying descriptive, mean analyses and Tukey HSD test and significance of the analyses is tested by using One Way Anova Test. The main hypothesis of the study has beenverified as the results of the study exhibits that playing violent computer games significantly and negatively affect the aggressive behaviour of children.</p> | |
| Key Words: Children, Aggression, Violence, Computer Games | |

GİRİŞ

Fiziksel bakımdan olduğu gibi, çocuklar, zihinsel ve ruhsal açılarından da yetişkinlerden farklıdır. Çocuklar dış dünya ile bağlarını güçlendirirken, kendilerini yetişkinlerden farklı kılan zihinsel, ruhsal ve fiziksel ihtiyaçlarının bir bölümünü kendi kendilerine karşılayabilmekteyken, bir bölümünde ise desteğe ihtiyaç duymaktadırlar. Bu bağlamda çocuğun dış dünya ile bağlantı kurmasını sağlayan en önemli araçlardan birisi oyundur. Öyle ki, uzmanlar çocuğun beslenmeden sonra gelen en temel gereksinimleri arasında oyun oynama ihtiyacını saymaktadırlar. Bundan dolayıdır ki çocuk, hemen her koşul ve durum altında, mutlaka oyun oynayabilecek bir zaman ve yer bulabilmektedir. Bu gereksinime bağlı olarak, dünyanın her yerinde, oyun çocuklarının hayatının değişmez ve önemli bir bölümünü oluşturmaktadır (Gökşen, 2014: 229).

Oyun, insanoğlunun var oluşundan bu yana sürdürdüğü, yaşamla birlikte başlayan, farklılaşarak ve gelişerek devam eden, farklı ilgi ve gereksinimlerin en doyurucu kaynaklarından biri olan, çocukların dünyayı anlamalarını, diğer çocuklarla etkileşim kurmalarını, duygularını kontrol, ifade edebilmelerini ve sembolik temsil yeteneklerinin gelişmesini sağlayan önemli bir araçtır (Koçyiğit ve Baydilek, 2015: 2).

Dünya 1980'lerden başlayarak sanal devrim dediğimiz hızlı değişimlerin olduğu bir dönem içerisinde. Tarihte her zaman olduğu gibi her büyük dönüşüm, büyük insan topluluklarının hayatını kökten değiştirerek yeni ufuklar açılmasına yol açmıştır. Fakat şu da bir gerçektir ki dönüşüm yenilik getirdiği gibi uyum sağlamanın yol açtığı sorunlar ve benzeri olumsuzlukları da beraberinde getirmekte, hatta bazı durumlarda eskiye ait olan değerleri de yol etmektedir. Bu yüzden büyük dönüşümler getirdikleri yenilikler karşılığında bazı şeyler de götürmektedir.

Bilgi çağında ve bilgi toplumunun oluşmasında en önemli rol bilgisayar teknolojisine ve bunun türevi olan internete aittir. Bilgisayar teknolojisi, her geçen gün kullanım alanını genişleterek insanoğlunun vazgeçilmezleri arasındaki yerini almış ve tüm yaşamımızı etkilemiştir. Bu etki, teknoloji, bilim, ticaret, devlet hizmetlerinin sunumu alanında olduğu kadar aile ilişkilerini de kapsamaktadır.

Günümüzde çocukların oyun kavramını artık büyük oranda bilgisayar ve teknolojik gereçlerle ilişkilendirdiği ve daha küçük yaşlardan itibaren çeşitli dijital gereçlerin ve ilk fırsatta bilgisayar ve türevlerinin çocukların en yakın oyun arkadaşları halini aldığı görülmektedir.

Sanal devrim olarak adlandırılan durum, özellikle internetin de devreye girmesiyle sıradan insanlara belli açılardan sınırsız özgürlükler getirirken, bu özgürlükler arasında kaybolanların birbirleriyle eskiden var olan insancıl iletişimi de yanında götürmektedir. Yaratılan sanal dünyalar bilgisayar başına oturan insanlara verdiği haz ile onların gerçeklikten kopmalarına yol açmıştır. Özellikle sanal uzamda konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar gibi alt türleri bulunan dijital oyunların kullanımı ve her geçen gün geometrik bir hızla artış göstermesi ve sunulan eğlence unsurlarının etkileşim ve iletişim boyutu taşıması çocukların ve gençlerin bu aracı kullanma sıklığı ve yaygınlığının önemli oranda artmasına neden olmaktadır. Bu durumun ortaya çıkardığı etkiler ise çocuklar üzerinde sosyal, fizyolojik ve davranışsal olarak birtakım etkilere yol açmaktadır.

Dijital oyunların gün geçtikçe artması, bu konudaki araştırmaların hızlanmasına sebep olmuştur. Bilgisayar oyunlarının bu kadar hızlı yaygınlaşmasından dolayı araştırmacılar tarafından bu durumun çocuklar ve gençler üzerinde ne tür etkilerinin olduğu sorgulanmaya başlanmıştır. Yapılan birçok araştırmada bilgisayar oyunlarının kullanım amacına, süresine ve oyunun içeriğine bağlı olarak olumlu ve olumsuz birçok etkisinin olduğu bulunmuştur.

Uluçay (2013: 20), bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan birçok araştırmada, geliştirici, öğretici ve eğitici bilgisayar oyunlarının uygun ölçüler ve süreler çerçevesinde oynandığında ergenlerin ve çocukların gelişimine belirli bir oranda katkı sağladığı yönünde sonuçlar olduğunu ifade etmektedir. Fakat günümüzde geliştirici, eğitici ve öğretici oyunların çocukların erişimine sunulması ve kullanım alanlarının sınırlandırılması ile ilgili uygulamaların gerçekçi bir biçimde teşvik edildiğini söylemek oldukça iyimser bir yaklaşım olacaktır. Yapılan birçok araştırma, çocukların kolayca erişebildiği ve sınırsız bir biçimde vakit geçirebildiği oyunların genel itibarıyla bu koşulları sağlamayan, zararlı içerikte ve bağımlılık oluşturan oyunlar olduğunu

göstermektedir. Bu durum çocukları hem zihinsel, hem fizyolojik ve patolojik hem de duygusal ve davranışsal bakımdan oldukça olumsuz bir şekilde etkileyebilmektedir.

Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki etkilerini araştıran çalışmalarda ortaya çıkan sonuçlarda oldukça geniş yelpazede bir etki alanı ile karşılaşılmakta ve bu neticeler genellikle çocukların sadece bilgisayar oyunu oynamasıyla değil, aynı zamanda uzun süreli ve kontrolsüz bir şekilde bu oyunlarla vakit geçirmesi ile de ilişkilendirilmektedirler.

Yapılan çalışmalarda karşılaşılan olumsuz etkiler arasında ön plana çıkan belli başlı alanlar, Uluçay (2013: 21) tarafından sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırmaya göre, bilgisayar oyunları patolojik olarak çocukların beyinde bulunan kaç ve savaş mekanizmaları harekete geçebilmekte, epilepsi krizlerine yol açabilmekte ve hiper aktiviteyi tetikleyebilmektedir. Davranış bozukluklarından kumar düşkünlüğü, şiddet ve saldırgan davranış eğilimi, intihar ve cinayete meyilli olma ve etrafındaki olaylara karşı duyarsızlık geliştirme gibi durumlar dikkat çekmektedir. Son olarak da sosyal yönden çocuğun iletişime kapanması, bir nevi hayal dünyasında yaşamaya başlaması ve sosyal sorumluluklarını yok sayması gibi etkenler ön plana çıkmaktadır.

Tüm bu olumsuz etkilerin içerisinde hem çocuğa, hem ailesine hem de çevresine kısa ve uzun vadede zarar veren ve tehdit oluşturan bir olumsuz etki olarak bilgisayar oyunlarının şiddet ve saldırganlık ile olan ilişkisi bu çalışmada odak noktası olarak seçilmiştir. Bilgisayar oyunlarının çok çeşitli olumsuz etkilerinin içerisinde şiddet ve saldırganlık unsurunun önemle ön plana çıkarılması ve incelenmesinin altında yatan birçok sebep bulunmaktadır. Bunlardan birisi, diğer olumsuz özelliklerden farklı olarak, şiddet içeriğinin bilgisayar oyunlarında bir pazarlama unsuru olarak çocuklara hiçbir koruma ve uyarı olmadan sunuluyor olması ve bu durumun açıkça çocukları şiddete ve saldırganlığa teşvik eden sonuçlara yol açıyor olmasıdır. İkinci önemli gerekçe ise, ülkemizde bu alanda yapılan çalışmaların sınırlı olması ve şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının yarattığı etkilerin, çocukların davranışsal karakteristiklerinin şekillendiği erken yaşlardan itibaren dikkatle kontrol edilmemesi durumunda uzun vadede ortaya çıkabilecek toplumsal sonuçlara dikkat çekilmek istenmesidir. Bu durumda öncelikle şiddet içerikli bilgisayar oyunları ve çocuklarda yol açabileceği saldırganlık davranışının genel çerçevesi net bir şekilde belirlenmelidir.

Saatlerini bilgisayar başında sürekli akan görüntülere ve hareketlere bakarak, ya da bir takım şiddet eylemlerini takip ederek geçiren çocuklarda ciddi davranış bozuklukları ortaya çıkabilmektedir. Bugün milyarlarca doları bulan video oyun sektöründeki oyunların büyük bir bölümü yüksek oranda şiddet unsurları içerdiği için birçok ebeveyn ve uzman, bilgisayar oyunlarının gençleri saldırgan davranışlara ve şiddete yönlendireceğini öne sürmüştür. İşçi (2011: 123) çocukların en hareketli, en enerjik oldukları dönemde böylesine hareketsiz kalmaları ve enerjilerini boşaltamamalarının, çevrelerine karşı daha saldırgan ve zarar verici eylemlere yönelmelerine sebep olduğunu ifade etmektedir.

Son zamanlarda video oyunları ile ilgili yapılan içerik analizleri, oyunların %89'unun şiddet içerdiğini göstermektedir (Karaaslan, 2015: 807). Çocuk dünyasını dijitalleştirerek yeniden inşa eden çok sayıdaki oyunlar, bir boş zaman değerlendirme aracı olarak, yorgunluk ve stres atmak için faydalı işlevleri yerine getirirken aynı zamanda içeriğinde şiddet öğeleri de barındırarak, şiddeti normalleştirebilmektedir.

Çocuklar oynadıkları oyunlarda temsil edilen karakterlerle özdeşleşebilmekte ve mesajın içeriğindeki şiddet öğelerinden etkilenebilmektedirler. Ancak oyunun uzamı içinde bu durumun farkında değildirler. Çocukların kısa ve uzun dönem bu oyunların tüketicisi olmaları, gündelik yaşamlarında şiddet ve şiddet olmayanın sınırları bulanıklaşabilmekte, gerektiğinde şiddeti bir sorun giderme biçimi olarak başvurulabilecek doğal bir eylem gibi algılayabilmektedirler.

Özellikle 19 Nisan 1999 yılında Kolombiya'da bilgisayar oyunu bağımlılığı bulunan iki gencin okullarında 15 kişiyi öldürmeleri ve 23 kişiyi yaralamaları olayı bu konu çerçevesinde ilk kez tartışmaya açan olaylar arasında yer almaktadır. Yıllar içerisinde benzeri olayların artmasıyla birlikte şiddet içeren oyunların gençleri bu tür cinayetler işlemeye ve benzer şiddet eylemlerinde bulunmaya yönlendirdiği fikri kamuoyunda geniş kabul görmeye başlamıştır (Çelikkaya, 2008: 2).

Son yıllarda Amerika'da ve Avrupa ülkelerinde meydana gelen çocuk ve gençler tarafından gerçekleştirilen okul baskınları sonucunda birçok masum insanın ölümü ile sonuçlanan onlarca "ateş etme" vakalarında olayı gerçekleştiren çocuk ve gençlerin uzun süre şiddet içeren ve yaptıkları eylemlerin bir nevi 'eğitimi' aldıkları video ve bilgisayar oyunları oynadıkları tespit edilmiştir. Bu tür örnekler bize şiddet içerikli

bilgisayar oyunlarının çocuklar ve gençler üzerinde şiddet eğilimini ve saldırgan davranışları ciddi bir şekilde etkileyen bir unsur olduğunu göstermektedir (Dolu ve ark., 2010: 66).

Çocuklar büyüdükçe diğer insanlarla karşılaşır ve onların varlığının farkına varır. Bu durum sosyal gelişimin kaçınılmaz ve devamlı bir koşuludur. Başkaları ile ilişki kurmanın olumlu ve olumsuz yönlerinin gelişimi örneğin saldırganlık, bu nedenle büyük önem taşımaktadır. Genel olarak başka kişileri incitmeyi ya da onlara zarar vermeyi amaçlayan davranış biçimi olarak tanımlanan saldırganlık farklı kuramcılar tarafından farklı şekillerde ele alınarak tanımlanır (Çelik ve Otrar, 2009: 104).

Pek çok araştırmacı, tek başlık altında saldırgan davranışları tanımlamak yerine, farklı saldırganlık türlerinin var olduğunu ve bunların birbirinden farklı şekillerde tanımlanması gerektiğini ileri sürmüştür. Buna dayanak noktası olarak da araştırmacılar, farklı uyaranların, farklı fizyolojik, psikolojik ve zihinsel süreçlere birleşerek birbirinden farklı saldırganlık türlerinin oluşumuna kaynaklık etmesini göstermektedir.

Bu çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışları ve eğilimleri üzerindeki rolünü ölçmek üzere Buss ve Perry (1992) tarafından geliştirilmiş olan ve Türkçe uyarlaması Can (2002) tarafından yapılan dört boyutlu Şiddet Ölçeği (Aggression Questionnaire) kullanılmıştır. Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği tüm dünya literatüründe en sık kullanılan saldırganlık ölçekleri arasında yer almaktadır. Buss-Durkee Düşmanlık Envanteri'nden (BDDE) (Buss ve Durkee 1957) uyarlanmış olan ölçek, 29 maddeden oluşan 5 aralıklı Likert türü bir ölçektir. Fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke olmak üzere saldırganlığın dört farklı boyutunu ölçmeyi amaçlamaktadır (Demirtaş-Madran, 2012: 2).

Fiziksel saldırganlık alt ölçeği, başkalarına fiziksel olarak zarar verme ile ilişkili 9 soru, sözel saldırganlık alt ölçeği, başkalarını sözel yolla incitmeyi içeren 5 soru, öfke alt ölçeği, saldırganlığın duygusal boyutunu ölçmeyi hedefleyen 7 soru, düşmanlık alt ölçeği ise saldırganlığın bilişsel boyutunu ölçmeyi hedefleyen 8 soru içermektedir.

Çalışmanın kavramsal çerçevesini oluşturan unsurlar iki temel başlık altında değerlendirilebilir. Bu başlıklardan birincisi çocukların şiddet eğiliminin hangi seviyede ve yönde gerçekleştiği ile ilgili iken ikinci başlık ise bu eğilimi etkileyen cinsiyet,

yerleşim (merkez-köy), ailenin eğitim düzeyi, ailenin gelir düzeyi, öğrencinin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama eğilimi gibi dışsal değişkenler ile ilgilidir.

Bu bağlamda çocukların saldırganlık davranışlarını ölçmek ve sınıflandırabilmek üzere kullanılan Saldırganlık Ölçeği tarafından sağlanan “fiziksel saldırganlık”, “sözel saldırganlık”, “öfke” ve “düşmanlık” alt faktörleri ölçülerek bunların cinsiyet, yerleşim (merkez-köy), ailenin eğitim düzeyi ve ailenin gelir düzeyi ile karşılaştırması sonucu ortaya çıkacak veriler çalışmanın kavramsal sonuçlarını oluşturacaktır.

Bu doğrultuda ölçek Yalova il merkezi ve ilçelerinde bulunan on bir farklı ilköğretim okulunda 7. ve 8. Sınıf düzeyinde eğitim ve öğrenim görmekte olan 13-14 yaş grubu toplam 100 öğrenciye uygulanmıştır. Yapılan uygulamanın sonuçları, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışları üzerindeki etkisini değerlendirmek amacıyla analiz edilmiştir. Bu analizde, çocukların cinsiyeti, eğitim kurumunun bulunduğu merkez, ailelerin eğitim ve sosyo-ekonomik durumları, oyun oynama süresi ve türü gibi değişkenler kullanılmaktadır.

Bu araştırma; “Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocukların davranışları üzerindeki etkileri, bu etkilerin en çok ortaya çıktığı alanlar ve bu saldırganlık davranışını etkilen dışsal faktörler nelerdir?” sorusuna cevap aramaktadır.

BÖLÜM 1: KURAMSAL ÇERÇEVE: SALDIRGANLIK VE BİLGİSAYAR OYUNLARI

1.1.Saldırganlık Kavramı

Saldırganlığın ne olduğu birçok kuramcı tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır. Bunun en temel nedeni hangi davranışların saldırgan olarak kabul edilmesinin toplumdaki topluma ya da kültürden kültüre değişkenlik göstermesidir. Bununla birlikte saldırganlığı ortaya çıkaran nedenlerde birçok yaklaşım ve kuramcı tarafından farklı bir biçimde açıklanmaya çalışılmış ve saldırganlık konusu sürekli tartışma konusu olmuştur. Saldırganlık olgusunun yaşamın her alanında yaygın bir şekilde etkisinin sürmesi yıkıcı ve bozucu etkiler meydana getirmesi bu konu üzerindeki çalışmaların sürekliliğini sağlamıştır (Erdoğan, 2010: 835).

Saldırganlık, literatürde genel itibarıyla “başkalarını inciten, psikolojik ve fizyolojik zarar veren her türlü davranış”, “başkalarını incitme niyeti taşıyan her türlü davranış” “öfke içeren davranış” gibi farklı şekillerde ifade edilmektedir (Hasta ve Güler, 2013: 66).

Riches (1986), saldırganlığın insanın sosyal çevresini değiştirmek için kullandığı bir araç olduğunu vurgulamaktadır. Kişinin, kaygı ve korku gibi, hoş olmayan bir durumda verdiği ilk tepkilerden biri öfkelenmektir. Saldırganlık ise, genel olarak öfkenin doğrudan ifadesi olarak ortaya çıkmaktadır (akt. Bacıoğlu ve Özdemir, 2012: 170).

Şiddet, geniş açıdan saldırganlıkla bağlantılı bir davranış biçimidir. Saldırganlık davranışı üzerine yapılan pek çok araştırma göstermektedir ki, bu davranış sorunu erken yaşlarda öğrenilerek kazanılmaktadır. Saldırganlık davranışına yönelik sık olarak uygulanan cezalara rağmen, öğrenilen saldırganlık davranışının silinmesi çok zordur. Gençlik ve erişkin dönemlerde yapılan girişim ve iyileştirme programları oldukça geç kalmakta, büyük ölçüde de başarısız olmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012b: 83).

Saldırganlığın tanımlanmasında dikkat edilecek konular (Kesimli, 2013: 158) tarafından aşağıdaki gibi özetlenmektedir:

- Davranıştaki “amaç, kasıt, maksat” önemlidir. Amaç unsurunun belirlenmesi zor olsa bile, bu unsur saldırganlığın tanımlanmasında gereklidir.
- Saldırgan davranışların toplumda genel kabul görmüş sosyal normlara uygun olup olmadığı da önemlidir. Ebeveynin disiplin amaçlı davranışları, savaşta kumandanın emrine itaat, hukukun emrettiği cezanın uygulanması benzeri davranışlar normlara uygundur ve prososyal saldırganlık olarak adlandırılır.
- Saldırgan davranış ile saldırgan duygular arasında fark vardır. Öfke kontrolü burada önem kazanmaktadır.

Kartal ve Bilgin (2009: 231) tarafından saldırganlığın açık ya da örtülü, şiddetli ya da hafif, özel ya da genel, tepkisel ya da planlı, görünür bir nedene bağlı ya da açık bir nedene bağlı olmadan, psikolojik veya fiziksel olabileceği belirtilmektedir. Hangi biçimde olursa olsun, eğer davranış zarar verme niyetiyle yapılmışsa karşısındakini incitmemiş veya acı vermemiş bile olsa saldırganlık olarak nitelendirilir.

1.2.Saldırganlığın Sınıflandırılması

Buss (1961) saldırganlığı, “başka bir organizmaya yönelik zarar verici bir şekilde tepki verme” eğilimi şeklinde tanımlamış ve aşağıdaki şekliyle kategorize etmiştir (akt. Önen, 2009: 75).

- Fiziksel ya da sözel saldırganlık,
- Aktif ya da pasif saldırganlık,
- Doğrudan ya da dolaylı saldırganlık

En yaygın saldırganlık türünden biri olarak sınıflandırılan fiziksel saldırganlık; kişisel aşağılanmaya veya hakarete karşı koymak ya da provokatif durumlara tepkide bulunmak amacıyla fiziksel güç kullanımı olarak tanımlanır. Bu saldırganlık türünde taraflar arasında fiziksel çatışma ve sürtüşme söz konusudur (Çelik ve Kocabıyık, 2014: 140). İttirmek, baskı yapmak, çekiştirmek, vurmak, ısırarak gibi davranışlar fiziksel saldırganlığa örnek olarak gösterilebilir (Bacıoğlu ve Özdemir, 2012: 170),.

Bir diğerk saldırganlık türü olarak sözel saldırganlık ise buyurganlığa, eleştirilmeye, aşğılanmaya ve fiziksel ihlale karşı verilen sözel tepkiler olarak tanımlanır (Çelik ve Kocabıyık, 2014: 140). Sözel iletişim yoluyla psikolojik olarak karşıdaki kişiyi incitmek ve ona zarar vermek amaçlanmaktadır. Sözel saldırganlık durumunda, başka bir kişiye sözel kanallarla zararlı uyarılar gönderen tepki ortaya çıkmaktadır. Sözel saldırganlığın, karşıdaki kişiyi tehdit etme ve varlığını reddetme olma üzere iki türü vardır (Çelik ve Otrar, 2009: 105).

Sözel saldırganlık, bir kişinin arkadaşlık ilişkilerini bozarak veya manipüle ederek (örn., dedikodu yaparak, söylentiler yayarak veya sosyal bir gruptan dışlayarak) ona doğrudan veya dolaylı yollarla zarar veren amaçlı davranışlar olarak da tanımlanmaktadır. Bu durum sözel saldırganlık, fiziksel saldırganlıktan farklılıklar gösterebilmekte ve bazen dolaylı ya da sosyal saldırganlık olarak isimlendirilebilmektedir. Okul çağındaki çocuklarla yapılan araştırmalarda, sözel saldırganlığın çocukların sosyal işlevselliğini bozucu sonuçları akran reddi, sosyal dışlama ve yalnızlık olarak gösterilmiştir (Tepe ve Sayıl, 2012: 120).

Buss ve Perry (1992) fiziksel ve sözel saldırganlığın “diğerlerini incitmeye ya da onlara zarar vermeyi” içerdiği sonunca varmışlar ve bu saldırganlık türlerinin ayrıca saldırganlığın davranışsal bileşenini temsil ettiğini belirtmişlerdir (akt. Yavuzer, 2013: 767).

Bu bağlamda adı geçen yazarlar saldırganlığı “sözel saldırganlık”, “fiziksel saldırganlık”, “öfke” ve “düşmanlık” boyutlarından oluşan bir yapı olarak düşünmekte ve bu boyutları saldırganlığın ifade biçimleri olarak ele almaktadırlar. Düşmanlık kişinin diğerlerinden hoşlanmama duygusunu içeren ve onları olumsuz olarak değerlendirmesine neden olan bir tutum olarak öfke ise doğal-biyolojik olarak limbik sistem ve özellikle de hypothalamus ile amygdala’dan kaynaklanan ve her bireyin günlük yaşamından deneyimlediği bir duygu olarak tanımlanmıştır. Fiziksel saldırganlığın ise motor davranışlarla ilişkili ve karşısındaki kişiye-objeye zarar verme amaçlı olduğu belirtilmiştir. İkinci davranışsal bileşen olan sözel saldırganlık ise, dışa vurulmuş öfke olarak tanımlanmıştır. Buss ve Perry (1992), saldırganlığın davranışsal, duyuşsal ve bilişsel bileşenlerinin birbirleri ile ilişkili olduğunu ve bu bileşenlerin yoğunluk, süreklilik ve yaşanma sıklığı açısından

farklılıklar sergilediğini ifade etmişlerdir (Önen, 2009: 76). Bununla birlikte yazarlar, öfke'nin, “fizyolojik uyarılma ve saldırganlığa hazırlanmayı” içerdiği ve saldırganlığın duygusal bileşenini oluştururken ve düşmanca saldırganlığın ise “acımasızlık” ve “haksızlık” duygularını içerdiğini ve saldırganlığın bilişsel bileşenini temsil ettiğini sonucuna varmışlardır (Yavuzer, 2013: 767).

Aktif saldırganlık kavramı, amaca yönelik bir davranış olup, bu davranış biçiminde saldırganının kurbanı acı çektirme ve canını yakma amacı esastır. Pasif saldırganlık ise, aktif saldırganlığın zıttı olup karşıdaki kişiyi aktif olarak tahrip etmek yerine, onun amacını gerçekleştirmesine engel olmak olarak tanımlanabilir (Bacıoğlu ve Özdemir, 2012: 170). Bu noktada saldırganlık ile şiddeti birbirinden ayırmak gereklidir. “Şiddet, kasti olarak yapılan ciddi fiziksel incitme eylemleridir. O halde şiddet, psikolojik değil, sadece fizikseldir. Saldırganlık ise aktif, fiziksel bir şiddet olabileceği gibi pasif, sözel ya da başka bir biçimde de ortaya çıkabilir. “Pasif saldırganlık, hiçbir faaliyet yapılmamasına rağmen, karşıdakine zarar vermeyi amaçlayan faaliyetsizlik” olarak tanımlanmaktadır (Özen, 2013: 2).

Doğrudan saldırganlık karşıdaki kişiyi kışkırtmaya ya da öfkelenmeye neden olabilecek zararlı uyarıların direkt olarak karşıdaki kişiye gönderilmesi sonucunda oluşan saldırganlık türü iken, dolaylı saldırganlıkta ise dolambaçlı yollarla karşıdaki kişiye zarar verici uyarıların gönderilmesi söz konusudur (Bacıoğlu ve Özdemir, 2012: 170). Dolaylı saldırganlık, karar verme ve engellenme toleransının sırasıyla ilişkilendirilerek açıklanır. Saldırganlıktan kaçınma ise herhangi bir çatışma durumundan uzak durmayı içeren her türlü eylem olarak tanımlanır (Çelik ve Kocabıyık, 2014: 140).

Saldırganlık, bazı yazarlar tarafından düşmanlık içeren saldırganlık ve araçsal saldırganlık şeklinde de sınıflandırılabilir. Düşmanlık içeren saldırganlık, saldırganın hedefi sevmemesi ya da nefret etmesinden kaynaklanan ve temel amacı zarar vermek olan bir saldırganlıktır. Araçsal saldırganlıkta zarar verme niyeti bulunmasına karşılık, temel amaç kendini koruma ya da kendini güçlü gösterme isteği ile ortaya çıkmaktadır (Erdoğan, 2010: 836).

1.3. Saldırganlığın Sebepleri

Saldırganlıkla ilgili kuramlara genel olarak bakıldığında, saldırganlığın iki ana grupta toplandığı görülmektedir. Birinci grupta, içgüdü kuramları, biyolojik-genetik kuramlar ve sosyobiyolojik kuramlar yer almaktadır. Bu kuramlara göre saldırganlık doğuştan gelen bir eylem olarak tanımlanmaktadır. İkinci grubu savunan yazarlar fikirlerini temelde sosyal öğrenme ve engellenme-saldırganlık kuramlarına dayandırmaktadır. Bu kuramlara göre de saldırganlık öğrenilmiş bir davranıştır (Erdoğan, 2010: 836).

Biyolojik temelli kuramlarda merkezi sinir sistemi ile endokrin sistemi anomalilerinin, hormonal düzensizliklerin, beyin hasarlarının, nöropsikolojik faktörlerin ve ayrıca gen kombinasyonlarının saldırganlığa yol açtığını öne sürmektedir (Çelik ve Kocabıyık, 2014: 140). Araştırmacılar zayıf beyin fonksiyonların özellikle frontal ve temporal lobe işlevlerindeki yetersizliklerin saldırganlığın oluşumunda etken bir rol oynadığına vurgu yapmaktadırlar. Biyolojik temelli kuramcılar ayrıca, nörotransmitör (norepinefrin, dopamin vb...) hücrelerin saldırganlığın ortaya çıkışına ve artmasına rol oynadığını da ileri sürmektedir (Çelik ve Otrar, 2009: 103).

Saldırganlığın oluşum nedenlerine dair önemli bir açıklama klasik saldırganlık teorisinden gelmektedir. Bu teori saldırganlığın oluşumunda en önemli faktörlerden biri olarak duygusal yaşantıları gösterir. Duygusal yaşantılar, özellikle öfke ve heyecansal uyarılma, ayrıca yaşanan engellenme duygusu ve daha pek çok olumsuz duygu yaşantısının saldırgan davranışların oluşumuna sebebiyet verdiği kabul edilmektedir (Kocacık, 2007: 5).

Saldırganlık ile ilgili kuramlardan içgüdü kuramcılarında Freud ve Lorenz'e göre saldırganlık insanın doğuştan getirdiği bir içgüdüdür. Freud'a göre saldırganlık, insanda var olan ölüm içgüdüsünün bir kısmının dışarıya yönelmesidir. Ancak bu yönelme engellenme durumunda ortaya çıkmaktadır (akt. Erdoğan, 2010: 836).

1930'lu yıllarda Harvard Üniversitesi Psikoloji Profesörü B. F. Skinner'a göre davranışlar tek yönlü ve mekanik bir şekilde öğrenilmemekte, organizmanın eylemi

sonucunda meydana gelen deęişikliklerden ve çevresinden de etkilenmekte idi (Yüksel, 2009: 1607).

1960'lar ve takip eden süreçte psikoloji bilminde Albert Bandura'yla birlikte yeni bir çığır açılmış ve Skinner'ın edimsel koşullanma teorisini, öğrenmeyi yalnızca etki-tepki zinciri içinde görmekle eleştirmiştir. Bandura, bir davranışın öğrenilmesi, sürdürülmesi veya terk edilmesi için davranış sonucunda gerçekleşecek pozitif veya negatif pekiştiriciye mutlaka organizmanın bizzat kendisinin maruz kalmasına gerek olmadığını, öğrenmenin çoęu zaman gözlem yoluyla gerçekleştiğini savunmuştur. Bu bağlamda, Bandura, "sosyal öğrenme teorisi" olarak bilinen "gözlemsel öğrenme teorisi" ile şiddet ve saldırganlığın gözlem yoluyla öğrenilen davranışlar olduğunu ortaya koymuştur (akt. Dolu ve ark., 2010: 58).

Sosyal öğrenme kuramına göre saldırganlık gözlem ya da taklit yoluyla öğrenilir ve davranış ne kadar sık pekiştirilirse o derece kalıcı olur. Bu kuram açısından hoş olmayan deneyimlerin yol açtığı duygusal uyarılma, geçmişte pekiştirilmiş davranışa bağlı olarak farklı davranışlara yol açar (Çelik ve Otrar, 2009: 103). Sosyal öğrenme kuramına göre suç, saldırganlık davranışı ve antisosyal davranışlar için en önemli risk faktörleri, düşük düzeyde kendilik kontrolü, kendi kendini düzenleyebilme becerilerinde eksiklik ve suç işleyen akran gruplarına sahip olmaktır (Yalçın ve Erdoğan, 2013: 404).

Dollard ve ark. (1998)'nın geliştirdiğı Engellenme-Saldırganlık hipotezine göre ise saldırganlığın ortaya çıkması için daima bir engellenme durumuna ihtiyaç vardır ve saldırganlık daima engellenmenin bir sonucu olarak ortaya çıkar. Ne var ki, Dollard ve arkadaşlarının ortaya attığı bu görüş kısa zamanda sorgulanmaya başlanmış ve sonuç olarak engellenmenin saldırganlığın oluşumunda önemli faktörlerden biri olarak kabul edilmiş olmasına karşın, engellenmenin her zaman saldırganlığa yol açtığı ve saldırganlığın zorunlu olarak engellenmeden kaynaklandığı görüşü reddedilmiştir (akt. Hasta ve Güler, 2013: 68).

Saldırganlığın nedenlerini inceleyen kuramların yanı sıra, saldırganlığa yol açan kaynakların birer neden olarak ele alındığı yaklaşımlar da günümüzde akademik çevrelerde kabul görmektedir. Bu bağlamda aşağıda incelenen aile, sosyal çevre,

akranlarla etkileşim, model alma ve diğer sebepler de saldırganlığın nedenleri hakkında önemli birer kaynak olarak değerlendirilmektedir.

1.4. Saldırganlıkta Ailenin Rolü

Yapılan bazı araştırmalar incelendiğinde saldırganlık ile ilgili önemli etkenlerden birinin aile olduğu görülmektedir. Bu çerçevede ebeveyn çocuk ilişkileri, anne/baba tutumları, ailede saldırgan modeller, aile içi şiddet ve istismar gibi değişkenlerin ergenlerin saldırgan davranışlarıyla ilişkili olabileceği ortaya konmuştur. Aileyle sağlıklı iletişim kuramayan çocukların, ergenlik döneminde empati becerisinin gelişemediği ve bu nedenle saldırgan davranışlarda bulunabileceği savunulmaktadır (Kaplan ve Aksel, 2013: 24).

Bu bağlamda ortaya çıkan psikolojik kontrol, “çocuğun duygusal ve psikolojik ihtiyaçlarına duyarlı olmayan, özerklik geliştirmesini ve bağımsızlığını engelleyen sosyalleştirmeler” olarak tanımlanmakta ve ebeveynin “çocuğun duygularına, düşüncelerine ve ebeveyne bağlanmasına müdahale eden ve bunları kendi isteğine göre şekillendiren davranışlarına” karşılık gelmektedir. Psikolojik kontrolün çocukta ilişkisel saldırganlığa nasıl yol açabileceği ya da davranışsal kontrolün niçin saldırganlıkla ilişkili olmayacağı farklı mekanizmalar öne sürülerek açıklanmaktadır. Örneğin sosyal öğrenme kuramına göre, psikolojik kontrol uygulayan ebeveynlerin kullandıkları manipüle edici ve müdahaleci teknikleri model alarak öğrenen çocuklar, arkadaşlarıyla ilişkilerinde de aynı stratejileri kullanabilmektedirler (Tepe ve Sayıl, 2012: 121).

1.5. Saldırganlıkta Sosyal ve Çevresel Faktörler

Çocuğun gelişiminde biyolojik mirasın yanı sıra, çocuğa sağlanan çevresel koşullar da etkin rol oynamaktadır. Bu çevresel koşullar -fiziksel ortama ait koşullar, çevresel uyaranlar, sosyal destek, güdüleme, gelişim için kritik dönemlere yönelik uygun bir sosyal ortamın sağlanması- şeklinde çeşitlenmektedir. İnsanlara ait tüm yüksek zihinsel işlemler kişinin içinde bulunduğu sosyal ve kültürel bağlamdan kaynaklanmaktadır. Bu yüksek zihinsel işlemler, o sosyal ve kültürel çevrede bulunan diğer insanlarla da paylaşılır, kişinin o çevreye uyumu ve o çevrede başarılı

olması için önemlidir. Kişinin gelişimini anlayabilmek için, onun bir parçası olduğu sosyal ilişkileri anlamamız gerekir. (Şen ve Arı, 2011: 5).

Saldırganlık davranışının sosyal belirteçleri olarak fakirlik, ailede suç öyküsü ve kötü şartlarda büyütülme unsurları ön plana çıkmaktadır. Çocuklarda saldırganlık davranışının ortaya çıkmasında rol oynayan sosyo-çevresel şartları araştıran çalışmalarda bazı faktörlerin varlığı dikkat çekmektedir. Bunlar, sosyoekonomik eşitsizlik, düşük ücret, ailenin düşük gelire sahip olması, genel topluma yönelik sağlık, eğitim, emniyet ve barınma ile ilgili tutarlı halka yönelik politikaların uygulanmaması, sosyal gelişimden ziyade ekonomik gelişmeye odaklanan devlet politikalarıdır (Yalçın ve Erdoğan, 2013: 403).

1.6. Akranlarla Etkileşim ve Saldırganlık

Bireyin çocukluk döneminde aile ile ilişkileri saldırgan davranışlarda önemli rol oynadığından bahsedilmiştir. Çocukların büyümesiyle birlikte etkileşim içinde olduğu çevre de zamanla değişmektedir. Ergenlikteki saldırganlık, eğitim yaşantısının başlamasıyla birlikte aile ilişkilerinin yanı sıra akran ilişkileri ve okul ortamı ile de ilişkili hale gelmektedir. Ergen zamanla ebeveyni ile kurduğu güven ilişkisini karşı cinsten arkadaş ve dostlarla kurmaya başlamaktadır (Kaplan ve Aksel, 2013: 25).

Ergenler zamanlarının önemli bir kısmını akranlarıyla geçirirler. Ergenliğin erken evresinde, akranlarla ilişkiler daha önemlidir. Ergenliğin orta evresinde arkadaşın sadık ve güvenilir olması önemlidir. Bu evrede antisosyal davranışlarda artış görülmektedir. Geç evrede ise arkadaşlık, deneyimlerin paylaşımına dayalı daha esnek bir yapı göstermektedir. Akran grubu tarafından ergenin kabul edilmesi ve akranlarının kendisi hakkında iyi düşünceler taşıması, onun için her şeyden önemlidir (Günaydın ve Yöndem, 2007: 144).

Olumlu arkadaşlık ilişkileri ve daha az yalnızlık hissi gibi göstergeler ergenin akran bağlamındaki işlevselliğine işaret ederken içe kapanma ve saldırganlık gibi davranış sorunları ergenin akran bağlamındaki uyumunu olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Tepe ve Sayıl, 2012: 120).

Çünkü akran grupları ergene destek, güvenlik, üyelik, özerklik, kendini ifade ve ortak deneyimler sağlar. Çoğu ergen olumlu ve değerli akran ilişkilerine sahipken bazıları daha az tatmin edici olan akran ilişkilerine sahiptirler. Yakın ilişkiler kurabilen ergenler; akranları tarafından daha çok sevilmekte, popüler olarak algılanmakta, sosyal açıdan daha yeterli olmaktadır (Günaydın ve Yöndem, 2007: 144).

1.7. Öğrenmede Model Almanın Etkisi

Saldırganlığın model alma yaklaşımına göre, etrafında saldırgan tavırlara şahit olan çocuk, bu davranışları taklit edebilir. Özellikle aile içi şiddetin yaşandığı ortamlar saldırgan davranışları besler. Ayrıca özellikle şiddet içeren çizgi filmler ve programlar, çocuklarda olumsuz tutumlara neden olmaktadır (Kopar, 2011: 1).

Sosyo-çevresel teorilere göre saldırganlık ve suç davranışı sonradan edinilir. Sosyal öğrenme teorisinde bahsedildiği gibi, çocuklar değerlerini ve normlarını ait oldukları sosyal gruptan sağlarlar, böylece sosyal grubun davranışlarını öğrenerek kendileri de böyle yaşantılarda bulunurlar. Eğer çocuklar davranışları için uygun şekilde cezalandırılır ya da ödüllendirilirse, ebeveynleri çocuklarına olumlu modeller olurlarsa, aile içi şiddette maruz kalmazlarsa sosyal bilgi ve ipuçlarını yorumlama yetenekleri ve sosyal bilişleri daha iyi gelişir, böylece çocuk uygun olan ve saldırganlık içermeyen davranışlarda bulunur (Yalçın ve Erdoğan, 2013: 404).

1.8. Diğer Sebepler

Besinsel eksikliklerin saldırgan davranışlarla ilişkili olduğu saptanmıştır. Hayvan çalışmalarında serotonin öncülü olan triptofandan fakir diyet ile saldırgan davranış arasındaki ilişki gösterilmiştir. Çocuklarda çinko ve demir eksikliği ile saldırgan davranış arasında ilişki saptanmıştır. Kurşun, bakır, çinko ile ilgili metal intoksikasyonlarının saldırgan davranışlarla ilişkisi tespit edilmiştir. Metal intoksikasyonu olan hastaların diyetlerinde kalsiyumun arttırılmasının saldırganlığın azalmasında olumlu etkiye yol açtığı bazı çalışmalarda gösterilmiştir. Hamilelik döneminde sigara, alkol, kokaine maruz kalma ve saldırganlık arasındaki ilişki de birçok çalışmada ispat edilmiştir (Yalçın ve Erdoğan, 2013: 402).

Yukarıdaki açıklamaların dışında, bazı araştırmacılar saldırganlığın kişinin kendisine ya da başkalarına yönelik sergilediği yıkıcı/zarar verici nitelikteki davranış biçiminde olabileceği gibi, bireyin kendini korumak için gerekli ya da alternatif bir davranış biçiminde de olabileceğini ileri sürer. Bir diğer grup çalışma ise, saldırganlığın zihinsel rahatsızlıkların, çeşitli kişilik bozukluklarının veya epilepsi, alkolizm, şizofreni gibi hastalıkların bir sonucu olarak ortaya çıkabilen bir davranış biçimi olduğunu da ortaya koymuştur (Çelik ve Otrar, 2009: 104).

1.9. Çocuklarda ve Ergenlerde Saldırganlık

Araştırmalar, son yıllarda, çocuk ve ergenler arasında saldırgan davranışların arttığını, okullarda şiddetin dikkat çekici bir problem olduğunu göstermektedir. Henüz okul öncesi dönemde bile birçok çocuk, karşı gelme bozukluğu ve erken başlangıçlı davranım bozukluğu tanısı almakta ve bu çocuklar, saldırgan ve yıkıcı davranışlar sergilemektedir. Saldırgan davranış, çocuk ve ergenlerin psikiyatri servislerine yönlendirilmelerinin de en yaygın nedeni olmaktadır (Uzbaş, 2009: 91).

Ergenlerin sergiledikleri saldırgan davranışlar ve bundan kaynaklanan olaylar, günümüzün en önemli sosyal sorunları arasında yer almaktadır. Eğitimciler, ebeveynler ve öğrenciler bu saldırgan davranışlar ile ilgili endişe duymakta ve bunların zararlı sonuçlarına maruz kalmaktadır. İlgili alan yazında ergenlerin saldırganlık eğilimlerinin negatif davranışsal, sosyal, duygusal ve fiziksel sonuçlara yol açtığını gösteren birçok çalışmanın bulunduğu belirtilmektedir (Önen, 2009: 75).

Çocuk ve ergenlerde görülen saldırganlık ve şiddet davranışları günümüzün en önemli sorunları arasında yer almaktadır. Saldırganlık, hemen herkesin bildiği bir davranış olmasına karşın tanımlaması güç ve sınırları geniş bir kavramdır. Freud'a göre saldırganlık, insanın kendine yönelik olan yıkıcı eğilimlerinin dış dünyadaki nesnelere çevrilmesidir. Adler, saldırganlığı, kendi ihtiyaçlarını karşılama isteğinden kaynaklanan ve engellenmeler sonucu başvurulan bir dürtü olarak ele almaktadır (akt. Can, 2002: 23).

Duygusal düzensizliğin, davranışsal düzensizlik ve bozukluk özellikleri istatistiksel olarak kontrol altında tutulsa bile çocuklarda saldırganlığın öngörücüsü olduğu gösterilmiştir (Yalçın ve Erdoğan, 2013: 391).

Saldırgan tavırları olan çocuklar sinirli, huzursuz, geçimsiz, yaramaz gibi sıfatlarla tanımlanabilirler. Hemen öfkelenirler ve kavgaya hazırlanırlar. İlişkileri gergin ve sürtüşmelidir. Zaman ilerledikçe saldırgan tepkileri kuralları çiğneme davranışına dönüşür. Bu çocuklara çok sık ceza verilir ancak giderek cezadan etkilenmez hale gelirler. Önlem alınmazsa normal anlaşmazlıkları bile kavgayla çözmeye çalışırlar. Tepkileri olaylara göre aşırıdır. Öfkeleriyle başa çıkamadıkları için hep kendilerini haklı çıkarmaya çalışırlar. Yaşları büyüdükçe evde ve okulda sürekli sorun yaratan çocuklar haline dönüşürler. Araştırmalar erkek çocukların daha saldırgan davranışlar içinde olabileceklerini göstermektedir (Kopar, 2011: 1).

Çocuk ve ergenlerde öfke ve saldırganlığın akademik başarısızlık, okuldan kaçma, okulu bırakma gibi okulla ilgili zorluklarla akranlar tarafından reddedilme ve onlarla ilişkilerde sorunlar yaşamayla, sigara, alkol, uyuşturucu madde kullanımıyla, suç işleme hatta intihar davranışıyla ilişkili olduğu bildirilmektedir (Sütçü ve ark., 2010: 58).

Okul öncesi dönemdeki çocukların göstermiş oldukları sosyal uyum davranışları (ilişkisel saldırganlık, fiziksel saldırganlık, olumlu sosyal davranışlar ve depresif duygular) saldırgan davranışların bir ön belirleyicisi olması bakımından büyük önem taşımaktadır. Ayrıca saldırgan davranma eğiliminde olan çocukların bu dönemde belirlenmesi, erken girişim açısından da önemlidir. Böylelikle çocuklara, nedene ve davranışlara yönelik önleme programları uygulanabilir (Akçay ve Özcebe, 2012b: 83).

Hormonsal değişimler, otonomi artışı ve aileden gelen pekiştireçlerin öneminin azalması gibi nedenlerle ergenlikte yoğun öfke, saldırganlık ve yol açtığı suç davranışlarında artışın doruğa ulaştığı bilindiğinden, müdahale için en uygun dönemin ergenliğin başları olduğu düşünülmektedir (Sütçü ve ark., 2010: 59).

1.10. Bilgisayar ve Video Oyunlarının Genel Çerçevesi

Gökşen (2014: 233)'e göre oyun, çocuğun gelişimi için en vazgeçilmez unsurlardan olup, çocuğun fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal yönden gelişimini sağlayan önemli araçlardan biridir. Çocuğun büyümesi ve sağlıklı bir şekilde gelişmesi için beslenme ve sevgi kadar gereklidir. Çocuk, oyun aracılığı ile üzüntülerini,

kaygılarını, düşmanlıklarını, sevgilerini, kıskançlıklarını, hayallerini, iç çatışmalarını, düşüncelerini ifade eder. Oyun, çocuğun kendini tanımasına ve kendini başkalarından ayıran özelliklerinin bilincine varmasına yardımcı olur.

1962 yılında genç bir bilgisayar programcısı olan Steve Russell, yoğun uğraşlar sonucunda arkadaşları ile birlikte Spacewar'un ilk versiyonunu programladı. Oyunda amaç, iki uzay gemisini birbiri ile savaştırmaktı. Bu oyun bilgisayarların o gün için yaygın olmaması ve çok yüksek maliyetli olması sebebi ile uzun bir süre evlere giremedi. 70'lerin ortalarına doğru çıkan Arcade makineleri ise bilgisayar oyunlarının yaygınlaşması için en önemli adımlardan biri oldu. Arcade makineleri aileleri bunaltmış olsa gerek ki 70'lerin sonlarına doğru çıkan "Atari 2600" o dönem büyük çapta rağbet görmüştü (Yavuz: 2004: 1).

Yirminci yüzyılın teknolojik gelişme hızının en önemli araçlarından biri olan bilgisayar, her geçen gün kullanım alanlarının genişlemesine paralel olarak insanoğlunun vazgeçilmezleri arasındaki yerini almıştır. İletişim ve eğitim amaçlı kullanılan bilgisayar, aynı zamanda önemli bir eğlence kaynağı olmaya başlamıştır. Özellikle son yıllarda çocuk ve gençler arasında, sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevirim içi (online) şeklindeki alt türler olarak yer alan dijital oyunların kullanımını her geçen gün artış göstermektedir (Akçay ve Özcebe, 2012a: 66).

Özellikle 2000'li yılların başında internetin yaygınlaşması ve ağ teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte çok-kullanıcılı çevrim-içi oyun ortamların yaygınlaştığına şahit olmaktadır. Çevrimiçi oynanan, oyuncularca tasarlanan karakterlerin, diğer bir deyişle avatarların, aracılığıyla oyuncuların hem oyunla hem de diğer oyuncularla iletişimlerine olanak veren, yüksek grafik çözünürlükte iki veya üç-boyutlu oyunlar günümüzde gitgide yaygınlaşmaktadır (Bakar ve ark., 2008: 27).

Son dönemlerde her geçen gün daha yaygın bir oyun türü haline alan dijital ve bilgisayar oyunlarına ilişkin aşağıdaki veriler dikkat çekici boyuttadır (Dinç, 2012: 4):

- Dünyada 1 milyarın üzerinde insan dijital oyun oynamaktadır,
- İnsanlar giderek daha küçük yaşta oyunla tanışmaktadırlar (5-6 yaş),

- Facebook gibi sosyal medya platformları yoğunlukla oyun oynamak için kullanılmaktadır.
- AngryBirds oyununu 450 milyondan fazla kişi indirmiştir,
- 250 Milyondan fazla kişi Zynga'nın FarmVille, CityVille gibi oyunlarını oynamaktadır,
- Xbox Kinect sadece 60 günde 8 milyon adet satarak Guinness Rekorlar kitabına en hızlı satılan elektronik ürün olarak girmiştir,
- Call of Duty 24 saatte 223 milyon Euro'luk satışa ulaşmıştır,
- Dijital oyun endüstrisi 70 milyar dolarlık devasa bir sektör halini alarak son 30 yılda sinema sektörünü büyük farkla geride bırakmıştır,
- Krizlerden en az etkilenen ve katma değeri çok yüksek sektördür,
- Türkiye'de 20 milyonun üzerinde dijital oyuncu olduğu tahmin edilmektedir.

Bir oyunu çocuklar için motivasyonel yapan on üç kategori belirlemiştir: kimlik sunumu, sosyal ilişkiler, oynama, öğrenme, başarı, ödüller, içine çeken ortam fantezi, eşsizlik, yaratıcılık, merak, kontrol ve sahiplik ile bağlamdır (Tüzün ve ark., 2013: 605).

Malone ve Lepper'in (1987) geliştirdiği içsel motivasyon sınıflandırmasına göre bilgisayar oyunları mücadele, merak, kontrol ve fantezi öğelerini içerir. Bu felsefeye göre bilgisayar oyunları oyuncularına uğraştırıcı etkinlikler sunar, onlarda merak uyandırır, kontrolü oyunculara bırakır ve tüm bunları bir hikâye ortamında sunar (akt. Tüzün ve ark., 2013: 599).

Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde yarattığı olumsuz etkiler günümüzde sıkça tartışılmaktadır. Bunlar arasında şiddet içeren oyunları oynadıktan sonra saldırganlık sergilemesi, empatinin azalmasına yol açarak bireyleri şiddete daha çok eğilimli hale getirmesi, şiddet davranışına karşı duyarlılığı azaltması, akademik performansı düşürmesi, bağımlılığa yol açması, okuldan kaçma ve hatta bilgisayar oyunları almak için hırsızlık yapma gibi sonuçlar doğurması ilk akla gelenlerdir. Ayrıca

sürekli evde oturarak düzensiz beslenmeyi yani obeziteyi arttırma olasılığı da sıkça tartışılmaktadır (Çakır, 2013: 139).

1.11. Bilgisayar Oyunlarının Sınıflandırılması

Oyunlar içeriklerine ve hangi yaşa aralığında uygun olduklarına göre TÜDOF (Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu) tarafından şiddet içerikli bilgisayar oyunları, eğitici oyunlar (bulmaca ve zeka oyunları), strateji oyunları, macera ve eğlence oyunları ile spor ve yarış oyunları şeklinde kategorize edilmektedir (Dinç, 2012: 10). Oyun oynama edimine göre ise sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) şeklindeki alt türler olarak sınıflandırma gerçekleştirilmektedir (Gürcan ve ark., 2008: 4).

Yaş kısıtlaması olmayan oyunlarda, doğrudan alıcı grubu olarak çocuklara ve gençlere ve aynı şekilde yetişkinlere yönlendirilmiş oyunlar söz konusudur. Bunların arasında aile dostu oyunlar, örneğin beceri ve grup oyunları, spor oyunları, Jump'n'Runs, ve gençlerin korunması açısından çocuklar için herhangi bir negatif etkisi olmayan (örneğin simülasyon, yönetim, klasik maceralar ve yaşları daha küçük olan çocuklar tarafından henüz daha oynanamayan bazı rol oyunları) gençlere ve yetişkinlere sunulan bütün oyun teklifleri mevcuttur (USK, 2013: 17).

1.11.1. Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunları

“Şiddet içerikli bilgisayar oyunları” kavramı daha önce gerçekleştirilen bilimsel araştırmalardan hareketle, içerisinde yer alan karakterlerin kendilerine ve/veya diğer öğelere bilerek ve isteyerek fiziksel ve psikolojik zarar verici nitelikte gerçek veya muhtemel (tehdit içeriği dâhil) davranışlar sergiledikleri video oyunları olarak tanımlanmaktadır (Dolu ve ark., 2010: 55).

Önceleri arabalarla, Legolarla oynayan çocuklar şimdi Playstation ve bilgisayar başında özellikle de şiddet içerikli oyunlarla vakit geçirmekteler. Bu oyunlarda çocuk istediği gibi öldürmekte, hırsızlık yapmakta ve işin ilginç eğer oyunda başarı sağlarsa bu yaptığı işlerden de keyif almakta. Uzmanlara göre şiddet içeren bilgisayar oyunları ve Playstation gibi sanal oyunlar ile çok fazla şiddet görüntüsüne maruz kalmak çocuklarda vicdan oluşumunu engellemektedir (Uluçay, 2013: 19).

Video oyunları ilk olarak 1970'lerin sonlarında ortaya çıkmışsa da şiddet içerikli video oyunları ancak 1990'larda MortalKombat, Street Fighter, Wolfenstein gibi sakatlama, yaralama veya öldürme odaklı oyunlarla yaygınlaşmaya başlamıştır (Dolu ve ark., 2010: 56).

Günümüzde pek çok popüler video oyununda esas amaç bir başka karaktere şiddet uygulayıp zarar vererek rakibin "işini bitirmek"tir. Son dönemde gerek sosyal bilimciler tarafından yapılan araştırmaların ana konusu gerekse toplumun esas kaygısı, içerisinde sıkça şiddet öğeleri (öldürme, yaralama v.s.) yer alan ve halen piyasada bulunan video oyunlarının önemli bir kısmını teşkil eden bu tip oyunlardır (Burak ve Ahmetoğlu, 2015: 363).

Bu çerçevede, bir video oyununun şiddet içerikli bilgisayar oyunu olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği aşağıdaki kriterlere göre belirlenebilmektedir (Dolu ve ark., 2010: 56):

- Oyunda bir veya daha fazla karakterin diğerlerine fiziksel zarar vermeye çalışıyor olması,
- Bu durumun sık tekrar etmesi (30 dakikalık süre içerisinde 2–3 kez veya daha fazla)
- Başkasına verilen fiziksel zararın bir şekilde ödüllendiriliyor olması,
- Başkasına verilen fiziksel zararın eğlenceli veya komik olarak yansıtılıyor olması,
- Şiddet içermeyen hareket ve davranışların ya mevcut olmaması veya şiddet içeren diğer alternatiflere göre daha az eğlenceli olması,
- Şiddet içeren davranışların ciddi bir yaptırımla karşılaşmıyor olması.

Uzmanlar şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın 5 önemli etkisi olduğunu tespit etmişlerdir. Bunlar (Çakır, 2013: 139);

- Şiddet içerikli bilgisayar oyunları fiziksel tepkileri arttırmaktadır,
- Şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan algılayışları arttırmaktadır,

- Şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan hisleri arttırmaktadır,
- Şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan davranışları arttırmaktadır,
- Şiddet içerikli bilgisayar oyunları sosyal davranışları azaltmaktadır.

Pedagoglar, şiddet içeren bilgisayar oyunlarını özümseyen çocuğun gerçek hayatta da bunu devam ettirdiğini, sanal dünyada sorunlarını tek tuşla çözen çocuk, gerçek hayatta sorunlarını çözememekte. bu da çocuğu sakınganlaştırıp, şiddete yönlendirmekte olduğunu belirtmektedir (Gürcan ve ark., 2008: 8).

Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının belirtilen sakıncaları göz önünde tutularak, bazı ülkelerde yasaklandığı görülmektedir. Örneğin Singapur'da "Mortal Kombat", Güney Kore'de "Ghost Recon 2", Yeni Zelanda'da "Postal 2", Almanya'da "Fry Cry", Japonya'da ise "Grand Theft Auto" adlı oyunlar yasaklılar listesinin başında yer almaktadır. ABD'de ve bazı Avrupa ülkelerinde de oyunların hangi yaş grubuna hitap ettiğini tespit etmek üzere kurulan organizasyonlar bulunmaktadır. Bunların amacı çocukları şiddetten korumak, bu tür yayımlara sadece yetişkinlerin ulaşmasını sağlamaktır (İşçibaşı, 2011: 123).

1.11.2. Eğitici Oyunlar (Bulmaca ve Zeka Oyunları)

Bilgisayar oyunları ile yapılan birçok araştırmada eğitici, öğretici ve geliştirici bilgisayar oyunlarının uygun zaman, ölçüler içinde oynanmasının çocuk ve gencin gelişimine katkı sağladığı görülmüştür (Uluçay, 2013: 19).

Sadece eğlendirme amacı taşımayan, eğlenceyle beraber öğretmeyi de hedefleyen oyunlar eğitici olarak adlandırılmaktadır. Kişilerin, hangi yaşta olurlarsa olsunlar, oyun oynama adı altında gerçekleştirdikleri etkinlikten, iş etkinliğine göre daha fazla zevk aldığı bilinmektedir. Ayrıca, etkinlik sonucunda daha kalıcı öğrenme sağlandığı tespit edilmiştir. İyi tasarlanmış bilgisayar oyunları hem çocukların eğitimlerinde hem de yetişkin eğitimlerinde tercih edilmeye başlanmıştır. Bu, oyunların sadece eğlence için olduğu fikrinin yavaş yavaş kaybolduğunu göstermektedir. Eğitici oyunlar, kişilere problem çözme, analitik düşünme, strateji geliştirme, iletişim becerileri ve güven gibi yetenekler kazandırmaktadır. Eğitici

oyunlar, öğrenenleri motive ettiği gibi, gerçek performanslarını artırmaya yardımcı olmaktadır (Çakır, 2013: 139).

1.11.3. Strateji Oyunları

Strateji oyunları genelde isminden de anlaşılacağı gibi stratejik kararlarla oynanan oyunlardır. Bunlar, bir topluluğun gerektirdiği gerçeklikle de oynanabilir. İnsanın hayatta kalabilmesi için ev yapması, yemek için tarla yapılması, malını yağmadan koruması için asker çıkarması gibi gerçeğe dayalı aktiviteler bulunmaktadır. Örnek vermemiz gerekirse Age of Empires, Star Craft, RedAlert, Cossack gibi (Detay Oyun, 2014).

Stratejik oyunları küçük yaşta oynayan çocuklarda ‘şiddet’ işleme eğilimi daha fazla olmaktadır. Özellikle stratejik oyunların, çocuklarda muhakeme gücünü sorgulamaya başladığı dönemde iç dünyasında karmaşa yaratıp, vicdan duygusunu köreltebileceği ve kazanma duygusunun onu sosyal hayattan koparabileceği bu noktada ödülün çocuklarda bağımlılığı tetikleyen bir unsur olabileceği belirtilmektedir (Gürcan ve ark., 2008: 14).

1.11.4. Macera ve Eğlence Odaklı Oyunlar

Adından da anlaşılacağı gibi macera oyunları hareket ve macera içeren oyunlardır. Bu oyunlarda örnek vermemiz gerekcek olursa, Tomb Raider, Prince of Persia, Hitman gibi oyunlar bireyleri yaratılmış hikâyeler ve serüvenler üzerinden etkileyebilme amacıyla sunulan ve şiddet unsurlarının geri planda bulunduğu oyunlardır (Detay Oyun, 2014).

Eğlence oyunlarında oyun atmosferi çoğunlukla sevimli ve renkli grafiklerden oluşmaktadır. Sakin oyun yapısı yaşı küçük olan çocukları yüksek eylem baskısı altına sokmaz. Oyun görevleri de tabii ki çocuklara uygun şekilde tasarlanmıştır (USK, 2013: 17).

1.11.5. Spor ve Yarış Oyunları

Bu oyun türünde tıpkı sporda olduğu gibi bir takım zamansal faktörler ön planda olmaktadır. Oyuncular spor ve yarış oyunlarında çeşitli eylemleri gerçekleştirebilmek için zamanlamayı ön planda tutmak durumunda kalmaktadırlar.

Zamanlamanın dışında sporda yer alan diğer faktörler de oyun içinde yer almaktadır. Oyuncular bu faktörleri gözeterek çeşitli eylemleri joystick (yönetme kolu) ya da diğer gereçlerle yerine getirmektedirler. Bu bağlamda spor oyunları oyuncuları zamanlama algılarını ve motor becerileri konusunda geliştiren bir oyun türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Futbol, basketbol, tenis, hokey gibi sporlar en çok ilgi çeken alanlardır. Popüler spor ve yarış oyunlarına örnek olarak NBA serisi, PES serisi, Formula-1 ve FIFA serileri verilebilir.

1.12. Bilgisayar Oyunları ve Saldırganlık İlişkisi ile İlgili Çalışmalar

Özellikle gençler ve çocuklar arasında tüm dünyada giderek yaygınlığı artan video oyunlarının gerek insan davranışı gerekse fizyolojisi üzerindeki etkileri bilimsel çalışmalara daha fazla konu olmaya başlamıştır.

Dünyada yaygınlaşan bilgisayar oyunlarının büyük bir çoğunluğunun şiddet içerikli olması ve çocuklardaki saldırganlık düzeyini olumsuz yönde etkilemesi, yurtdışında bu konu ile ilgili birçok araştırma yapılmasına neden olmuştur (Burak ve Ahmetoğlu, 2015: 367).

Şiddet ve cinsel içerikli programlar ister televizyonda olduğu gibi pasif tüketici olarak isterse de video oyunları gibi aktif tüketici olarak maruz kalmanın çocuklarda ve gençlerde şiddet, saldırganlık, içe kapanma, yabancılaşma, aşırı düzeyde psikolojik ve duygusal uyarılmışlık gibi etkilere neden olduğu görülmektedir. Bu tür etkilere maruz kalan çocukların ve gençlerin saldırganlaştıkları ve şiddete başvurma eğilimlerinde artış gözlemlendiği çeşitli araştırmalarla ortaya konulan bir bulgudur (İşçibaşı, 2011: 126).

Gelişimin en hızlı ve en kritik yılları olan 0-6 yaş arasında bilgisayar, özellikle el-göz koordinasyonuna, dikkati yoğunlaştırma, problem çözme becerisine büyük katkı sağlayabilir. Çocuk günlük yaşamında ve eğitimi sırasında öğrendiği pek çok kavramı bilgisayar oyunları ile pekiştirebilir (Akçay ve Özcebe, 2012a: 67).

Oyunların büyük bir çoğunluğunun şiddet içerikli olması, çocukların ve gençlerin ruh sağlığını olumsuz etkilediği, ciddi hiperaktivite davranışının ortaya çıkmasına neden olduğu, öğrenme bozukluklarına neden olduğu, akademik başarısını ve okul performansını olumsuz etkilediği, bağımlılık yaptığı, düşmanlık duygusunu

arttırdığı, beyin gelişimlerini olumsuz yönde etkilediği, kültürel çevresini kirlettiği, sosyal davranışları azalttığı, çocukların yardımseverliklerinin azalmasına ve olumlu sosyal davranış göstermelerine engel olduğu, mağdurlara karşı daha fazla duyarsızlaştırdığı, daha az empati kurmasına neden olduğu, çocuklarda ve gençlerde saldırgan düşünceleri, hisleri, psikolojik uyanmayı ve saldırgan davranışları arttırdığı görülmüştür (Burak ve Ahmetoğlu, 2015: 367).

Çocuklar oynadıkları oyunlarda temsil edilen karakterlerle özdeşleşebilmekte ve mesajın içeriğindeki şiddet öğelerinden etkilenebilmektedirler. Ancak oyunun uzamı içinde bu durumun farkında değildirler. Çocukların kısa ve uzun dönem bu oyunların tüketicisi olmaları, gündelik yaşamlarında şiddet ve şiddet olmayanın sınırları bulanıklaşabilmekte, gerektiğinde şiddeti bir sorun giderme biçimi olarak başvurulabilecek doğal bir eylem gibi algılayabilmektedirler (Karaaslan, 2015: 807).

Öte yandan şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, çocuklar ve gençlerde saldırgan davranışlara neden olduğu, bilgisayarın uzun süreli kullanımı sonucunda obezite, görme ve kas-iskelet sistemine ilişkin fizyolojik sorunlara ve sosyal gelişimde olumsuzluklara, internet bağımlılığı gibi psiko-sosyal sorunlara da yol açtığı düşünülmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012a: 67).

Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadığını belirten çocukların, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadığını belirtenlere göre toplam saldırganlık, fiziksel, sözel, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu durum çocuğun sürekli bir şekilde şiddet sahnelerine maruz kalmasından kaynaklanıyor olabilir. Devamlı bilgisayar oyunlarındaki şiddet sahnelerine maruz kalan çocuk bundan etkilenebilir ve kendisi de bu tür davranışları (saldırgan davranış) sergilemeye başlayabilir (Burak ve Ahmetoğlu, 2015: 371).

Anderson (2010) yaptığı çalışmada da bilgisayar oyunları ile şiddete maruz kalma ve saldırgan davranışlar arasında anlamlı bir ilişki olduğunu, çocuk ve gençlerin şiddete maruz kalmalarının onların başka bir kişiye karşı fiziksel saldırgan olma ihtimalini arttırdığı vurgulanmaktadır. Kağıtçıbaşı (2006: 24)'na göre, sürekli saldırgan davranışa maruz kalan sahneleri görmek, saldırgan davranış sergilemeye yol açabilmektedir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisi, şiddete maruz kalma durumuna bağlıdır. Oyunda her ne kadar gerçek nesnelere ve gerçek

durumlar olmasa da oyunu oynayan kişi görsel şiddete maruz kalmakta veya görsel şiddet uygulamaktadır. Şiddet içerikli oyunların bu yüzden saldırganlığa neden olabileceği ifade edilmiştir.

Esgin ve ark. (2011: 1294) tarafından yapılan araştırmada öğrencilerin oyunda gerçek dünyaya benzeyen bir ortam isteme eğilimleri ile bilgisayar oyunlarına olan ilgileri arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Bu çalışmanın sonuçlarına göre; çocuk sanal dünyadaki olayları ve olguları gerçek dünyada da görmek veya uygulamak ister, çok gerçekçi bir bilgisayar oyunu çocuğun sanal ortamla gerçek ortamı bir birinden ayırmasını güçleştirebilir. Çok gerçekçi oyun oynamak isteyen bir çocuk, oyunda uyguladığı davranışları gerçek yaşamda da uygulamak isteyebileceği ve bu sebepten dolayı saldırganlık düzeyinin yükselebileceği vurgulanmaktadır.

Gürcan ve ark.(2008: 6) göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların iç dünyasında karmaşaya sebep olabileceği ve vicdan duygusunu köreltebileceği belirtilmiştir. Bu kurama göre, engellenme ortamında bulunan saldırganlık ipuçlarının saldırgan davranışların sergilenme olasılığını artıracaklarını savunmaktadır. Savaş oyunlarında engellenme ve saldırganlığı hatırlatacak çok sayıda ipucu bulunduğundan bu tür bilgisayar oyunları saldırgan davranışların artmasına yol açacaktır. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisi rekabet veya engellenmeden kaynaklanabilir. Çünkü kazanma/kaybetmeye dayalı şiddet içerikli oyunlarda çocuk çoğu zaman mağlup olur, mağlup oldukça da daha fazla hırs yapar, hırs öfkeye ve saldırganca davranışa sebep olabilir.

Kağıtçıbaşı (2006: 24)'na göre (oyundaki başarısızlıktan kaynaklanan) engellenme, saldırgan davranışın sergilenmesine neden olmaktadır. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan oyuncunun 'bir başkası' tarafından engellendiğini ya da oyunda başarısız olduğunu düşünüp daha fazla stres yaşamış olabileceği, bu nedenden dolayı şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlık eğilimini arttırdığı vurgulanmıştır. Bu durum engellenme saldırganlık kuramı ile açıklanmaya çalışılmıştır.

Kıran (2011: 43) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerine etkisini oyunun kurallarına bağlamaktadır. Şöyle ki, şiddet içeren bilgisayar oyunlarında

oyuncuların karşılarına çıkan tüm engelleri aşmak ve sonraki aşamalara geçmek için vurmak, kırmak, yıkmak, öldürmek gibi davranışlar göstermeleri gerekmektedir. Çünkü bu tür oyunlarda ne kadar şiddet uygulanırsa o kadar başarılı olunacağı düşüncesi vardır. Çevrim içi oyunlarda bu tür davranışlar başta kişinin puanı ve saygınlığı olmak üzere bir takım özelliklerini diğer oyuncular karşısında daha da yükseltmektedir. Böylece oyunların bu özelliklerinin şiddeti özendirici hale getirdiğini savunmuştur.

Öztütüncü (2006: 162) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisini, oyundaki şiddetin meşru bir araç olarak sunulmasından kaynaklandığını öne sürmektedir. Birçok şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırı kültürünü destekler nitelikte olduğu, bu durumun da şiddete meşruiyet kazandırmasından dolayı çocukların saldırganlık düzeylerinin yükselmesinin normal olduğu ifade edilmiştir.

Missouri Üniversitesi'nde yapılan bir araştırma şiddet içerikli video oyunlarının beyin şiddete karşı verdiği yanıtı zayıflatarak saldırganlığı artırdığı yönünde bulgular ortaya koydu. Araştırmaya göre şiddet içerikli oyunları oynayanların beyinleri şiddete karşı daha az tepki gösteriyor ve azalan bu tepki saldırgan davranış eğiliminin habercisi oluyor. Araştırma "Call of Duty", "Hitman", "Killzone" ve "Grand Theft Auto" gibi şiddet içerikli popüler oyunları oynayan katılımcıların, bu deneyde rakiplerine karşı, şiddet içermeyen oyunlar oynayan katılımcıların kullandığından daha yüksek şiddette gürültü kullandığını, dolayısıyla daha saldırgan olduklarını gösterdi (Çelik, 2011: 11).

Katılımcıların laboratuvar ortamında bu tür oyunları oynadıktan sonra şiddet içerikli fotoğraflara bakarken ki beyin tepkilerinin azaldığı görüldü ve bu duyarsızlaşmanın bir işareti olarak değerlendirildi. Üstelik beyin tepkilerinde gözlemlenen bu azalma bu kişilerdeki şiddet eğiliminin de habercisiydi. Katılımcıların şiddet içeren fotoğraflar karşısındaki beyin tepkileri ne kadar düşükse saldırganlıkları da o kadar fazlaydı. Daha önceden şiddet içerikli video oyunları oynayarak çokça vakit geçirmiş olan katılımcılarda ise şiddet içerikli fotoğraflar karşısındaki beyin tepkisi, araştırma sırasında laboratuvarında şiddet içerikli oyun oynayıp oynamamalarından bağımsız olarak, düşüktü (Çelik, 2011: 11).

Indiana Üniversitesi'nde görevli bilim adamlarının yaptığı bir deneyde, fonksiyonel manyetik rezonans tomografisiyle, şiddet içeren oyunların beyin alın kısmında bulunan frontal lobda etki bıraktığı tespit ediliyor. İşlevleri arasında duygusal enformasyonların ölçülüp tartılması ve eylemlerin ahlak kurallarına göre denetlenmesi olan frontal lobun aktivitesinin, şiddet içeren oyunların oynanması sırasında ve sonrasında azaldığı ortaya çıktı. Tokyo Üniversitesi'nde görevli bilim adamı Rhyuta Kawashima, yaptığı deneylerde benzer sonuçlara ulaştı ve beyin bu bölgesinin gelişiminin aktivite azalması nedeniyle yavaşladığını, hatta engellendiği sonucuna vardı. Kawashima, şiddet içeren oyunlar oynayan çocukların, saldırganlık eğilimlerini kontrol etmekte zorluk çekebileceği görüşündedir (Yavuz: 2004: 5).

Uhlman ve Swanson tarafından 2003 yılında 121 çocuk üzerinde yapılmış araştırmada, şiddet içeren video oyunları oynamak, çocukların kendi kendilerine otomatik olarak saldırganlığı öğrenmelerine sebep olduğunu ortaya çıkarmıştır (akt. Karaaslan, 2015: 807).

ABD'de yapılan 20 yıllık bir araştırmanın sonucuna göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının özellikle çocuklarda saldırgan davranışlara neden olduğu yönündeki yaygın inanış, bilimsel olarak da kanıtlanmıştır. ABD'deki Saint Leo Üniversitesi'nde 20 yıl boyunca yapılan araştırmalara göre bu durum uzun vadeli de olabilmektedir. Yani şiddet içeren oyunların, insan psikolojisi üzerindeki etkileri sadece çocuklar için değil, yetişkinler için de tehdit edici boyuttadır. Araştırma testlerinden birinde, bir grup çocuğa 10 dakikadan daha kısa bir süre şiddet içerikli oyunlar oynatılmış. Daha sonra bu çocuklara ruhsal durumlarını belirlemeye yardımcı olacak psikolojik testler yapılmış. Çocukların oyundan kısa süre sonra saldırgan davranışlar sergilediği tespit edilmiştir. Yaşları 13 ila 15 arasında değişen 600 çocuğun öğretmenleri, zamanlarının çoğunluğunu şiddet içerikli oyun oynayarak geçiren öğrencilerin diğerlerine kıyasla daha saldırgan oldukları belirtilmektedir (Uluçay, 2013: 20).

Adana'da 2008 yılında sosyo-ekonomik düzeyleri farklı bölgelerdeki ortaöğretimde okuyan öğrencilere yapılan araştırma 526 öğrenciye anket tekniği ve saldırganlık ölçeği kullanılarak uygulanmıştır. Buna göre, bilgisayar ve internet kullanan öğrencilerin, şiddet ve saldırgan davranış gösterme eğilimlerinin yüksek olduğu

görülmüştür. Öğrencilerin dijital oyun türü seçimlerinin daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Çocukların internet kullanım süreleri ile saldırgan davranış göstermeleri arasında da anlamlı bir ilişki vardır. Cinsiyete göre saldırgan davranışları arasında anlamlı bir fark yoktur (Ulusoy,2008: 42) ;(Karaaslan, 2015: 810).

Bütün bu araştırmalar, şiddet içerikli video oyunlarının beyinde meydana getirdiği olumsuz tesirlerle, öz-kontrolü zayıflattığını, dikkat ve konsantrasyon bozukluğuna neden olduğunu, mantıklı ve analitik düşünme ve karar alma yeteneğini azalttığını, aşırı derecede psikolojik ve duygusal uyarılmışlığa neden olduğunu ortaya koymaktadır. Beyinde meydana gelen bu etkiler kriminoloji literatüründe de ciddi bir şekilde tartışılan ve suça neden olduğu iddia edilen faktörlerdir (Dolu ve ark., 2010: 62).

BÖLÜM 2: ALAN ARAŞTIRMASI: YALOVA ÖRNEĞİ

2.1.Araştırmanın Metodolojisi

2.1.1.Araştırmanın Konusu ve Önemi

Bu araştırmada şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışları üzerine etkileri incelenmektedir. Alanda yapılan birçok çalışma göstermektedir ki, dünyada ve ülkemizde çocukların bilgisayar ve video oyunları oynamak için harcadığı ortalama süre gittikçe yükselmektedir. Bu durumun ortaya çıkmasında, internet erişiminin kolaylaşması, bilgisayar oyunu oynanabilecek mobil araçların her geçen gün daha da ucuz ve kolay bir şekilde erişilebilir hale gelmesi ve ailelerin bu cihazları çocuklarının kullanımına sunuyor olması temel sebepler arasındadır. Yine şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerinin ne denli ciddi olduğu dikkate alınır, bu çalışmanın sağladığı verilerin Türkiye’de bulunan aileler ve eğitim kurumları açısından önemi açığa çıkabilecektir.

2.1.2.Araştırmanın Amacı

Çalışmanın temel amacı Yalova ilinde bulunan ve farklı sosyo-ekonomik grupları temsil eden çocukların şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının incelenmesi ve bu alışkanlık ile bağlantılı olarak çocuklarda gelişen saldırganlık eğilimi düzeyinin araştırılmasıdır. Şiddet içerikli bilgisayar oyunları çocukların davranışsal özelliklerini tek başına ve tek yönlü bir şekilde etkileyen bir unsur değildir. Bu sebeple, bu çalışmada uygulanan şiddet ölçeği ve bilgi formu niteliğindeki anket soruları vasıtasıyla çocukların şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile etkileşimini hızlandıran ikincil faktörlerin de izlenmesi ve tanımlanması amaçlanmaktadır.

2.1.3.Araştırmanın Problemi

Araştırmanın problemi “şiddet içerikli bilgisayar oyunları çocukların saldırganlık davranışları üzerinde hangi açılardan ve ne derece etkilidir ve bu durumu etkileyen sosyo-ekonomik ve diğer ikincil unsurlar nelerdir?” sorusuna yanıt aramaktır.

2.1.4.Araştırmanın Yöntemi

Araştırma problemi olarak tanımlanan sorunsalın çözülmesi için araştırmacının izleyeceği yöntemi ayrıntılı bir şekilde planlaması gerekmektedir. Ataseven (2012: 546), bir araştırmanın yönteminin, o yolu aynı şekilde takip eden diğer araştırmacıların da aynı araştırmayı gerçekleştirebileceği bir izlek oluşturarak araştırmanın akademik standardını tayin eden bir detay ölçütü olduğunu ifade etmektedir.

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, veri toplama süreci, araştırma evren ve örneklem ile veri analiz süreci çerçevesinde açıklanmaktadır.

2.1.4.1.Veri Toplama Süreci

Bu çalışmada kullanılan veriler iki temel başlık altında gruplandırılmaktadır. Birinci grupta, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların davranışları üzerindeki etkisini inceleyen basılı eserler, akademik yayınlar, bilimsel araştırmalar ve internet kaynakları bulunmaktadır. Bu kaynaklardan çalışmanın teorik çerçevesini oluşturmak üzere faydalanılmıştır.

İkinci veri toplama kaynağı olarak ise ilişkisel tarama yöntemi niteliğinde yapılan anket çalışması yer almaktadır. Bu çalışmada veri toplama için kullanılan anket iki temel kısımda değerlendirilmiştir. İlk kısımda öğrencilerin bilgisayar oyunları ve şiddet içeriği hakkındaki düşünceleri ve davranışsal özelliklerinin tespit edilmesi amacıyla kullanılan genel bilgi formu niteliğindeki ankete yer verilmiştir. Genel bilgi anketinin ilk kısmında anket katılımcılarının demografik özelliklerini tanımlamak ve ailelerine ilişkin sosyo-ekonomik bilgileri toplamak üzere hazırlanan form, ikinci kısmında ise saldırganlık ve bilgisayar kullanımı ile ilgili sorulara yer verilmektedir. Genel bilgi anketinin ilk kısmında öğrencinin cinsiyeti, yaşı, eğitim gördüğü okulun il ya da ilçe merkezinde bulunması, ebeveynlerin eğitim durumu, aile gelir düzeyi gibi bilgiler edinilmektedir. İkinci kısımda ise çocukların günde kaç saat oyun oynandığı, şiddet içerikli oyunların oynanıp oynanmadığı gibi sorular yöneltilmektedir.

İkinci anket olarak ise, Buss ve Perry (1992) tarafından geliştirilen ve Can (2002) tarafından Türkçeye uyarlanan “Saldırganlık Ölçeği” kullanılmıştır.

Saldırganlık Ölçeği (Aggression Questionnaire) Buss ve Perry (1992) tarafından saldırganlığı ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Kendini değerlendirme tekniğine dayanan 5'li likert türündeki ölçek, toplam 34 maddeden meydana gelmektedir (Çelik, 2009: 107).

Ölçek, “fiziksel saldırganlık”, “sözel saldırganlık”, “öfke”, “düşmanlık” ve “dolaylı saldırganlık” olmak üzere beş alt faktörden oluşmaktadır (Can, 2002). Ölçeğin Türkçe uyarlanması, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları Can (2002) tarafından yapılmış ve Cronbach alfa değeri 0.915 olarak bulunmuştur. Test yeniden test korelasyonu güvenilirliği $r=0,482-0,760$, $p=0,000$; alt ölçekler test yeniden test güvenilirliği fiziksel saldırganlıkta $r=0,847$; sözel saldırganlıkta $r=0,696$; öfkede $r=0,746$; düşmanlıkta $r=0,810$; dolaylı saldırganlıkta $r=0,743$; toplam saldırganlıkta $r= 0,857$, $p=0,000$ olup yüksek düzeyde güvenilirlik elde edilmiştir. Eş değer ölçümde tanımlanan güvenilirliği Sürekli Öfke-Öfke Tarz Ölçeği'nin sürekli öfke, öfke içe, öfke dışı alt ölçekleri birbiriyle pozitif ilişkisi $r=0,531-0,746$ olarak bulunmuştur. Öfke kontrol ile saldırganlık ölçeği toplam puan ve tüm alt ölçek puanları arasındaki ilişki negatif yönde ($r= -0,304-0,146$) olarak bulunmuştur (Can, 2002). Bu değerler göstermektedir ki, Saldırganlık Ölçeği ve Türkçe uyarlaması istatistiksel olarak anlamlı sonuçlar verebilen ve güvenilirliği kanıtlanmış bir ölçek durumundadır.

Bu ölçeğin yetişkin olmayanlar üzerindeki geçerlilik ve güvenilirlik uygulaması ise Demirtaş-Madran (2012) tarafından yapılmış ve ölçekte kullanılan 34 madde 29 maddeye düşürülerek sadeleştirilmiştir. Demirtaş-Madran (2012) tarafından uyarlanan bu ölçek de yine 5'li Likert türü bir ölçektir (Ek 2). Fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke olmak üzere saldırganlığın dört farklı boyutunu ölçmeyi amaçlamaktadır. Can (2002) tarafından Türkçeye çevrilen ölçekten farklı olarak yeniden düzenlenen bu ölçek “dolaylı saldırganlık” boyutunu içermemektedir. Uyarlanan ölçeğin cronbach alfa değeri 0,85 olarak gerçekleşmiştir.

Fiziksel Saldırganlık (FS) alt ölçeği: Bu alt ölçek başkalarına fiziksel olarak zarar verme eğilimi ile ilişkilendirilen 9 soru içermektedir. Fiziksel saldırganlık alt ölçeği, çalışmamızda kullanılan Saldırganlık Ölçeği Anket Formunda 2, 5, 8, 11, 13, 16, 22, 25 ve 29 numaralı sorularla ifade edilmektedir.

Sözel Saldırganlık (SS) alt ölçeği: Bu alt ölçekte başkalarını sözel yolla incitmeyi içeren 5 soru bulunmaktadır. Sözel Saldırganlığı ölçmek üzere sorulan sorular anket formunda 4, 6, 14 ve 21 numaralı soruları içermektedir.

Öfke (ÖF) alt ölçeği: Çocuklarda ortaya çıkan saldırganlığı duygusal boyutu açısından ölçmeyi amaçlayan bu alt ölçekte toplam 7 soru yer almaktadır. Öfke alt ölçeğini ölçmek üzere sorulan sorular ölçek içerisinde 1, 9, 12, 18, 19, 23 ve 28 numaralı sorulardan oluşmaktadır.

Düşmanlık (DÜ) alt ölçeği: Araştırmada kullanılacak dördüncü ve son alt ölçek ise saldırganlığın bilişsel boyutunu ölçmeyi amaçlamaktadır. Düşmanlık alt ölçeğinde yer alan 8 soru, sırasıyla 3, 7, 9, 15, 17, 20, 23 ve 26 numaralı sorular yoluyla ifade edilmektedir.

Yukarıda belirtilen genel bilgi ve anket formlarının uygulama aşamasında, öğrencilerin yöneltilen soruları daha net anlayabilmesi amacıyla eğitim personelinin yardımına da başvurulmuştur.

2.1.4.2.Evren ve Örneklem

Bu araştırma çalışmasının evreni Yalova ilinde yer ilköğretime devam etmekte olan çocuklardır. Bu şehirdeki çocukların özellikleri Türkiye'nin tamamındaki ortalama özellikleriyle karşılaştırıldığında, bütün ülke içinde genellenebilmektedir.

Araştırmanın örneklemini 2015-2016 eğitim-öğretim yılında aşağıda yer alan ve Yalova ilinde bulunan 11 ilköğretim okulunda 7. ve 8. sınıf düzeyinde eğitim-öğretim görmekte olan 13-14 yaş grubu toplam 100 çocuk oluşturmaktadır.

- Saffetçam Ortaokulu (merkez) 14 öğrenci
- Kadıköy Ortaokulu (belde) 7 öğrenci
- Sugören Ortaokulu (belde) 5 öğrenci
- 75.Yıl Mehmet Akif Ortaokulu (merkez) 12 öğrenci
- Zübeyde Hanım Ortaokulu (merkez) 12 öğrenci
- Orgeneral Selahattin Risalet Demircioğlu Ortaokulu (merkez) 10 öğrenci
- Safran Ortaokulu (belde) 6 öğrenci
- Sevim Göğez Ortaokulu (merkez) 11 öğrenci

- Elmalık Salim Delen Ortaokulu (belde) 6 öğrenci
- Tavşanlı Şehitlik Ortaokulu (belde) 5 öğrenci
- Gaziosmanpaşa Ortaokulu (belde) 12 öğrenci

Çalışmanın örnekleme türünün tespit edilmesinde, yaygın olarak kullanılan iki ana sınıflandırma yöntemi olan olasılıklı ve olasılıksız örnekleme türleri arasından olasılıklı örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Olasılıklı örnekleme yöntemi, araştırma evrenini oluşturan tüm bireylerin eşit seçilme hakkına sahip olduğu örnekleme türüdür. Olasılıklı olmayan örnekleme yönteminde ise evreni temsil etmesi için seçilen bireylerin tesadüfen değil, araştırmacının inisiyatifi ile uyguladığı farklı yöntem ve kriterler eşliğinde belirlenmesidir (Başkent Üniversitesi, 2012). Basit olasılıklı örnekleme yönteminde popülasyona ait her elemanın seçilme şansı eşittir ve bir birimin seçilmesi diğerlerinin seçilme şansını etkilemez. Basit olasılıklı örneklem yönteminin seçilmesinde en önemli etken, araştırma evrenini oluşturan öğrencilerin yaş grubu ve coğrafi dağılım gibi ölçütler dikkate alındığında oldukça homojen bir özellik gösteriyor ve seçilecek herhangi bir örneklem grubunun evreni oluşturan diğer bireylerin davranışsal motifleri hakkında bilgi verebiliyor olmasıdır.

Bu amaçla mevcut araştırma evrenini temsilen altı öğrenci ile öncelikli olarak anket uygulaması yapılmış ve örnekleme sonucunda elde edilen güvenilirlik değerleri araştırmanın referans güvenilirlik değerleri ile paralel sonuçlar ortaya koymuştur. Basit rastgele örnekleme yönteminin araştırmacılar için sunduğu en önemli avantaj kolay uygulanabilirliği ve güvenilirlik değerlemesinin referans ölçek eşliğinde basit olmasıdır. Bu uygulamada referans ölçek olarak Demirtaş-Madran (2012) tarafından yapılmış olan güvenilirlik araştırmasında elde edilen sonuçlar dikkate alınmıştır.

2.1.4.3. Veri Analiz Süreci

Araştırmanın veri analiz sürecinde nicel veri analizi yöntemi uygulanmaktadır. Bu analizin gerçekleştirilmesi için Buss ve Perry (1992) tarafından hazırlanan Saldırganlık Ölçeği'ne dayalı olarak hazırlanan anket çalışmanın hedef evrenine uygulanmış ve sonucunda elde edilen veriler IBM SPSS 20.0 programında analiz edilmiştir. Analiz sürecinde, çalışmada kullanılan Saldırganlık Ölçeği'ne ilişkin akademik araştırmalar ve Türkçe çevirilerde elde edilen güvenilirlik analizleri temel alınarak uygulanmış ve bu

çalışmada elde edilen güvenilirlik testleri ile kıyaslanarak çalışmanın yorumlanabilir ve istatistiksel olarak anlamlı olması teyit edilmiştir.

Tablo 1: Buss-Perry Ölçeği Faktörlerinin Tanımlayıcı İstatistikleri

| | Frekans | Minimum | Maksimum | Ortalama | Std. Sapma |
|-----------------------|---------|---------|----------|----------|------------|
| Fiziksel Saldırganlık | 100 | 1 | 5 | 2,73 | 1,109 |
| Sözel Saldırganlık | 100 | 1 | 5 | 2,88 | 1,085 |
| Öfke | 100 | 1 | 4 | 2,74 | 1,021 |
| Düşmanlık | 100 | 1 | 5 | 2,69 | ,961 |
| Geçerli frekans | 100 | | | | |

Yukarıdaki tabloda araştırmamızda kullanılan Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği verilerinin tanımlayıcı istatistikleri yer almaktadır (Tablo 1). Verilerin standart sapması dengeli bir normal bir istatistiksel dağılımın sağlandığını işaret etmektedir.

Tablo 2: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Güvenilirliği

| Cronbach's Alfa | Ölçek Sayısı |
|-----------------|--------------|
| ,744 | 4 |

Demirtaş-Madran (2012) tarafından yapılan ölçek uyarlaması doğrultusunda hazırlanan anket çalışmamızda elde edilen veriler için cronbach's alfa güvenilirlik düzeyi 0,744 gibi uyarlama yapılan ana ölçeğin cronbach's alfa= 0,850 değerine oldukça yakın bir seviyede gerçekleşmiştir (Tablo 2). Bu doğrultuda, uygulanan ölçek toplanan verilerle uyum sağlayarak güvenilirlik koşullarını karşılamaktadır.

Tablo 3: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Faktörlere Göre Güvenilirlik Derecesi

| | Faktör Silindiğinde Ölçeğin Ortalaması | Faktör Silindiğinde Ölçeğin Varyansı | Düzeltilmiş Faktöre göre Korelasyon | Faktör Silindiğinde Cronbach's Alpha |
|-----------------------|--|--------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Fiziksel Saldırganlık | 8,31 | 5,509 | ,607 | ,644 |
| Sözel Saldırganlık | 8,16 | 5,712 | ,580 | ,661 |
| Öfke | 8,30 | 6,131 | ,538 | ,685 |
| Düşmanlık | 8,35 | 6,816 | ,430 | ,741 |

Tablo 3.'de, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'ni oluşturan dört unsurun ölçeğin güvenilirlik derecesini ne şekilde etkiledikleri incelenmektedir. Bu incelemenin sonuçlarına göre, fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık ve öfke davranışlarını ölçmede kullanılan ölçek unsurları silindiğinde ölçeğin güvenilirlik derecesi düşerken, düşmanlık

davranışının ölçüldüğü ölçek unsuru silindiğinde ölçek güvenilirliği yükselmektedir. Bu sebeple, ileride yapılacak çalışmalarda ilgili unsuru oluşturan soru kalemlerinin cevaplanması sırasında öğrencilere daha fazla açıklayıcı bilgi vererek ölçek tutarlılığını yükseltebilmek mümkün olacaktır.

Araştırmanın sonuçlarının sağlıklı analiz edilebilmesi için doğru test yöntemlerinin seçilmesi büyük önem taşımaktadır. Elde edilen verilerin dağılımının normal olup olmadığını test edebilmek için uygulanan analizlerin başında Kolmogorov-Smirnov testi bulunmaktadır. Aşağıda sonuçları sunulan teste göre, anlamlılık değeri, $\text{sig} < 0.05$ koşullarında değerlendirildiğinde ölçeği meydana getiren unsurlardan her birinin parametrik testleri uygulamaya yeterli anlamlılık derecesini sağladıkları görülmektedir (Tablo 4).

Tablo 4: Verilerin Normal Dağılıma Uygunluğu: Kolmogorov Smirnov Testi

| | | Fiziksel Saldırganlık | Sözel Saldırganlık | Öfke | Düşmanlık |
|----------------------------------|--------------------|-----------------------|--------------------|-------------|-------------|
| Frekans | | 100 | 100 | 100 | 100 |
| Normal Parametreler ^a | Ortalama | 2,73 | 2,88 | 2,74 | 2,69 |
| | Std. Sapma | 1,109 | 1,085 | 1,021 | ,961 |
| | En Uç Farklılıklar | | | | |
| | En Yüksek | ,176 | ,194 | ,220 | ,214 |
| | Pozitif | ,165 | ,141 | ,146 | ,214 |
| | Negatif | -,176 | -,194 | -,220 | -,177 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | 1,762 | 1,940 | 2,205 | 2,137 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,004 | ,001 | ,000 | ,000 |
| a. Test Dağılımı Normaldir | | | | | |

Bu sonuçlar eşliğinde, test dağılımının normal olduğu ve verilerin analizinde parametrik testlerin kullanılabileceği ortaya çıkmaktadır.

2.1.5. Kavramsal Çerçeve

Çalışma, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nde ele alınan dört saldırganlık boyutu olan "fiziksel saldırganlık", "sözel saldırganlık", "öfke" ve "düşmanlık" faktörlerinin çocukların şiddet eğiliminin ölçülmesi ve değerlendirilmesi aşamasında kullanılarak, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının oluşturduğu saldırganlık açısından tespitinde kullanılmaktadır. Yine bu dört saldırganlık boyutu, cinsiyet, yerleşim (merkez-köy),

ailenin eğitim düzeyi, ailenin gelir düzeyi gibi dışsal faktörler ile etkileşimi açısından da incelenerek değerlendirilmektedir.

2.1.6. Araştırmanın Hipotezleri

H0 = Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının oynanma süresindeki artış çocukların saldırganlık davranışlarını arttırıcı etki göstermektedir.

H1: Çocukların “fiziksel saldırganlık” davranışı gösterme eğilimleri cinsiyete göre değişiklik göstermektedir.

H2: Çocukların “sözel saldırganlık” davranışı gösterme eğilimleri cinsiyete göre değişiklik göstermektedir.

H3: Çocukların “öfke” davranışı gösterme eğilimleri cinsiyete göre değişiklik göstermektedir.

H4: Çocukların “düşmanlık” davranışı gösterme eğilimleri cinsiyete göre değişiklik göstermektedir.

H5: Şehir merkezinde yaşayan çocukların “fiziksel saldırganlık” davranışı gösterme eğilimleri daha yüksektir.

H6: Şehir merkezinde yaşayan çocukların “sözel saldırganlık” davranışı gösterme eğilimleri daha yüksektir.

H7: Şehir merkezinde yaşayan çocukların “öfke” davranışı gösterme eğilimleri daha yüksektir.

H8: Şehir merkezinde yaşayan çocukların “düşmanlık” davranışı gösterme eğilimleri daha yüksektir.

H9: Ebeveyn eğitim düzeyi daha yüksek olan çocukların “fiziksel saldırganlık” davranışı gösterme eğilimleri azalmaktadır.

H10: Ebeveyn eğitim düzeyi daha yüksek olan çocukların “sözel saldırganlık” davranışı gösterme eğilimleri azalmaktadır.

H11: Ebeveyn eğitim düzeyi daha yüksek olan çocukların “öfke” davranışı gösterme eğilimleri azalmaktadır.

H12: Ebeveyn eğitim düzeyi daha yüksek olan çocukların “düşmanlık” davranışı gösterme eğilimleri azalmaktadır.

H13: Ebeveyn gelir düzeyi daha yüksek olan çocukların “fiziksel saldırganlık” davranışı gösterme eğilimleri azalmaktadır.

H14: Ebeveyn gelir düzeyi daha yüksek olan çocukların “sözel saldırganlık” davranışı gösterme eğilimleri azalmaktadır.

H15: Ebeveyn gelir düzeyi daha yüksek olan çocukların “öfke” davranışı gösterme eğilimleri azalmaktadır.

H16: Ebeveyn gelir düzeyi daha yüksek olan çocukların “düşmanlık” davranışı gösterme eğilimleri azalmaktadır.

H17: Bilgisayar oyunu oynanan süre arttıkça fiziksel saldırganlık da artmaktadır.

H18: Bilgisayar oyunu oynanan süre arttıkça sözel saldırganlık da artmaktadır.

H19: Bilgisayar oyunu oynanan süre arttıkça öfke davranışı da artmaktadır.

H20: Bilgisayar oyunu oynanan süre arttıkça düşmanlık davranışı da artmaktadır.

H21: Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının oynanma süresindeki artış çocukların “fiziksel saldırganlık” davranışı gösterme eğilimlerini arttırmaktadır.

H22: Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının oynanma süresindeki artış çocukların “sözel saldırganlık” davranışı gösterme eğilimlerini arttırmaktadır.

H23: Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının oynanma süresindeki artış çocukların “öfke” davranışı gösterme eğilimlerini arttırmaktadır.

H24: Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının oynanma süresindeki artış çocukların “düşmanlık” davranışı gösterme eğilimlerini arttırmaktadır.

BÖLÜM 3: BULGULAR ve YORUMLAR

Bu bölümde anket çalışmasının sonuçları araştırmanın hipotezleri doğrultusunda analiz edilmekte ve elde edilen istatistiksel verilerin araştırma amaçları doğrultusunda yorumları sunulmaktadır. Araştırmanın bulguları iki ana bölümde sunulmaktadır. Demografik bulguların sunulduğu ilk bölümde, veriler cinsiyet, yaş, yaşadıkları yerleşim birimi, aile eğitim ve gelir düzeylerine göre analiz edilmekte ve ilgili hipotezler değerlendirilmektedir. İkinci bölümde ise bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları başlığında, oyun oynama sıklığı, süresi ve oyunun türüne göre bulgular analiz edilmekte ve ilgili hipotezler değerlendirilmektedir.

3.1. Demografik Verilere İlişkin Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan çocukların yaş, cinsiyet, yerleşik yaşadıkları birim, aile eğitim ve aile gelir düzeyine ilişkin bulgular sunulmakta, bu bulguların ilgili hipotezler eşliğinde analiz ve yorumları yapılmaktadır.

3.1.1. Çocukların Yaş ve Cinsiyet Durumlarına Göre Dağılımı

Tablo 5: Çocukların Yaşlarına Göre Dağılımı

| | Frekans | Yüzde % | Kümülatif % |
|----------------|---------|---------|-------------|
| 7.Sınıf-12 Yaş | 54 | 54,0 | 54,0 |
| 8.Sınıf-13 Yaş | 46 | 46,0 | 100,0 |
| Toplam | 100 | 100,0 | |

Araştırmaya katılan öğrencilerin yüzde 54'ü 12 yaş grubu 7. Sınıf öğrencilerinden, yüzde 46'sı ise 13 yaş grubu 8. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır.

Tablo 6: Çocukların Cinsiyetlerine Göre Dağılımı

| | Frekans | Yüzde % | Kümülatif % |
|--------|---------|---------|-------------|
| Erkek | 53 | 53,0 | 53,0 |
| Kız | 47 | 47,0 | 100,0 |
| Toplam | 100 | 100,0 | |

Araştırmada yer alan çocukların yüzde 53 oranındaki bölümü erkeklerden, yüzde 47'si ise kız öğrencilerden oluşmaktadır. Toplam 100 adet geçerli anketi yanıtlayan öğrenciler içerisinde erkek öğrencilerin sayısı 53, kız öğrencilerin sayısı ise 47 olarak gerçekleşmiştir.

3.1.1.2. Çocukların Cinsiyeti ile Fiziksel Saldırganlıkları Arasındaki İlişki

Tablo 7: Çocukların Fiziksel Saldırganlık Davranışı Gösterme Eğilimlerinin Cinsiyete Göre Dağılımı

| Cinsiyet | Ortalama | Frekans | Yüzde % |
|----------|----------|---------|---------|
| Erkek | 2,89 | 53 | 53 |
| Kız | 2,55 | 47 | 47 |
| Toplam | 2,73 | 100 | 100 |

Araştırmaya katılan çocuklar içerisinde erkek çocukların fiziksel saldırganlık eğilimini yansıtan ortalama puan 2.89 iken kız çocuklarının fiziksel saldırganlık davranışına yönelik eğilimi ortalama 2.55 puan olarak gerçekleşmiştir (Tablo 7). Bu bulgular, erkek çocuklarının fiziksel saldırganlık davranışı gösterme eğilimi kız çocuklarına göre daha fazla olduğunu göstermektedir.

3.1.1.3. Çocukların Cinsiyeti ile Sözel Saldırganlıkları Arasındaki İlişki

Tablo 8: Çocukların Sözel Saldırganlık Davranışı Gösterme Eğilimlerinin Cinsiyete Göre Dağılımı

| Cinsiyet | Ortalama | Frekans | Yüzde % |
|----------|----------|---------|---------|
| Erkek | 2,91 | 53 | 53 |
| Kız | 2,85 | 47 | 47 |
| Toplam | 2,88 | 100 | 100 |

Araştırmaya katılan çocuklar arasında erkek çocukların sözel saldırganlık davranışı gösterme eğilimini yansıtan ortalama puan 2.91 iken kız çocuklarının sözel saldırganlık davranışı gösterme eğilimi ortalama 2.85 puan olarak gerçekleşmiştir (Tablo 8). Bu bulgular, erkek ve kız çocuklarının sözel saldırganlık davranışı gösterme eğilimi arasında belirgin bir fark bulunmadığını göstermektedir.

3.1.1.4. Çocukların Cinsiyeti ile Öfke Davranışları Arasındaki İlişki

Tablo 9: Çocukların Öfke Davranışı Gösterme Eğilimlerinin Cinsiyete Göre Dağılımı

| Cinsiyet | Ortalama | Frekans | Yüzde % |
|----------|----------|---------|---------|
| Erkek | 2,83 | 53 | 53 |
| Kız | 2,64 | 47 | 47 |
| Toplam | 2,74 | 100 | 100 |

Araştırmaya katılan erkek çocukların öfke davranışı gösterme eğilimini yansıtan ortalama puan 2.83 iken kız çocuklarının öfke davranışı gösterme eğilimi ortalama 2.64 puan üzerinden değerlendirilmiştir (Tablo 9). Bu bulgular, erkek çocuklarının öfke davranışı gösterme eğilimi kız çocuklarına kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir.

3.1.1.5. Çocukların Cinsiyeti ile Düşmanlık Davranışları Arasındaki İlişki

Tablo 10: Çocukların Düşmanlık Davranışı Gösterme Eğilimlerinin Cinsiyete Göre Dağılımı

| Cinsiyet | Ortalama | Frekans | Yüzde % |
|----------|----------|---------|---------|
| Erkek | 2,89 | 53 | 53 |
| Kız | 2,47 | 47 | 47 |
| Toplam | 2,69 | 100 | 100 |

Araştırmaya katılan erkek çocukların düşmanlık davranışı gösterme eğilimini yansıtan ortalama puan 2.89 iken kız çocuklarının düşmanlık davranışı gösterme eğilimi ortalama 2.47 puan olarak gerçekleşmiştir (Tablo 10). Bu doğrultuda, erkek çocuklarının öfke davranışı gösterme eğiliminin, kız çocuklarına kıyasla belirgin bir biçimde daha yüksek olduğu görülmektedir.

3.1.2. Yerleşim Birimine Göre Dağılım (İl-İlçe Merkezi)

Tablo 11: Şehir Merkezinde Yaşayan Çocukların Fiziksel Saldırganlık, Sözel Saldırganlık, Öfke ve Düşmanlık Davranışı Gösterme Dağılımı

| | Frekans | Yüzde % | Kümülatif % |
|--------------|---------|---------|-------------|
| İl Merkezi | 71 | 71,0 | 71,0 |
| İlçe Merkezi | 29 | 29,0 | 100,0 |
| Toplam | 100 | 100,0 | |

Araştırmaya katılan toplam 100 öğrenci içinden 71 kişi il merkezinde, 29 kişi ise ilçe merkezinde bulunan okullarda eğitimini sürdürmektedir (Tablo 11).

3.1.2.1. Yerleşim Birimi ile Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 12: Şehir Merkezinde Yaşayan Çocukların Fiziksel Saldırganlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Yerleşim Birimi | Ortalama | Frekans | Yüzde % |
|-----------------|----------|---------|---------|
| İl Merkezi | 2,66 | 71 | 71 |

Tablo 12'nin Devamı: Şehir Merkezinde Yaşayan Çocukların Fiziksel Saldırganlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| | | | |
|--------------|------|-----|-----|
| İlçe Merkezi | 2,90 | 29 | 29 |
| Toplam | 2,73 | 100 | 100 |

Araştırmaya katılan öğrenciler arasından ilçe merkezinde oturan öğrenciler fiziksel saldırganlık gösterme eğilimi açısından 2.90 ortalama puana sahipken, il merkezinde oturan öğrencilerin fiziksel saldırganlık gösterme eğilimi 2,66 ortalama puan ile daha düşüktür (Tablo 12).

3.1.2.2.Yerleşim Birimi ile Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 13: Şehir Merkezinde Yaşayan Çocukların Sözel Saldırganlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Yerleşim Birimi | Ortalama | Frekans | Yüzde % |
|-----------------|----------|---------|---------|
| İl Merkezi | 2,76 | 71 | 71 |
| İlçe Merkezi | 3,17 | 29 | 29 |
| Toplam | 2,88 | 100 | 100 |

Araştırmaya katılan öğrencilerden ilçe merkezinde oturanlar, sözel saldırganlık gösterme eğilimi açısından 3,17 ortalama puana sahipken, il merkezinde oturan öğrencilerin sözel saldırganlık gösterme eğilimi 2,76 ortalama puan ile daha düşük seviyededir (Tablo 13).

3.1.2.3. Yerleşim Birimi ile Öfke Davranışı Arasındaki İlişki

Tablo 14: Şehir Merkezinde Yaşayan Çocukların Öfke Davranışını Gösterme Dağılımı

| Yerleşim Birimi | Ortalama | Frekans | Yüzde % |
|-----------------|----------|---------|---------|
| İl Merkezi | 2,59 | 71 | 71 |
| İlçe Merkezi | 3,10 | 29 | 29 |
| Toplam | 2,74 | 100 | 100 |

Araştırmaya katılan öğrenciler arasından ilçe merkezinde oturanlar, öfke davranışı sergileme eğilimi açısından 3,10 ortalama puana sahipken, il merkezinde oturan öğrencilerin öfke davranışı sergileme eğilimi 2,59 ortalama puan ile daha düşük seviyededir (Tablo 14).

3.1.2.4.Yerleşim Birimi ile Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki

Tablo 15: Şehir Merkezinde Yaşayan Çocukların Düşmanlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Yerleşim Birimi | Ortalama | Frekans | Yüzde % |
|-----------------|----------|---------|---------|
| İl Merkezi | 2,61 | 71 | 71 |
| İlçe Merkezi | 2,90 | 29 | 29 |
| Toplam | 2,69 | 100 | 100 |

Araştırmaya katılan öğrencilerden ilçe merkezinde oturanlar, düşmanlık davranışı sergileme eğilimi açısından 2,90 ortalama puana sahipken, il merkezinde oturan öğrencilerin düşmanlık davranışı sergileme eğilimi 2,61 ortalama puan ile daha düşük seviyededir (Tablo 15).

3.1.3. Aile Eğitim Seviyesine Göre Dağılım

Tablo 16: Aile Eğitim Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Fiziksel Saldırganlık, Sözel Saldırganlık, Öfke ve Düşmanlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| | Frekans | Yüzde % | Kümülatif % |
|---------------|---------|---------|-------------|
| İlkokul | 12 | 12,0 | 12,0 |
| Ortaokul | 24 | 24,0 | 36,0 |
| Lise | 41 | 41,0 | 77,0 |
| Üniversite | 19 | 19,0 | 96,0 |
| Yüksek Lisans | 4 | 4,0 | 100,0 |
| Toplam | 100 | 100,0 | |

Araştırmanın bu bölümünde ankete katılan öğrencilerin ebeveynleri arasında en yüksek eğitim düzeyine sahip olanı esas alınmak kaydıyla aile eğitim seviyesi incelenmiştir (Tablo 16). Anketin sonuçlarına göre, çocukların anne babalarından yüzde 12'si ilkökul, yüzde 24'ü ortaokul, yüzde 41'i lise, yüzde 19'u üniversite ve yüzde 4'ü yüksek lisans eğitim düzeyine sahiptir.

3.1.3.1. Aile Eğitim Seviyesi ile Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 17: Aile Eğitim Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Fiziksel Saldırganlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Aile Eğitim Seviyesi | Frekans | Alpha = 0.05 için değer |
|----------------------|---------|-------------------------|
| | | 1 |
| Yüksek Lisans | 4 | 2,00 |

Tablo 17'nin Devamı: Aile Eğitim Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Fiziksel Saldırganlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Aile Eğitim Seviyesi | Frekans | Alpha = 0.05 için değer |
|----------------------|---------|-------------------------|
| | | 1 |
| Ortaokul | 24 | 2,54 |
| Üniversite | 19 | 2,68 |
| Lise | 41 | 2,78 |
| İlkokul | 12 | 3,25 |
| Sig. | | ,066 |

Aile eğitim düzeyi ile çocukların fiziksel saldırganlık gösterme eğilimi arasındaki ilişki incelendiğinde, ebeveynleri ilkokul mezunu olan çocuklar 3,25 ortalama ile en fazla fiziksel saldırganlık eğilimi gösterirken onları sırasıyla ebeveynleri lise, üniversite, ortaokul ve yüksek lisans mezunu çocuklar takip etmektedir (Tablo 17). Bu bağlamda en düşük eğitim seviyesi en yüksek fiziksel şiddetle ilişkili iken en yüksek eğitim düzeyi ise aksine en düşük fiziksel şiddetle ilişkilenebilmektedir.

3.1.3.2. Aile Eğitim Seviyesi ile Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 18: Aile Eğitim Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Sözel Saldırganlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Aile Eğitim Seviyesi | Frekans | Alpha = 0.05 için değer |
|----------------------|---------|-------------------------|
| | | 1 |
| Yüksek Lisans | 4 | 2,75 |
| Lise | 41 | 2,83 |
| Üniversite | 19 | 2,84 |
| Ortaokul | 24 | 2,92 |
| İlkokul | 12 | 3,08 |
| Sig. | | ,954 |

Aile eğitim düzeyi ile çocukların sözel saldırganlık gösterme eğilimi arasındaki ilişki incelendiğinde, ebeveynleri ilkokul mezunu olan çocuklar 3,08 ortalama puan ile yine en yüksek sözel saldırganlık eğilimini sergilerken, onları sırasıyla ebeveynleri ortaokul, üniversite, lise ve yüksek lisans mezunu olan çocuklar takip etmektedir (Tablo 18). Benzeri şekilde, en düşük eğitim seviyesi en yüksek sözel şiddetle ilişkili iken en yüksek eğitim düzeyi ise aksine en düşük sözel şiddetle ilişkilenebilmektedir.

3.1.3.3. Aile Eğitim Seviyesi ile Öfke Davranışı Arasındaki İlişki

Tablo 19: Aile Eğitim Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Öfke Davranışını Gösterme Dağılımı

| Aile Eğitim Seviyesi | Frekans | Alpha = 0.05 için değer |
|----------------------|---------|-------------------------|
| | | 1 |
| Ortaokul | 24 | 2,50 |
| Üniversite | 19 | 2,68 |
| Yüksek Lisans | 4 | 2,75 |
| Lise | 41 | 2,85 |
| İlkokul | 12 | 2,92 |
| Sig. | | ,876 |

Aile eğitim düzeyi ile çocukların öfke davranışı sergileme eğilimi arasındaki ilişki incelendiğinde, ilk iki saldırganlık unsurunda olduğu gibi ebeveynleri ilkökul mezunu olan çocuklar 2,92 ortalama puan ile yine en yüksek öfke davranışı eğilimi göstermektedir. Fakat burada en düşük öfke davranışı profili ebeveynleri ortaokul mezunu olan çocuklar tarafından gösterilmiştir (Tablo 19). Ara kademelerdeki sıralama da eğitim düzeyi ile öfke davranışı arasında bir ilişki olduğunu göstermemektedir.

3.1.3.4. Aile Eğitim Seviyesi ile Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki

Tablo 20: Aile Eğitim Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Düşmanlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Aile Eğitim Seviyesi | Frekans | Alpha = 0.05 için değer |
|----------------------|---------|-------------------------|
| | | 1 |
| İlkokul | 12 | 2,42 |
| Üniversite | 19 | 2,53 |
| Lise | 41 | 2,71 |
| Ortaokul | 24 | 2,88 |
| Yüksek Lisans | 4 | 3,00 |
| Sig. | | ,617 |

Diğer üç unsurun tersine, düşmanlık davranışı gösterme eğiliminin en yüksek olduğu öğrenci grubu, ebeveynleri en yüksek eğitim derecesine sahip olan yüksek lisans grubunda yer almaktadır. Ebeveynleri ilkökul mezunu olan çocuklar ise düşmanlık davranışı sergileme eğiliminden en uzak olan grup olmuştur (Tablo 20).

Aile eğitim seviyesinin saldırganlık ölçeği faktörleri üzerindeki etkisini analiz etmek için uygulanan yukarıdaki Tukey HSD testlerinin, Sig. < 0,01 anlamlılık düzeyinde test edilerek istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığının kontrol edilmesi ve ilgili hipotezlerin değerlendirilmesi için hazırlanan OneWayAnova testi Tablo 21.'de sunulmuştur.

Tablo 21: Aile Eğitim Seviyesinin Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi: One Way Anova

| | | Karelerin Toplamı | Df | Ortalamaların Karesi | F | Sig. |
|-----------------------|---------------|-------------------|----|----------------------|-------|------|
| Fiziksel Saldırganlık | Gruplar Arası | 6,372 | 4 | 1,593 | 1,312 | ,0 |
| | Grup İçi | 115,338 | 95 | 1,214 | | |
| | Toplam | 121,710 | 99 | | | |
| Sözel Saldırganlık | Gruplar Arası | ,729 | 4 | ,182 | ,149 | ,0 |
| | Grup İçi | 115,831 | 95 | 1,219 | | |
| | Toplam | 116,560 | 99 | | | |
| Öfke | Gruplar Arası | 2,346 | 4 | ,587 | ,552 | ,038 |
| | Grup İçi | 100,894 | 95 | 1,062 | | |
| | Toplam | 103,240 | 99 | | | |
| Düşmanlık | Gruplar Arası | 2,624 | 4 | ,656 | ,702 | ,062 |
| | Grup İçi | 88,766 | 95 | ,934 | | |
| | Toplam | 91,390 | 99 | | | |

Bu testin sonuçlarına göre fiziksel saldırganlık ve sözel saldırganlık unsurları Sig. < 0,01 koşullarını sağlarken, öfke ve düşmanlık unsurları Sig. < 0,01 koşulunu sağlayamadığı için istatistiksel olarak anlamlı kabul edilememektedir.

3.1.4.Aile Gelir Seviyesine Göre Dağılım

Tablo 22: Aile Gelir Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Fiziksel Saldırganlık, Sözel Saldırganlık, Öfke ve Düşmanlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| | Frekans | Yüzde % | Kümülatif % |
|---------------------------|---------|---------|-------------|
| 0 ile 2.000 TL arasında | 35 | 35,0 | 35,0 |
| 2.001 – 3.000 TL arasında | 22 | 22,0 | 57,0 |
| 3.001 – 4.000 TL arasında | 18 | 18,0 | 75,0 |

Tablo 22'nin Devamı: Aile Gelir Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Fiziksel Saldırganlık, Sözel Saldırganlık, Öfke ve Düşmanlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| | Frekans | Yüzde % | Kümülatif % |
|---------------------------|---------|---------|-------------|
| 4.001 – 5.000 TL arasında | 14 | 14,0 | 89,0 |
| 5.000 TL'den yüksek | 11 | 11,0 | 100,0 |
| Toplam | 100 | 100,0 | |

Araştırmaya katılan çocukların aile gelir seviyesine bakıldığında, yüzde 35'inin 2.000 TL'nin altında; yüzde 22'sinin 2.001 ile 3.000 TL arasında; yüzde 18'inin 3.001 ile 4.000 TL arasında; yüzde 14'ünün 4.001 ile 5.000 TL arasında ve yüzde 11'inin ise 5.000 TL'den yüksek bir gelire sahip olduğu görülmektedir (Tablo 22).

3.1.4.1. Aile Gelir Seviyesi ile Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 23: Aile Gelir Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Fiziksel Saldırganlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Aile Gelir Seviyesi | Frekans | Alpha = 0.05 için değer |
|---------------------------|---------|-------------------------|
| | | 1 |
| 5.000 TL'den yüksek | 11 | 2,18 |
| 0 ile 2.000 TL arasında | 35 | 2,57 |
| 3.001 – 4.000 TL arasında | 18 | 2,78 |
| 4.001 – 5.000 TL arasında | 14 | 2,86 |
| 2.001 – 3.000 TL arasında | 22 | 3,14 |
| Sig. | | ,087 |

Tablo 23'de sunulan veriler değerlendirildiğinde, fiziksel saldırganlık davranışı açısından en yüksek eğilimi 3,14 ortalama ile ikinci kategori düşük gelir seviyesindeki (2.001 ile 3.000 TL arasında) ailelerin çocukları göstermiştir. En düşük ve en yüksek gelir grubundaki ailelere mensup çocuklar ise fiziksel saldırganlık eğiliminin en düşük olduğu gelir gruplarını oluşturmuştur. Burada gelir durumu ile fiziksel saldırganlık arasında bir ilişki bulunamamıştır.

3.1.4.2. Aile Gelir Seviyesi ile Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 24: Aile Gelir Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Sözel Saldırganlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Aile Gelir Seviyesi | Frekans | Alpha = 0.05 için değer |
|---------------------------|---------|-------------------------|
| | | 1 |
| 5.000 TL'den yüksek | 11 | 2,55 |
| 0 ile 2.000 TL arasında | 35 | 2,77 |
| 4.001 – 5.000 TL arasında | 14 | 2,93 |
| 3.001 – 4.000 TL arasında | 18 | 2,94 |
| 2.001 – 3.000 TL arasında | 22 | 3,14 |
| Sig. | | ,512 |

Tablo 24'de sunulan veriler değerlendirildiğinde, sözel saldırganlık davranışı açısından en yüksek eğilimi yine 3,14 ortalama ile ikinci kategori düşük gelir seviyesindeki (2.001 ile 3.000 TL arasında) ailelerin çocukları göstermiştir. En düşük ve en yüksek gelir grubundaki ailelere mensup çocuklar ise yine sözel saldırganlık eğiliminin en düşük olduğu gelir gruplarını oluşturmuştur. Burada da gelir durumu ile sözel saldırganlık arasında bir ilişki bulunmamaktadır.

3.1.4.3. Aile Gelir Seviyesi ile Öfke Davranışı Arasındaki İlişki

Tablo 25: Aile Gelir Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Öfke Davranışını Gösterme Dağılımı

| Aile Gelir Seviyesi | Frekans | Alpha = 0.05 için değer |
|---------------------------|---------|-------------------------|
| | | 1 |
| 3.001 – 4.000 TL arasında | 18 | 2,50 |
| 0 ile 2.000 TL arasında | 35 | 2,51 |
| 5.000 TL'den yüksek | 11 | 2,55 |
| 4.001 – 5.000 TL arasında | 14 | 3,00 |
| 2.001 – 3.000 TL arasında | 22 | 3,23 |
| Sig. | | ,211 |

Öfke davranışı ve aile gelir seviyesi arasındaki ilişki değerlendirildiğinde, en fazla öfke davranışı sergileyen grup 3,23 ortalama ile ikinci kategori düşük gelir seviyesindeki (2.001 ile 3.000 TL arasında) ailelerin çocukları göstermiştir. En düşük gelir grubundaki ailelere mensup çocuklar ile üçüncü kategori düşük gelir grubundaki aileleri temsil etmekte olan (3.001 – 4.000 TL arasında) çocuklar ise öfke davranışı gösterme

eğiliminin en düşük olduğu gelir gruplarını oluşturmuştur (Tablo 25). Gelir durumu ile öfke davranışı arasında bir ilişki bulunamamıştır.

3.1.4.4. Aile Gelir Seviyesi ile Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki

Tablo 26: Aile Gelir Düzeyi Daha Yüksek Olan Çocukların Düşmanlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Aile Gelir Seviyesi | Frekans | Alpha = 0.05 için değer |
|---------------------------|---------|-------------------------|
| | | 1 |
| 3.001 – 4.000 TL arasında | 18 | 2,44 |
| 5.000 TL’den yüksek | 11 | 2,64 |
| 0 ile 2.000 TL arasında | 35 | 2,69 |
| 4.001 – 5.000 TL arasında | 14 | 2,71 |
| 2.001 – 3.000 TL arasında | 22 | 2,91 |
| Sig. | | ,627 |

Düşmanlık davranışı ve aile gelir seviyesi arasındaki ilişki değerlendirildiğinde, en fazla düşmanlık davranışı sergileyen grup 2,91 ortalama ile ikinci kategori düşük gelir seviyesindeki (2.001 ile 3.000 TL arasında) ailelerin çocukları olmuştur. En yüksek gelir grubuna mensup çocuklar ile üçüncü kategori düşük gelir grubundaki aileleri temsil etmekte olan (3.001 – 4.000 TL arasında) çocuklar ise düşmanlık davranışı gösterme eğiliminin en düşük olduğu gelir gruplarını oluşturmuştur (Tablo 26). Gelir durumu ile düşmanlık davranışı arasında bir ilişki bulunamamıştır.

Tablo 27: Aile Gelir Seviyesinin Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi:

OneWayAnova

| | | Karelerin Toplamı | df | Ortalamaların Karesi | F | Sig. |
|-----------------------|---------------|-------------------|----|----------------------|-------|------|
| Fiziksel Saldırganlık | Gruplar Arası | 8,086 | 4 | 2,021 | 1,690 | ,025 |
| | Grup İçi | 113,624 | 95 | 1,196 | | |
| | Toplam | 121,710 | 99 | | | |
| Sözel Saldırganlık | Gruplar Arası | 3,197 | 4 | ,799 | ,670 | ,015 |
| | Grup İçi | 113,363 | 95 | 1,193 | | |
| | Toplam | 116,560 | 99 | | | |

Tablo 27'nin Devamı: Aile Gelir Seviyesinin Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi: OneWayAnova

| | | Karelerin Toplamı | df | Ortalamaların Karesi | F | Sig. |
|-----------|---------------|-------------------|----|----------------------|-------|------|
| Öfke | Gruplar Arası | 9,406 | 4 | 2,352 | 2,381 | ,057 |
| | Grup İçi | 93,834 | 95 | ,988 | | |
| | Toplam | 103,240 | 99 | | | |
| Düşmanlık | Gruplar Arası | 2,182 | 4 | ,545 | ,581 | ,068 |
| | Grup İçi | 89,208 | 95 | ,939 | | |
| | Toplam | 91,390 | 99 | | | |

Tablo 27'de sunulmakta olan OneWayAnova tablosunda da saldırganlık ölçeğine ait hiçbir unsurun Sig. < 0,01 istatistiksel anlamlılık koşulunu sağlayamadığı görülmektedir.

3.2. Bilgisayar Oyunu Oynama ile İlgili Bulgular

Demografik verilerin incelenmesinin ardından, araştırmanın bir diğer bulgu grubu olan bilgisayar oyunları ile ilgili verilerin incelendiği bu bölümde, çocukların oyun oynama sıklığı, oyun oynama süresi ve oynanan oyun türü ile saldırganlık ölçeği arasındaki ilişki incelenmektedir. Her bir başlık araştırmanın hipotezlerini sırasıyla test etmektedir.

3.2.1. Çocukların Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığına Göre Dağılımı

Tablo 28: Bilgisayar Oyunu Oynanan Süre Arttıkça Fiziksel Saldırganlık, Sözel Saldırganlık, Öfke ve Düşmanlık Davranışının Dağılımı

| | Frekans | Yüzde % | Kümülatif % |
|--------------------------|---------|---------|-------------|
| Hiç oynamam | 12 | 12,0 | 12,0 |
| Günde 1 ile 3 saat arası | 30 | 30,0 | 42,0 |
| Günde 3 ile 5 saat arası | 28 | 28,0 | 70,0 |
| Günde 5 ile 7 saat arası | 21 | 21,0 | 91,0 |
| Günde 7 saatten fazla | 9 | 9,0 | 100,0 |
| Toplam | 100 | 100,0 | |

Tablo 28'de çocukların bilgisayar oyunlarını hangi sıklıkta oynadıklarına ilişkin dağılım bulunmaktadır. Bu dağılıma göre, çocukların yüzde 12'si hiç bilgisayar oyunu oynamamakta, yüzde 30'u günde 1 ile 3 saat arası, yüzde 28'i günde 3 ile 5 saat arası,

yüzde 21’i günde 5 ile 7 saat arası, yüzde 9’u ise günde 7 saatten fazla bilgisayar oyunu oynamaktadır.

3.2.1.1. Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi ve Fiziksel Saldırganlığın İlişkisi

Tablo 29: Bilgisayar Oyunu Oynanan Süre Arttıkça Fiziksel Saldırganlık Davranışının Dağılımı

| Oyun Sıklığı | Frekans | Alpha = 0.05 için değer | |
|--------------------------|---------|-------------------------|-------------|
| | | 1 | 2 |
| Hiç oynamam | 12 | 1,75 | |
| Günde 3 ile 5 saat arası | 28 | 2,68 | 2,68 |
| Günde 5 ile 7 saat arası | 21 | | 2,86 |
| Günde 7 saatten fazla | 9 | | 2,89 |
| Günde 1 ile 3 saat arası | 30 | | 3,03 |
| Sig. | | ,103 | ,877 |

Uygulanan Tukey HSD Testinde bilgisayarda oyun oynama süresi ile fiziksel saldırganlık arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük fiziksel saldırganlık hiç bilgisayar oyunu oynamayan grupta iken günde 7 saatten fazla oynayan grup en yüksek ikinci fiziksel saldırganlık davranışını göstermiştir (Tablo 29).

3.1.1.2. Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi ve Sözel Saldırganlığın İlişkisi

Tablo 30: Bilgisayar Oyunu Oynanan Süre Arttıkça Sözel Saldırganlık Davranışının Dağılımı

| Oyun Sıklığı | Frekans | Alpha = 0.05 için değer | |
|--------------------------|---------|-------------------------|-------------|
| | | 1 | 2 |
| Hiç oynamam | 12 | 2,08 | |
| Günde 3 ile 5 saat arası | 28 | 2,68 | 2,68 |
| Günde 5 ile 7 saat arası | 21 | 3,00 | 3,00 |
| Günde 7 saatten fazla | 9 | 3,00 | 3,00 |
| Günde 1 ile 3 saat arası | 30 | | 3,27 |
| Sig. | | ,100 | ,500 |

Uygulanan Tukey HSD Testinde bilgisayarda oyun oynama süresi ile sözel saldırganlık arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük sözel saldırganlık hiç bilgisayar oyunu oynamayan grupta iken günde 7 saatten fazla oynayan grup en yüksek ikinci fiziksel saldırganlık davranışını göstermiştir (Tablo 30).

3.2.1.3. Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi ve Öfke Davranışının İlişkisi

Tablo 31: Bilgisayar Oyunu Oynanan Süre Arttıkça Öfke Davranışının Dağılımı

| Oyun Sıklığı | Frekans | Alpha = 0.05 için değer | |
|--------------------------|---------|-------------------------|-------------|
| | | 1 | 2 |
| Hiç oynamam | 12 | 1,83 | |
| Günde 5 ile 7 saat arası | 21 | | 2,81 |
| Günde 1 ile 3 saat arası | 30 | | 2,83 |
| Günde 3 ile 5 saat arası | 28 | | 2,86 |
| Günde 7 saatten fazla | 9 | | 3,11 |
| Sig. | | 1,000 | ,907 |

Uygulanan Tukey HSD Testinde bilgisayarda oyun oynama süresi ile öfke davranışı arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük öfke davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan grupta görülürken günde 7 saatten fazla oynayan grup en yüksek öfke davranışını göstermiştir (Tablo 31).

3.2.1.4. Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi ve Düşmanlık Davranışının İlişkisi

Tablo 32: Bilgisayar Oyunu Oynanan Süre Arttıkça Düşmanlık Davranışının Dağılımı

| Oyun Sıklığı | Frekans | Alpha = 0.05 için değer | |
|--------------------------|---------|-------------------------|-------------|
| | | 1 | 2 |
| Hiç oynamam | 12 | 1,92 | |
| Günde 5 ile 7 saat arası | 21 | 2,52 | 2,52 |
| Günde 1 ile 3 saat arası | 30 | 2,80 | 2,80 |
| Günde 3 ile 5 saat arası | 28 | | 2,89 |
| Günde 7 saatten fazla | 9 | | 3,11 |
| Sig. | | ,058 | ,375 |

Uygulanan Tukey HSD Testinde bilgisayarda oyun oynama süresi ile düşmanlık davranışı arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük düşmanlık davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan grupta görülürken günde 7 saatten fazla oynayan grup en yüksek düşmanlık davranışı eğilimini göstermiştir (Tablo 32).

Tablo 33: Oyun Süresinin Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi: OneWayAnova

| | | Karelerin Toplamı | Df | Ortalamaların Karesi | F | Sig. |
|-----------------------|---------------|-------------------|----|----------------------|-------|------|
| Fiziksel Saldırganlık | Gruplar Arası | 14,926 | 4 | 3,731 | 3,320 | ,014 |
| | Grup İçi | 106,784 | 95 | 1,124 | | |
| | Toplam | 121,710 | 99 | | | |

Tablo 33'ün Devamı: Oyun Süresinin Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi:
OneWayAnova

| | | Karelerin Toplamı | Df | Ortalamaların Karesi | F | Sig. |
|-----------------------|---------------|----------------------|----|-------------------------|-------|------|
| Sözel Saldırganlık | Gruplar Arası | 13,670 | 4 | 3,417 | 3,155 | ,018 |
| | Grup İçi | 102,890 | 95 | 1,083 | | |
| | Toplam | 116,560 | 99 | | | |
| Öfke | Gruplar Arası | 11,851 | 4 | 2,963 | 3,080 | ,0 |
| | Grup İçi | 91,389 | 95 | ,962 | | |
| | Toplam | 103,240 | 99 | | | |
| Düşmanlık | Gruplar Arası | 10,868 | 4 | 2,717 | 3,205 | ,0 |
| | Grup İçi | 80,522 | 95 | ,848 | | |
| | Toplam | 91,390 | 99 | | | |

Tablo 33'te sunulmakta olan OneWayAnova tablosunda, saldırganlık ölçeğine ait fiziksel ve sözel saldırganlık unsurlarının Sig. < 0,01 istatistiksel anlamlılık koşulunu sağlayamadığı, öfke ve düşmanlık unsurları ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasındaki ilişkinin ise istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir.

3.2.2.Çocukların Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türüne Göre Dağılımı

Tablo 34: Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Oynanma Süresindeki Artışın Çocukların Fiziksel Saldırganlık, Sözel Saldırganlık, Öfke ve Düşmanlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| | Frekans | Yüzde | Kümülatif % |
|--------------------------|---------|-------|-------------|
| Hiçbir Oyun Oynamam | 12 | 12,0 | 12,0 |
| Bulmaca ve zekâ oyunları | 8 | 8,0 | 20,0 |
| Macera oyunları | 11 | 11,0 | 31,0 |
| Spor ve yarış oyunları | 21 | 21,0 | 52,0 |
| Strateji oyunları | 19 | 19,0 | 71,0 |
| Savaş ve dövüş oyunları | 29 | 29,0 | 100 |
| Toplam | 100 | 100 | |

Yukarıdaki Tablo 34'te, çocukların en çok oynamayı tercih ettikleri oyun türüne göre sınıflandırması yer almaktadır. Bu dağılıma göre, çocukların yüzde 12'si hiçbir oyun oynamazken, yüzde 8'i bulmaca ve zekâ oyunları, yüzde 11'i macera oyunları, yüzde 21'i spor ve yarış oyunları, yüzde 19'u strateji oyunları ve yüzde 29'u savaş ve dövüş oyunları oynamayı tercih etmektedir.

3.2.2.1. Bilgisayar Oyun Türü ve Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 35: Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Oynanma Süresindeki Artışın Çocukların Fiziksel Saldırganlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Oyun Türü | Frekans | Alpha = 0.05 için değer | | | |
|--------------------------|---------|-------------------------|------|------|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Bulmaca ve zekâ oyunları | 8 | 1,63 | | | |
| Hiçbir Oyun Oynamam | 12 | 1,75 | 1,75 | | |
| Spor ve yarış oyunları | 21 | 2,38 | 2,38 | 2,38 | |
| Strateji oyunları | 19 | | 2,68 | 2,68 | 2,68 |
| Macera oyunları | 11 | | | 3,09 | 3,09 |
| Savaş ve dövüş oyunları | 29 | | | | 3,59 |
| Sig. | | ,237 | ,076 | ,303 | ,095 |

Uygulanan Tukey HSD Testinde oyun türü ile fiziksel saldırganlık arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük fiziksel saldırganlık davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan ve bulmaca ve zeka oyunları oynayan grupta görülürken savaş ve dövüş oyunları oynayan grup en yüksek fiziksel saldırganlık davranışı eğilimini göstermektedir (Tablo 35).

3.2.2.2. Bilgisayar Oyun Türü ve Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 36: Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Oynanma Süresindeki Artışın Çocukların Sözel Saldırganlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Oyun Türü | Frekans | Alpha = 0.05 için değer | | |
|--------------------------|---------|-------------------------|------|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 |
| Bulmaca ve zeka oyunları | 8 | 2,00 | | |
| Hiçbir Oyun Oynamam | 12 | 2,08 | 2,08 | |
| Strateji oyunları | 19 | 2,63 | 2,63 | 2,63 |
| Spor ve yarış oyunları | 21 | 2,90 | 2,90 | 2,90 |
| Macera oyunları | 11 | | 3,09 | 3,09 |
| Savaş ve dövüş oyunları | 29 | | | 3,52 |
| Sig. | | ,153 | ,081 | ,171 |

Uygulanan Tukey HSD Testinde oyun türü ile sözel saldırganlık arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük sözel saldırganlık davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan ve bulmaca ve zeka oyunları oynayan grupta görülürken savaş ve dövüş oyunları oynayan grup en yüksek sözel saldırganlık davranışı eğilimini göstermektedir (Tablo 36).

3.2.2.3.Bilgisayar Oyun Türü ve Öfke Davranışı Arasındaki İlişki

Tablo 37: Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Oynanma Süresindeki Artışın Çocukların Öfke Davranışını Gösterme Dağılımı

| Oyun Türü | Frekans | Alpha = 0.05 için değer | |
|--------------------------|---------|-------------------------|-------------|
| | | 1 | 2 |
| Hiçbir Oyun Oynamam | 12 | 1,83 | |
| Bulmaca ve zekâ oyunları | 8 | 1,88 | |
| Spor ve yarış oyunları | 21 | 2,62 | 2,62 |
| Macera oyunları | 11 | 2,73 | 2,73 |
| Strateji oyunları | 19 | | 2,89 |
| Savaş ve dövüş oyunları | 29 | | 3,34 |
| Sig. | | ,104 | ,285 |

Yapılan Tukey HSD Testinde oyun türü ile öfke davranışı arasında Sig.>0,05 düzeyinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. En düşük öfke davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan ve bulmaca ve zeka oyunları oynayan grupta görülürken savaş ve dövüş oyunları oynayan grup en yüksek öfke davranışı eğilimini göstermektedir (Tablo 37).

3.2.2.4.Bilgisayar Oyun Türü ve Düşmanlık Davranışı Arasındaki İlişki

Tablo 38: Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Oynanma Süresindeki Artışın Çocukların Düşmanlık Davranışını Gösterme Dağılımı

| Oyun Türü | Frekans | Alpha = 0.05 için değer | |
|--------------------------|---------|-------------------------|-------------|
| | | 1 | 2 |
| Hiçbir Oyun Oynamam | 12 | 1,92 | |
| Bulmaca ve zekâ oyunları | 8 | 2,25 | |
| Strateji oyunları | 19 | 2,47 | 2,47 |
| Macera oyunları | 11 | 2,55 | 2,55 |
| Spor ve yarış oyunları | 21 | 2,67 | 2,67 |
| Savaş ve dövüş oyunları | 29 | | 3,34 |
| Sig. | | ,204 | ,091 |

Tukey HSD Testinde oyun türü ile düşmanlık davranışı arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük düşmanlık davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan ve bulmaca ve zeka oyunları oynayan grupta görülürken savaş ve dövüş oyunları oynayan grup en yüksek düşmanlık davranışı eğilimini göstermektedir (Tablo 38).

Tablo 39: Oyun Türünün Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi: OneWayAnova

| | | Karelerin Toplamı | Df | Ortalamaların Karesi | F | Sig. |
|-----------------------|---------------|-------------------|----|----------------------|--------|------|
| Fiziksel Saldırganlık | Gruplar Arası | 46,584 | 5 | 9,317 | 11,657 | ,0 |
| | Grup İçi | 75,126 | 94 | ,799 | | |
| | Toplam | 121,710 | 99 | | | |
| Sözel Saldırganlık | Gruplar Arası | 27,262 | 5 | 5,452 | 5,740 | ,0 |
| | Grup İçi | 89,298 | 94 | ,950 | | |
| | Toplam | 116,560 | 99 | | | |
| Öfke | Gruplar Arası | 27,223 | 5 | 5,445 | 6,733 | ,0 |
| | Grup İçi | 76,017 | 94 | ,809 | | |
| | Toplam | 103,240 | 99 | | | |
| Düşmanlık | Gruplar Arası | 22,291 | 5 | 4,458 | 6,065 | ,0 |
| | Grup İçi | 69,099 | 94 | ,735 | | |
| | Toplam | 91,390 | 99 | | | |

Yukarıda sunulan Tukey HSD testlerinin istatistiksel olarak tutarlılığını ölçmek üzere Tablo 39’da sunulan OneWayAnova tablosunda, saldırganlık ölçeğine ait tüm unsurların Sig. < 0,01 istatistiksel anlamlılık koşulunu sağladığı ve bu bağlamda her bir ölçek unsuruna ilişkin Tukey HSD test sonuçlarının istatistiksel olarak anlamlı ve tutarlı olduğu anlaşılmaktadır.

SONUÇ ve TARTIŞMA

Bu araştırmada çocuklarda ortaya çıkan saldırganlık davranışını tespit etmek ve tanımlayabilmek için, saldırganlık düzeyini ölçmede en yaygın kullanılan ölçeklerinden birisi olan Buss ve Perry (2000) Saldırganlık Ölçeği seçilmiştir. Bu ölçek, saldırganlığı fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık şeklinde sınıflandıran dört alt boyutta tanımlamaktadır.

Araştırmaya katılarak geçerli form dolduran 7. ve 8. Sınıf düzeyinde eğitim-öğretim görmekte olan 13-14 yaş grubu toplam 100 çocuktan oluşan katılımcılara üç gruptan oluşan bir anket uygulaması yapılmıştır. İlk bölüm, cinsiyet, il-ilçe yerleşim biriminde ikamet, anne-babalarının eğitim ve gelir seviyesi gibi demografik bilgilerden, ikinci bölüm çocukların bilgisayar oyunu oynama süreleri ve oyunun türü, üçüncü bölüm ise Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği sorularından oluşturulmuştur.

Araştırma hedefleri ve amaçlarına ulaşabilmek ve yapılan anketlerin sonuçlarını aynı doğrultuda yorumlayabilmek amacıyla belirlenen toplam 24 hipotez bulunmaktadır. Bu hipotezler, temelde araştırmanın bağımsız değişkenlerini oluşturan cinsiyet, yaşanan yerleşim birimi, aile gelir seviyesi, aile eğitim düzeyi, bilgisayar oyunu oynama sıklığı ve tercih edilen oyun türü ile saldırganlığın dört alt grubu arasındaki ilişkinin tespit edilebilmesi amacıyla geliştirilmiştir. Bu bağlamda her bir bağımsız değişkenin, saldırganlığın dört alt boyutu ile ayrı ayrı ilişkilendirildiği bir hipotez ağı oluşturulmuştur. Bu hipotezlerin test edilebilmesi amacıyla her bir hipoteze yönelik uygun test modeli seçilerek analiz edilmiştir. Diğer bir ifade ile altı farklı bağımsız değişkeni kontrol etmek amacıyla saldırganlığın alt boyutlarını simgeleyen dört ayrı hipotez test edilmektedir.

Çalışmanın ilk aşamasında incelenen demografik özellikler ile saldırganlık davranışı ilişkisinin sonuçları şu şekilde gerçekleşmiştir:

Demografik özelliklerden ilkinin oluşturan cinsiyet faktörünün saldırganlık davranışı üzerindeki etkisini incelemek üzere yapılan analizde erkek çocukların (2,89 puan), kız çocuklardan (2,55 puan) daha fazla fiziksel saldırganlık göstermesi ile çalışmanın birinci hipotezi (H1) kabul edilmektedir (Tablo 7). Öfke davranışı açısından yine erkek çocuklar (2,83 puan) kız çocuklardan (2,64 puan) daha fazla saldırganlık sergilemişler

ve H3 kabul edilmiştir (Tablo 9). Düşmanlık tutumu bakımından yine erkek çocuklar (2.89 puan), kız çocuklardan (2.47 puan) daha yüksek saldırganlık göstermişler ve H4 kabul edilmiştir (Tablo 10). Sözel saldırganlık açısından ise cinsiyetler arasında herhangi bir farklılık bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır ve H2 reddedilmiştir (Tablo 8).

Bu bulgular, saldırganlık ile cinsiyet arasındaki ilişkiyi inceleyen ve gerek yurt içinde gerekse yurt dışında yayınlanmış olan birçok çalışma ile benzerlik göstermektedir (Buss, 1992; Kesen ve ark., 2007; Çetinkaya-Yıldız ve Sümer, 2010; Kopar, 2011; Bacıoğlu ve Özdemir, 2012).

Erkek çocukların yetiştirilmesinde saldırgan davranış biçimlerinin daha fazla kabul görerek pekiştirilmesi, duyarsız erkek davranışı tutum ve modellerinin toplumda kabul görmesi, erkek çocukların sosyal çevrelerde yeterince bulunamaması ve ergenlik döneminden kaynaklı gelişimsel zorluklar, saldırgan davranışlarının sebepleri arasında gösterilebilecektir olarak gösterilebilir (Erdoğan, 2010; Kopar, 2011; Akçay ve Özcebe, 2012). Diğer yandan çalışmada cinsiyet faktörü ile sözel saldırganlık alt boyutu arasında önemli bir ilişki bulunamamıştır. Bunun sebebi, öğrencilerin saldırganlıklarını ifade etmek için daha çok direkt ve fiziksel yollara başvurmayı tercih etmeleri ile ilgili olabilir.

Demografik faktörlerden ikincisi olan yerleşim biriminin il-ilçe olmasına göre yapılan değerlendirmede, araştırma hipotezinin aksine, ilçe merkezindeki okullara devam eden öğrenciler, fiziksel saldırganlık (Tablo 12), sözel saldırganlık (Tablo 13), öfke (Tablo 14) ve düşmanlık (Tablo 15) boyutlarında şehir merkezinde bulunan çocuklara kıyasla daha fazla saldırgan davranış sergilemişlerdir. Böylece sırasıyla H5, 76, H7 ve H8 hipotezleri reddedilmiştir.

Şehir merkezlerinde yaşayan çocuklarda görülen saldırganlık davranışının taşra ya da daha kırsal kesimlerde yaşayan çocuklarda görülen saldırganlık davranışı ile direkt karşılaştırıldığı sınırlı sayıda çalışmaya ulaşılabilmektedir (MEB, 2014; Gökşen, 2014; Tepe ve Sayıl, 2012; Kaplan ve Aksel, 2013). Bu çalışmaların temel dayanağı, kentleşmenin etkisiyle ortaya çıkan sosyal ve fiziksel koşulların fiziksel aktivitelerini ve sosyal iletişim alanlarını sınırlandırıyor olması ve çocukların yapay çevrelerde dışa vuramadıkları enerjilerini saldırganlık şeklinde yansıtmalarıyla ilişkilidir. Bulgulardan elde edilen bu sonuçlar araştırmanın hipotezleriyle çelişmekte ve ilçe merkezinde

yaşayan çocukların saldırganlık alt boyutları açısından şehir merkezinde yaşayan çocuklardan daha yüksek oranda saldırganlık sergilediğini göstermektedir.

Üçüncü demografik faktör olarak, aile eğitim düzeyi ile çocukların fiziksel saldırganlık gösterme eğilimi arasındaki ilişkinin incelendiği analizin sonuçlarına göre, ebeveynleri düşük eğitim seviyesine sahip öğrencilerin fiziksel saldırganlık (Tablo 17) ve sözel saldırganlık (Tablo 18) alt boyutları bakımından yüksek eğitimli ailelerin çocuklarından daha fazla saldırgan eğilim gösterdikleri tespit edilmiştir. Böylece sırasıyla H9 ve H10 hipotezleri kabul edilmiştir. Araştırmanın H11 ve H12 hipotezlerinin aksine, aile eğitim düzeyi yüksek olan çocukların öfke (Tablo 19) ve düşmanlık boyutunda (Tablo 20) düşük eğitim seviyesine sahip ebeveynlerin çocuklarına kıyasla daha saldırgan bir davranış sergiledikleri tespit edilmektedir.

Bu alanda yapılan araştırmalarda, aile eğitim düzeyi yüksek olan ailelerin çocuklarının daha düşük saldırganlık eğilimi sergilediği bulgularına ulaşılmaktadır (Buss-Perry, 2002; Kartal ve Bilgin, 2009; Sütçü ve ark., 2010; Uluçay, 2013). Burak ve Ahmetoğlu, (2015: 371), bu durumun eğitimli ailelerin çocuklarına koydukları kuralların ve kısıtlamaların daha etkin yollar izlenerek uygulanması ve sosyo-kültürel yapı ile aile içi şiddet arasındaki ilişkiyle alakalı bir biçimde açıklanabileceğini ifade etmektedir. Uygulamamızda ortaya çıkan ve yaygın akademik çalışmalarla çelişen sonuç ise araştırmanın dar bir örneklem üzerinde uygulanmasına bağlı olarak ya da eğitim düzeyi yüksek ebeveynlerin çocuklarına aşıladıkları yüksek özgüvenin olumsuz bir yansıması olarak yorumlanabilir.

Dördüncü demografik analiz grubu ise bir önceki analize yakın bir şekilde, aile gelir seviyesi ve çocukların saldırganlık düzeyi arasındaki ilişkiyi tespit etmek üzere yapılmıştır. Bu analizin sonucuna göre araştırma hipotezinin aksine her dört saldırganlık boyutunu simgeleyen fiziksel saldırganlık (Tablo 23), sözel saldırganlık (Tablo 24), öfke (Tablo 25) ve düşmanlık (Tablo 26) davranışı boyutlarında gelir düzeyi en düşük ailelerin çocukları, en yüksek gelire sahip ailelerin çocuklarıyla birlikte en az saldırganlık davranışını sergilemiştir. Bu üç boyutta orta gelir grubuna mensup ailelerin çocukları en fazla saldırganlık eğilimine sahip çocuklar olarak dikkat çekmektedir. Böylece sırasıyla H13, H14, H15 ve H16 reddedilmektedir.

Aile gelir seviyesi ve çocuklarda saldırganlık arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalarda iki farklı yaklaşım karşımıza çıkmaktadır. Bu yaklaşımlardan ilki bu iki değişken arasında bir ilişki bulunmadığını ve çocuklardaki saldırganlık davranışı ve aile gelir seviyesi arasında bir sebep sonuç ilişkisi bulunmadığını savunmaktadır (Mutluoğlu ve Serin, 2010; Yalçın ve Erdoğan, 2013; Sütçü ve ark., 2010; MEB, 2014). Bu görüşe göre öğrencilerin ailevi ekonomik seviyeleri saldırganlık davranışını direkt olarak etkilememektedir. Şahin ve Owen (2009: 65) ise araştırmalarında, çok boyutlu bir kavram olan saldırganlığın psikolojik ihtiyaçların tatmin edilememesi ve yoksunluklarla özellikle çocuk yaşlarda karşılaşılan yoksulluk duygusuyla artan bir ilişkisi olduğuna dair bulgularını sunmaktadır. Çalışmamızda elde edilen bulgular Şahin ve Owen (2009)'un elde ettiği sonuçlarla benzerlik sergilemektedir.

Çocukların bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı ve saldırganlık davranışları arasındaki ilişkinin incelendiği bölümde ise parametrik verilere uygulanan ve bağımsız gruplar arasından farklı grubun belirlenmesinde kullanılan ikili karşılaştırma Post Hoc testi uygulanmıştır.

Bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı ile saldırganlık davranışı arasındaki ilişkinin incelendiği Tukey HSD test sonuçlarına göre, gündelik olarak bilgisayar oyunu oynama süresi hiç oynamama durumu ile günde 7 saatin üzerinde oynama skalasında arttıkça çocuklardaki fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke davranışı ve düşmanlık davranışı gösterme eğilimi istatistiksel olarak belirgin bir şekilde artmıştır. Fiziksel saldırganlık faktörü hiç oynamayan çocuk grubunda 1,75 puan iken oyuna en fazla vakit ayıran çocuk grubunda 2,89 puan (Tablo 29) şeklinde gerçekleşerek H17 kabul edilmiştir. Sözel saldırganlık faktörü hiç oyun oynamayan çocuklar için 2,08 puan iken en fazla oyun saati harcayan çocuklarda 3,00 puan olarak gerçekleşmiş ve H18 kabul edilmiştir (Tablo 30). Öfke davranışı hiç oyun oynamayan çocuklar için 1,83 puan iken en fazla oyun saati harcayan çocuklarda 3,11 puan olarak gerçekleşmiş ve H19 kabul edilmiştir (Tablo 31). Düşmanlık davranışı ise yine hiç oyun oynamayan çocuklar için 1,92 puan iken en fazla oyun saati harcayan çocuklarda 3,11 puan olarak gerçekleşmiş ve H20 kabul edilmiştir (Tablo 32).

Bilgisayar oyunu oynamaya ayrılan sürenin artması ile çocuklarda ortaya çıkan saldırganlık davranışı arasındaki ilişki çok farklı bağlamlarda pek çok araştırmacı

tarafından incelenmiştir (Akçay ve Özcebe, 2012a; Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Çakır, 2013; Çelik, 2011; Dolu ve ark., 2010; Esgin ve ark.,2011; Öztütüncü, 2006; USK, 2013). Bu araştırmalardan elde edilen bulguların ortak sonucu, çocukların bilgisayar başında geçirdikleri süre arttıkça, bu ilişki bir bağımlılık boyutuna ulaşmakta, çocukların gerçek gündelik sorumluluklardan ve sosyal ilişkilerden koparak bir duyarsızlaşma sürecine girdikleri yönündedir. Böylesi bir duyarsızlığın çocukların henüz tam olarak gelişmemiş sosyal bilinç ve duygusal olgunlukları üzerinde yarattığı olumsuzluklar dolayısıyla ortaya çıkan olumsuz etkilerden birisi de saldırganlığın bir iletişim yolu halini alabilmesidir. Çünkü çocuklar aşırı ve kontrolsüz bilgisayar oyunu aktiviteleri esnasında çevrelerine karşı duyarsızlaşabilmekte ve sorunlarını çözme konusunda gelişim kaydetmekte zorlanabilmektedirler. Ayrıca vakit harcanan oyunların içerik itibarıyla saldırganlığı normalleştirici etkileri de bu durum üzerinde belirleyici rol oynayabilmektedir.

Araştırmanın en önemli bulgularını içeren analiz kısmında ise çocuklar tarafından oynanan bilgisayar oyun türü ve saldırganlık davranışı arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Bu bölümde çocuklara sorulan sorularda yer alan ve yüzde 29 oranında çocuk tarafından en sık tercih edilen oyun olan “savaş ve dövüş oyunları” seçeneği şiddet içeren oyunları temsil etmektedir (Tablo 34).

Uygulanan Tukey HSD test sonuçlarına göre fiziksel saldırganlık boyutunda savaş ve dövüş oyunları oynayan çocuklar 3,54 puan ile en yüksek saldırganlık eğilimini göstermektedir ve H21 kabul edilmektedir (Tablo 35). Sözel saldırganlık boyutunda savaş ve dövüş oyunları oynayan çocuklar 3,52 puan ile en yüksek saldırganlık eğilimini göstermektedir ve H22 kabul edilmektedir (Tablo 36). Öfke boyutunda savaş ve dövüş oyunları oynayan çocuklar 3,34 puan ile en yüksek saldırganlık eğilimini göstermektedir ve H23 kabul edilmektedir (Tablo 37). Son olarak düşmanlık boyutunda savaş ve dövüş oyunları oynayan çocuklar 3,34 puan ile yine en yüksek saldırganlık eğilimini göstermektedir ve H24 kabul edilmektedir (Tablo 38). Sonuç olarak, saldırganlık boyutlarının her birisi için şiddet içeren oyunları tercih eden öğrencilerin en fazla saldırganlık davranışı göstermeye eğilimli olan grup olduğu istatistiksel olarak belirgin bir şekilde anlaşılmaktadır. Bu sonuçlar aynı zamanda One way Anova güvenilirlik testleriyle de onaylanmaktadır.

Bu sonuç, aynı alanda bu alandan Türkiye’de yapılan çalışmaların (Çelikkaya, 2008; İşçibaşı, 2011; Karaaslan, 2015, Uluçay, 2013; Yavuz ve ark.,2004; Burak ve Ahmetoğlu, 2015) sonuçlarıyla benzerlik taşımaktadır. Araştırmacılar, çalışmalarının sonuçlarına göre şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadığını belirten çocukların, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadığını belirtenlere göre toplam saldırganlık, fiziksel, sözel, öfke ve düşmanlık düzeylerinin daha yüksek olduğunu ortaya koymaktadır.

Bilgi toplumunun oluşmasında ve bilgi çağında en önemli rol bilgisayar teknolojisine aittir ve her geçen gün bilgisayarın kullanım alanını genişleyerek günlük hayatımızın vazgeçilmezleri arasındaki yerini alarak tüm yaşamımızı etkilemektedir. Bu durum yetişkinlerin ticaret, bilim ve teknoloji alanında etkilendiği çocuk ve ergenlerin de hayatında önemli bir değişime yol açmıştır. Özellikle sanal çerçevede bilgisayar oyunları, konsol oyunları ve çevrimiçi oyunlar gibi alt türleri var olan dijital oyunların kullanımı ve her geçen gün geometrik bir hızla artış göstermektedir. Sunulan eğlence unsurlarının iletişim ve etkileşim boyutu taşıması ergenlerin ve çocukların bu alışkanlığı kazanma yaygınlığının gitgide daha fazla artırmasına sebep olmaktadır.

Bilgisayar oyunlarının hayatımıza bu denli hızlı nüfuz etmesinden dolayı araştırmacılar bu durumun çocuklar ve ergenler üzerinde ne gibi etkiler doğurabileceğini uzun yıllardır sorgulanmaya devam etmektedir. Birçok araştırma sonucunda bilgisayar oyunlarının kullanım içeriği, süresi ve amacına göre değişen oranda olumlu ve olumsuz etkileri olduğu ortaya çıkmaktadır.

Dünyada yaygınlaşan ve özellikle çocuk ve ergenler tarafından talep edilen bilgisayar oyunlarının çoğunlukla şiddet içerikli olması ve bu durumun çocuklardaki saldırganlık davranışını olumsuz şekilde etkilemesi, dünyada bilgisayar oyunlarının etkileri ile ilgili çalışmaların yönünü bu alana çevirmektedir. Ülkemizde de son yıllarda bilgisayar oyunlarının her geçen gün daha da yaygınlaşması ve özellikle şiddet içeren oyunlarla ilgili herhangi bir yasal ya da eğitsel girişimde bulunulmuyor olması, çocukların ve ergenlerin bu etkilere karşı daha da savunmasız kalmasına yol açmaktadır.

Bu araştırmadan elde edilen ilk temel sonuçlara göre, cinsiyet faktörü çocukların fiziksel saldırganlık, öfke davranışı ve düşmanlık tutumları üzerinde etkili bulunmuşken, sözel saldırganlık açısından etkili bulunmamıştır. Bence özellikle 2.89 puan ile fiziksel saldırganlık ve düşmanlık tavırları açısından erkek öğrencilerin kız

öğrencilerden ayrışma nedeni erkek çocukların kız çocuklara göre fiziksel açıdan daha saldırgan davranışlar sergilemesi, çocuklarda cinsel rollerin erken yaşlarda öğretilmesi (Bacıoğlu ve Özdemir, 2012: 180) ve hormon değişimleri ile ilgilidir. Yerleşim yerine göre yapılan saldırganlık analizinde ise, her dört saldırganlık grubunda da ilçe merkezinde yaşayan çocuklar şehir merkezinde yaşayanlara kıyasla daha saldırgan davranışlar sergilemişlerdir. Diğer demografik faktörlere göre daha sübjektif bir yapı içeren bu değerlendirme kriteri, şahsi kanıma göre bölgeye özel kırsal yapı, sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik çevre içerisinde çocukların kendilerini saldırgan davranışlarla ifade etmesinin olumsuz karşılanmıyor olmasıdır. Bu alanda genellenebilir nitelikte bir çıkarıma varılabilmesi için ileride farklı bölgelerde yapılacak çalışmaların sonuçları önemli bir karşılaştırma alanı teşkil edecektir.

Aile eğitim düzeyi ile çocukların saldırganlık eğilimi arasındaki ilişki değerlendirildiğinde ise fiziksel ve sözel saldırganlık gösterme oranı düşük eğitim düzeyindeki ailelerden gelen çocuklarda daha yüksek çıkmıştır. Bence bu gruptaki çocukların eğilimi daha dışa vurumcu özellikler taşıyan fiziksel ve sözel saldırganlığa ket vurmamaları ile ilişkilendirilebilir bir durumdur. Daha içsel özellikler taşımakta olan öfke ve düşmanlık boyutlarında ise yüksek eğitim grubundaki ailelerden gelen çocukların sergilediği ağırlıklı saldırganlık potansiyeli, şahsi kanaatime göre, ilgili duygunun negatif yönlerinin dışa vurulmasından kaçınarak içsel bir şekilde yaşatıldığı bir yaklaşımla açıklanabilecektir. Bu alanda benzeri bir ayrımın yapıldığı bir çalışmaya ilgili literatürde rastlanmamıştır.

Aile gelir seviyesi ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi inceleyen demografik temelli analizde ise, çalışmanın öngörülerinin aksine en düşük gelir seviyesindeki ailelerin çocuklarının daha düşük saldırganlık davranış özellikleri sergilediği ve düşük gelir düzeyi ile saldırganlık arasında belirgin bir ilişki olmadığı sonucuna varılmıştır. Buna göre, bu çalışmada en yüksek gelir grubunu simgeleyen çocukların sayısının yüzde 11 olarak diğer gruplardan düşük olması araştırma yapılan grubun sosyo ekonomik yapısının genellikle düşük ve orta gelir grubunu temsil eden ilk iki grupta yoğunlaşması (toplam yüzde 57), araştırmanın bu alandaki verilerinin etkinliğini azaltan bir unsurdur. Benzeri bir değerlendirme ileride yapılacak çalışmalarda daha homojen bir gelir grubu ile değerlendirilmelidir.

Araştırmanın bilgisayar oyunları ile ilgili olan iki bölümünde ise tartışmalarda sunulduğu gibi, alandaki yazınla önemli ölçüde örtüşen sonuçlara ulaşılmaktadır. Hiç oyun oynamayan çocuklar yüzde 12 iken, en yüksek saatli oyun oynayan çocuklar ise toplam örneklemin yüzde 9'unu teşkil etmektedir. Özellikle bilgisayar oyunu oynama sıklığı ile saldırganlık davranışı arasındaki ilişki dikkat çekici seviyededir. Her bir saldırganlık unsuru için en yüksek eğilim puanları 7 saat ve üzerinde bilgisayar oynayan çocuklar tarafından, en düşük saldırganlık eğilimi puanları ise en az süre bilgisayar oyunu oynayan çocuklar tarafından gerçekleştirilmiştir. Kanımca Buss-Perry ölçeğinde bir önceki bölümün tamamlayıcısı olarak tasarlanan son bölümde ise çocukların şiddet içerikli bilgisayar oyunlarına olan ilgileri ile saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişki ölçülmektedir. Analiz sonuçları açık bir şekilde şiddet içerikli yüzde 29 ağırlığı temsil eden grubun her bir ölçekte en yüksek şiddet eğilimini gösterdiğini, hiçbir oyun oynamayan ya da bulmaca gibi şiddet içermeyen oyunları oynayan toplam yüzde 20'lik dilimin ise en düşük şiddet puanlarını sergilediğini göstermektedir. Sonuç itibarıyla çalışmanın temel hipotezi olan şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile saldırganlık eğilimi arasındaki ilişki bu çalışmada tespit edilmekte ve teyit edilmektedir.

ÖNERİLER

Bu araştırmanın sonuçları doğrultusunda bilgisayar oyunlarının çocukların davranışsal, fizyolojik ve psikolojik durumları üzerindeki etkilerini azaltmak ve özellikle şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların dünyasında mümkün olan en düşük düzeyde bulunmasını sağlamak üzere en önemli görev aile, eğitim programcıları ve eğitmenlere düşmektedir.

Ailelerin çocuklarına bilgisayarın olumsuz etkilerini göz önünde bulundurarak kontrollü bir bilgisayar erişimi sağlamaları bu noktada atılacak ilk adım olacaktır. Bilgisayarın çocukların eğitim ve gelişimi için faydalı yönleri tespit edilerek gerek bireysel gerekse çevrimiçi oynanabilecek oyunlar, ebeveynler tarafından hem içerik hem de süre olarak kesin bir şekilde sınırlandırılmalıdır. Bu doğrultuda ebeveynler tarafından atılacak adımlar, çocuğun bilgisayar oyunu bağımlılığı geliştirmesinin ve şiddet ya da diğer zararlı içerikleri barındıran oyunların uzun vadede önüne geçmiş olacaktır.

Çocukların farklı sosyo-ekonomik ve kültürel çevreden geldikleri ve her ailenin çocuklarını bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri hakkında bilinçlendirme bakımından aynı performansı ve etkinliği sergileyemeyeceği yadsınamaz bir gerçektir. Bu noktada en önemli sorumluluk eğitim kurumlarına ve çocukların her gün karşılaşarak etkileşime girdikleri öğretmenlerine düşmektedir. Çocukların okul dışında ve özel hayatlarında bilgisayar ve bilgisayar oyunlarının yeri ile hangi oyunların ne kadar sıklıkla tercih edildiğinin tespit edilmesi önemli bir başlangıç olabilecektir. Böylelikle, bilgisayar oyunlarının olası olumsuz etkileri açısından risk taşıyan çocuklar, hem direkt iletişim hem de ebeveynlerinin uyarılması yoluyla karşılaşılabilecek sorunlar konusunda aydınlatılabilir.

Bu konuda makro açıdan önemli bir sorumluluk da eğitim planlama ve geliştirmesi ile ilgili yükümlü kamu kurumları ve yetkililerine düşmektedir. Öncelikli adım olarak bilgisayar oyunlarının türlerine göre sınırlandırılması, belirli yaş grupları için risk teşkil edebilecek şiddet ve uygunsuz içerik barındıran bilgisayar yazılımlarının en üst seviyede kontrol altına alınması ve belirli erişim koşulları ve standartları getirilmesi gerekmektedir. Diğer bir önemli gereklilik ise, eğitim kurumlarında görev yapan personel ve öğretmenlere, bilgisayar bağımlılığı, şiddet ve saldırganlık arasındaki

ilişkinin detaylı bir şekilde anlatılması, gerekli eğitimlerin verilmesi ve çocukların bilgisayarın faydalı kullanımları yönünde teşvik edilmesinin sağlanmasıdır.



KAYNAKÇA

AKÇAY, D. ve H. Özcebe (2012a), "Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi", *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.

AKÇAY, D. ve H. Özcebe (2012b), "Televizyonun okul öncesi dönemdeki çocukların saldırganlık davranışına etkisi", *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, Sayı: 55, 82-87.

ATASEVEN, B.; (2012), "Nitel Bilimsel Araştırmalarda Veri Kalitesinin Önemi", *Marmara Üniversitesi İ.İ.B. Dergisi*, Cilt: 33, Sayı: 2, 543-564.

BACIOĞLU, S.D. ve Y. Özdemir (2012), "İlköğretim Öğrencilerinin Saldırgan Davranışları ile Yaş, Cinsiyet, Başarı Durumu ve Öfke Arasındaki İlişkiler", *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, Cilt:3, Sayı: 2, 169-187.

BAKAR, A., H. Tüzün ve K. Çağıltay (2008), "Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin algıları: Sosyal bilgiler dersi örneği", *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı:35, 27-37.

BURAK, Y. ve E. AHMETOĞLU (2015), "Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi", *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Sayı: 10/11, 363-382.

CAN, S.; (2002), "Aggression Questionnaire" adlı ölçeğin Türk popülasyonunda geçerlik ve güvenilirlik çalışması, *Yayımlanmamış Uzmanlık Tezi*, GATA Haydarpaşa Eğitim Hastanesi, İstanbul.

ÇAKIR, H.; (2013), "Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi", *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: 9, Sayı: 2, 138-150.

ÇELİK, H. ve M. Otrar (2009), "Saldırganlık Envanterinin Türkçeye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışmaları", *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, Sayı: 29, 101-120.

ÇELİK, İ.; (2011) "Şiddet İçeren Video Oyunları Saldırganlığı Artırıyor", *Bilim ve Teknik*, Haziran 2011, 11.

ÇELİK, H. ve O. Kocabıyık (2014), "Genç Yetişkinlerin Saldırganlık İfade Biçimlerinin Cinsiyet ve Bilişsel Duygu Düzenleme Tarzları Bağlamında İncelenmesi", *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: 4, Sayı: 1, 139-155.

ÇELİKKAYA, G.; (2008), "Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ergenlik Çağındaki Gençler Üzerindeki Etkisi", Yeditepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Com 422 Kitle İletişim Araştırmaları, 1-25.

ÇETİNKAYA-YILDIZ, E. ve Z. Sümer (2010), "Saldırgan davranışlarını yordamada çevresel risk, çevresel güvenlik ve okul iklimi algısı", *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4 (34), 161-173.

DETAY OYUN (2014), "Oyun Tanımları", <http://www.detayoyun.com/detay/tanim.php>

DİNÇ, M.; (2012), "Dijital Oyunlar", Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, www.tbmm.gov.tr

DOLU, O., H. Büker ve Ş. Uludağ (2010), "Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme", *Adli Bilimler Dergisi*, Cilt: 9, Sayı: 4, 54-75.

ESGİN, E., H. Aksaya, O. Kırçalı ve A. Direk (2011) "Elektronik Oyunlara Olan İlginin Etkenlerinin Tespiti ve Piyasadaki Eğitsel Oyunların Özellikleri ile Karşılaştırılması", *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(4), 1291-1310.

ERDOĞDU, Y.; (2010), "Öğrencilerin Saldırganlık Eğilimlerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmeleri", *International Conference on New Trends in Education and Their Implications*, 11-13 Kasım 2010, Antalya-Türkiye.

GÖKŞEN, C.; (2014), "Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları", *A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [TAED]*, Sayı: 52, 229-259.

GÜNAYDIN, B. ve Z. D. Yöndem (2007), "Ergenlerin akran bağlılığının bazı değişkenler açısından incelenmesi", *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7 (1), 141-153.

GÜRCAN, A., S. Özhan ve R. Uslu (2008), "Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri", *T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, Ankara.

HASTA, D. ve E. Güler (2013), "Saldırganlık: Kişilerarası İlişki Tarzları ve Empati Açısından Bir İnceleme", *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(1), 64-104.

İŞÇİBAŞI, Y.; (2011), "Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar", *Selçuk İletişim*, 7(1), 122-130.

KAĞITÇIBAŞI, Ç.; (2006), *Yeni İnsan ve İnsanlar* (10. Basım), Evrim Kitabevi, İstanbul.

KAPLAN, B. ve E. Ş. Aksel (2013), "Ergenlerde Bağlanma ve Saldırganlık Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi", *Nesne Psikoloji Dergisi (NPD)*, Cilt 1, Sayı 1, 21-49.

KARAASLAN, I. A.; (2015), "Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz", *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt: 8, Sayı: 36, 806-818.

KARTAL, H. ve A. Bilgin (2009), "Anne-Babaların Kız ve Erkek Çocuklarına Uyguladıkları Psikolojik Saldırganlık Davranışları", *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Sayı.8 Cilt:2 , 230-241.

KESEN, N. F.; M. E. Deniz ve N.. Durmuşoğlu (2007). "Ergenlerde saldırganlık ve öfke düzeyleri arasındaki ilişki: Yetiştirme yurtları üzerinde bir araştırma", *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17, 353-364.

KESİMLİ, İ.G.; (2013), "Saldırganlık ve Vandalizm", *Electronic Journal of Vocational Colleges*, Mayıs-2013 Sayısı, 157-170.

KIRAN, Ö.; (2011), "Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri: Samsun İli Örneği", Ondokuzmayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Samsun.

KOCACIK, F.; (2007), "Şiddet Olgusu Üzerine", *C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, Cilt 2, Sayı 1, 1-7.

KOÇYİĞİT, S. ve N. Baydilek (2015), "Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyun Algılarının İncelenmesi", *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt:XII, Sayı:I, 1-26.

KOPAR, P.; (2011), "Çocuklarda Saldırganlık ve Öfke" <http://www.lavengelisim.com/content/makaleler/pdf/26.pdf>

MADRAN, A.D.; (2012), "Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nin Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması", *Türk Psikiyatri Dergisi*, Sayı: 23, 1-6.

MEB (2014), *Uyumsuz Çocuklar*, Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları, Ankara.

MUTLUOĞLU, S. ve N. Serin (2010), "İlkokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Bazı Sosyo-Demografik Özellikler Açısından İncelenmesi", *International Conference on New Trends in Education and Their Implications*, 11-13 November, 2010 Antalya-Turkey, 858-864.

ÖNEN, E.; (2009), "Saldırganlık Ölçeği'nin Psikometrik Niteliklerinin Türk Ergenleri İçin İncelenmesi", *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(32), 75-84.

ÖZEN, Y.; (2013), "Saldırganlık, Psikolojik Şiddet ve Duygusal Zekâ Arasındaki İlişki", *Akademik Bakış Dergisi*, Sayı: 35, 1-14.

ÖZTÜTÜNCÜ, D. F.; (2006), "Video Games and Children: Violence in Video Games", *New Symposium Journal*, 44(4), 161-164.

SÜTCÜ, S.T., A. Aydın ve O. Sorias (2010), "Ergenlerde Öfke ve Saldırganlığı Azaltmak için Bilişsel Davranışçı Bir Grup Terapisi Programının Etkililiği", *Türk Psikoloji Dergisi*, 25(66), 57-67.

ŞAHİN, E.S. ve F.K. Owen (2009), "Psikolojik İhtiyaçları Farklı Lise Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeyleri", *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4 (32), 64-74.

ŞEN, M. ve M. Arı (2011), "Okulöncesi Sosyal Davranış Ölçeği-Öğretmen Formu'nun Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışması", *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, Cilt: 44, Sayı: 2, 1-28.

TEPE, Y.K. ve M. Sayıl (2012), "Ebeveyn Kontrolü ve Ergenin Sosyal İşlevselliği Arasındaki Bağlantıda İlişkisel Saldırganlığın Aracı Rolü", *Türk Psikoloji Dergisi*, 27(70), 119-132.

TÜZÜN, H., A. Akıncı, D. Yıldırım ve M. Sırakaya (2013), "Bilgisayar oyunları ve öğrenme", İçinde K. Çağıltay, & Y. Göktaş (Ed.), *Öğretim teknolojilerinin temelleri: Teoriler, araştırmalar, eğilimler* (597-614), Pegem Akademi, Ankara.

ULUÇAY, Ç.; (2013), "Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri", *Eğitimde Yansımalar*, Sayı: 34, 19-21.

USK (2013), "Çocukları ve gençleri korumak: Almanya'daki bilgisayar ve video oyunları için yaş göstergeleri", Almanya Federal Aile, Yaşlılar, Kadın ve Gençlik Bakanlığı Projesi, http://www.usk.de/fileadmin/documents/USK_Broschuere_TR.pdf

UZBAŞ, A.; (2009), "Okul Psikolojik Danışmanlarının Okulda Saldırganlık ve Şiddete Yönelik Görüşlerinin Değerlendirilmesi", *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Yıl 9, Sayı 18, 90-110.

YALÇIN, Ö. ve A. Erdoğan (2013), "Şiddet ve Agresyonun Nörobiyolojik, Psikososyal ve Çevresel Nedenleri", *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 5(4), 388-419.

YAVUZ, B., Y. Güneş, R. Turhan ve N. Yaşaroğlu (2004), "Bilgisayar Oyunları ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri", *Empati*, Yıl: 4 Sayı: 19, 2-8.

YAVUZER, Y.; (2013), "Ergenlerde Saldırganlık ve Sosyometrik Popülerlik Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi", *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 13(2), 767-780.

YÜKSEL, M.; (2009), "Okul Sosyal Davranış Ölçeklerinin (OSDÖ) Türkçeye Uyarlanması", *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 9(3), 1605-1650.

EK 1: GENEL BİLGİ ANKETİ

1) Kaç yaşındasınız?

2) Cinsiyetiniz

1-Erkek

2-Kız

3) Okulunuz hangi yerleşim biriminde yer almaktadır:

1-İl merkezindedir ()

2-İlçe merkezindedir ()

4) Anne ve babanız eğitim durumu nedir? En yüksek eğitilmiş olanına göre cevaplayınız.

1-İlkokul

()

2-Ortaokul

()

3-Lise

()

4-Üniversite

()

5-Yüksek Lisans

()

5) Ailenizin aylık gelir düzeyi aşağıdakilerden hangisine uygundur?

1- 0 ile 2.000 TL arasında

()

2-2.001 – 3.000 TL arasında

()

3-3.001 – 4.000 TL arasında

()

4-4.001 – 5.000 TL arasında

()

5-5.000 TL'den yüksek

()

6) Hangi sıklıkta bilgisayar oyunu oynarsınız?

1-Hiç oynamam

()

2-Günde 1 ile 3 saat arası

()

3-Günde 3 ile 5 saat arası

()

4-Günde 5 ile 7 saat arası

()

5-Günde 7 saatten fazla

()

7) En çok oynadığınız bilgisayar / video oyunlarının türü nedir?

1-Bulmaca ve zekâ oyunları

()

2-Macera oyunları

()

3-Spor ve yarış oyunları ()

4-Strateji oyunları ()

5-Savaş ve dövüş oyunları ()



EK-2: BUSS-PERRY SALDIRGANLIK ÖLÇEĞİ ANKET SORULARI

Aşağıdaki cümleleri dikkatle okuyunuz ve verilen cümlenin sizi ifade etme derecesine göre sırasıyla “tamamen katılıyorum”, “katılıyorum”, “kararsızım”, “katılmıyorum” ya da “hiç katılmıyorum” seçeneklerinden birisini işaretleyiniz. Anlayamadığımız sorular olursa cevaplamaadan önce öğretmeninize danışmaktan çekinmeyiniz.

| No | Sorular | Hiç Katılmıyorum | Katılmıyorum | Kararsızım | Katılıyorum | Tamamen Katılıyorum |
|----|--|------------------|--------------|------------|-------------|---------------------|
| 1 | Bazı arkadaşlarım benim öfkeli biri olduğumu söylerler. | | | | | |
| 2 | Gerekirse hakkımı korumak için şiddete başvurabilirim. | | | | | |
| 3 | Birisi bana fazlasıyla iyi davrandığında "Acaba benden ne istiyor?" diye düşünürüm. | | | | | |
| 4 | Arkadaşlarımın görüşlerine katılmadığım zaman bunu onlara açıkça söylerim. | | | | | |
| 5 | Öfkeden deliye döndüğümde bir şeyler kırıp dökerim. | | | | | |
| 6 | İnsanlar benim görüşlerime katılmadıklarında onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam. | | | | | |
| 7 | Zaman zaman bazı olaylara/kişilere yönelik kızgınlığım uzun süre bitmek bilmez. | | | | | |
| 8 | Bazen başkalarına vurma dürtümü kontrol edemiyorum. | | | | | |
| 9 | Sakin yapılı biriyimdir. | | | | | |
| 10 | Tanımadığım insanlar bana fazla yakın davrandıklarında onlara şüpheyle yaklaşırım. | | | | | |
| 11 | Daha önce, tanıdığım insanları tehdit ettiğim oldu. | | | | | |
| 12 | Çok çabuk parlar ve hemen sakinleşirim. | | | | | |
| 13 | Birisi bana sataşırse kolaylıkla onu itip tartaklayabilirim. | | | | | |
| 14 | İnsanlar sinirimi bozduklarında kolaylıkla onlar hakkında ne düşündüğümü söyleyebilirim. | | | | | |

EK-2: Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği Anket Soruları-Devamı

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 15 | Zaman zaman kıskançlık beni yiyip bitirir. | | | | | |
| 16 | Bir insana vurmanın mantıklı bir gerekçesi olamayacağını düşünüyorum. | | | | | |
| 17 | Bazen hayatın bana adaletsiz davrandığını düşünürüm. | | | | | |
| 18 | Öfkemi kontrol etmekte zorluk çekerim. | | | | | |
| 19 | Yapmak istediğim bir şey engellendiğinde kızgınlığımı açıkça ortaya koyarım. | | | | | |
| 20 | Zaman zaman insanların arkamdan güldüğü duygusuna kapılırım. | | | | | |
| 21 | İnsanlarla sıkça görüş ayrılığına düşerim. | | | | | |
| 22 | Birisi bana vurursa ben de karşılık veririm. | | | | | |
| 23 | Bazen kendimi patlamaya hazır bir bomba gibi hissediyorum. | | | | | |
| 24 | Diğer insanların her zaman çok iyi fırsatlar yakaladıklarını düşünüyorum. | | | | | |
| 25 | Birisi beni iterse onunla kavgaya tutuşurum. | | | | | |
| 26 | Arkadaşlarımın arkamdan konuştuklarını biliyorum. | | | | | |
| 27 | Arkadaşlarım münakaşacı/tartışmayı seven biri olduğumu söylerler. | | | | | |
| 28 | Bazen olmadık şeylere ortada mantıklı bir neden yokken aniden sinirlenir, tepki veririm. | | | | | |
| 29 | Çoğu insana kıyasla daha sık kavgaya karıştığımı söyleyebilirim. | | | | | |

ÖZGEÇMİŞ

6 Temmuz 1981 Rize doğumlu. İlk ve orta öğrenimini Rize’de yaptı. Lisans eğitimini Marmara Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği bölümünde tamamladı. Çeşitli illerde okul öncesi öğretmeni olarak görev yaptı. Halen bir kamu kurumunda okul öncesi öğretmeni olarak görevine devam etmektedir.

