



T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

BAĞIMLILIK VE ADLİ BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ADLİ BİLİMLER ANABİLİM DALI

SUÇ ÖNLEME VE ANALİZİ BİLİM DALI

ŞİDDET İÇERİKLİ VIDEO OYUNLARININ 10-15 YAŞ GRUBU
ÇOCUKLARIN SALDIRGANLIK DAVRANIŞI VE ŞİDDET EĞİLİMİNE
ETKİSİ

İLKNUR ARVAS

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tez Danışmanı

Prof. Dr. İsmet Galip YOLCUOĞLU

İstanbul – 2019



T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

BAĞIMLILIK VE ADLİ BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ADLİ BİLİMLER ANABİLİM DALI

SUÇ ÖNLEME VE ANALİZİ BİLİM DALI

**ŞİDDET İÇERİKLİ VIDEO OYUNLARININ 10-15 YAŞ GRUBU
ÇOCUKLARIN SALDIRGANLIK DAVRANIŞI VE
ŞİDDET EĞİLİMİNE ETKİSİ**

İlknur ARVAS

164501023

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN: Prof. Dr. İsmet Galip YOLCUOĞLU

İstanbul – 2019



T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
GİRİŞİMSSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR
ETİK KURULU BAŞKANLIĞI

SAYI: 61351342-/ 2019-383

26/08/2019

Sayın Prof.Dr. İsmet Galip YOLCUOĞLU
(İlknur ARVAS)

Üsküdar Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulunun 25/09/2018 tarihinde yapılan 10 No.lu toplantısında “Şiddet İçerikli Video Oyunlarının 10-15 Yaş Grubu Çocuklar Üzerindeki Saldırganlık Davranışı Ve Şiddet Eğiliminin İncelenmesi” adlı araştırma projenizin isminin 26/08/2019 tarihinde yapılan 08 No.lu toplantısında “Şiddet içerikli video oyunlarının 10-15 yaş grubu çocukların saldırganlık davranışı ve şiddet eğilimine etkisi” olarak değiştirilmesinin etik açıdan uygun olduğuna karar verilmiştir.

Bilgilerinize rica ederim.

Doç. Dr. Cumhuri TAŞ
Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik
Kurulu Başkanı



T.C.
ÜSKÜDAR
ÜNİVERSİTESİ

YÜKSEK LİSANS TEZ SAVUNMA SINAVI TUTANAĞI

BAĞIMLILIK VE ADLİ BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

GENEL BİLGİLER

Öğrenci No	: 164501023
Öğrenci Adı Soyadı	: İlknur Arca
Anabilim Dalı	: Adli Bilimler
Tez Danışmanı	: Prof. Dr. İsmet Galip Yolcuoğlu
Tezin Başlığı	: Şiddet içerikli Video Oyunlarının 10-15 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı ve Şiddet Epilimine Etkisi

Toplantı Tarihi	: 24 Temmuz 2019	Saati	: 14:00
-----------------	------------------	-------	---------

Öğrenci Savunmaya : Geldi

Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca tez bilimsel olarak incelenmiş, adayın tez çalışmasını sunmasının ardından, adaya tez çalışması ile ilgili sorular yöneltilmiştir.

Yapılan savunma sınavında adayın tez çalışması başarılı bulunarak **KABUL** edilmesine,
 Yapılan savunma sınavı sonunda tez çalışmasının **DÜZELTİLMESİNE**, düzeltme için adaya ay **EK SÜRE** verilmesine (en fazla 3 ay)
 Yapılan savunma sınavının sonunda tezin **REDDEDİLMESİNE**
 OY BİRLİĞİ **OY ÇOKLUĞU**
İle karar verilmiştir.

Savunmada Tezin Başlığı : Değişmedi Değişti

Tezin Yeni Başlığı : Değişmedi

Öğrenci Savunmaya : Gelmedi

Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca yukarıda belirtilen tarih ve saatte Tez Savunma Jürisi toplanmış ancak ilgili öğrenci savunma sınavına gelmemiştir. Adayın tez çalışmasını Jüri önünde sunmadığı için yapılan değerlendirmeler sonunda adayın tez çalışmasıyla ilgili aşağıdaki kararı,
 OY BİRLİĞİ İLE REDDEDİLMİŞTİR.

Tez Sınavı Jürisi	Unvanı, Adı Soyadı	İmza
Başkan	Doç. Dr. Gülben Hızlı Seyal	
Danışman Üye	Prof. Dr. İsmet Galip Yolcuoğlu	
Üye	Doç. Dr. İbrahim Özer	
Üye	Doç. Dr. Gülşin A A Uğurlubay	

(Tüm durumlarda jüri üyelerinin tez değerlendirme raporları gerekir.)

Sayı No :

Tarih : 24/07/2019...

Yukarıda kimlik bilgileri belirtilen ve Anabilim Dalımız Yüksek Lisans Programı öğrencisinin Tez Savunma Sınav Tutanağı ve eklerinin Enstitü Yönetim Kurulunda görüşülmesi hususunda bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

Not: Bu forma orijinal raporlar (bir nüsha) eklenecektir.

Anabilim Dalı Başkanı
(Unvanı, Adı Soyadı, İmza)

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “**Şiddet İçerikli Video Oyunlarının 10-15 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Ve Şiddet Eğilimine Etkisi**” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

... / ... / 2019

İlknur ARVAS

İmza

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın incelenmesinde desteklerini esirgemeyen başta tez danışmanım Prof. Dr. İsmet Galip YOLCUOĞLU'na ve bölümümdeki diğer tüm hocalarıma teşekkürü bir görev sayıyorum. Çalışmam esnasında desteklerini esirgemeyen aileme, arkadaşlarıma, okul yöneticilerine, değerli öğretmenlerimize ayrıca tezime konu olan tüm öğrencilere teşekkürlerimi sunuyorum. Çocuklarımızın güvenli ve güzel geleceğine olan inancımla yapmış olduğum bu çalışmanın konuya ilgisi olan tüm insanlara değer ve yarar katması temennisiyle...



ÖZET

(ARVAS, İlknur, Yüksek Lisans, İstanbul, 2019)

ŞİDDET İÇERİKLİ VIDEO OYUNLARININ 10-15 YAŞ GRUBU ÇOCUKLARIN SALDIRGANLIK DAVRANIŞI VE ŞİDDET EĞİLİMİNE ETKİSİ

Günümüzde bilim ve teknoloji sayesinde bilgisayar ve internet kullanımının yaygın olması bilgiye ulaşmayı kolaylaştırırken diğer yandan bağımlılık ve bazı olumsuz tutum ve davranışların ortaya çıkmasına da neden olmaktadır. Bu durum yetişkinleri olduğu kadar çocuk ve gençleri de hem olumlu hem olumsuz yönden etkileyebilmektedir. Aynı zamanda eğitim ve iletişim maksatlı kullanılmaya başlayan bilgisayar son zamanların önemli bir eğlence aracı haline gelmiştir. Özellikle çocuklar ve gençler arasında konsol, PC, çevrimiçi (online) gibi dijital oyunların kullanımı her geçen gün artmaktadır.

Son yıllarda yapılan araştırmalar göstermiştir ki şiddet içerikli video/bilgisayar oyunlarının kontrolsüz bir şekilde oynanması çocukları ruhsal ve davranışsal açıdan olumsuz olarak etkilemektedir. Bu araştırma, şiddet içerikli video oyunlarının 10-15 yaş grubu çocukların saldırganlık davranışı ve şiddet eğilimine etkisini tespit etmek üzere Buss- Perry Saldırganlık Ölçeği ile saldırganlığın alt boyutları olarak sınıflandırılan sözel saldırganlık, fiziksel saldırganlık, öfke ve düşmanlık ölçekleri çerçevesinde çocukların demografik özellikleri, şiddete ve şiddet içerikli video/bilgisayar oyunlarına ilişkin tutumları ile ilgili veriler arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Araştırmaya dahil olan çocuklar İstanbul'un Fatih ilçesindeki 4 ilköğretim okulunda 5. 6. 7. ve 8. sınıflarda eğitim ve öğretim görmekte olan farklı sosyo-ekonomik gruplara ait 10-15 yaş grubu toplam 536 çocuktan oluşmaktadır. Araştırmanın anket formunun ilk bölümünde çocukların demografik bilgilerini içeren 21 soru, ikinci bölümünde çocukların şiddete ve şiddet içerikli video/bilgisayar oyunlarına ilişkin tutumlarını tespit eden 8 soru, son bölümünde ise Buss- Perry Saldırganlık Ölçeği Testi'nin Türkçe tercümesinde yer alan 29 soru yer almaktadır.

Araştırmada veri toplama araçları ile elde edilen bilgilerin çözümlenmesi SPSS paket programı kullanılarak bilgisayar ortamında gerçekleştirilmiştir. Tabloların yorumlanmasında öncelik frekans bilgilerine verilmiştir. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının oynanmasında etkili olduğu düşünülen bağımsız değişkenlerle karşılaştırma tabloları yapılmıştır. İstatistikî analizlerde Korelasyon, One Way-ANOVA, ki-Kare ve T-Test tekniklerine başvurulmuştur.

Araştırmanın temel hipotezi doğrulanarak şiddet içerikli video oyunlarının çocukların saldırganlık davranışı ve şiddet eğilimine etkisi üzerinde anlamlı derecede etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: Çocuk, Saldırganlık, Şiddet, Video/Bilgisayar Oyunları, Dijital Oyunlar

ABSTRACT

(ARVAS, İlknur, Master, İstanbul, 2019)

THE EFFECT OF VIOLENCE CONTENT VIDEO GAMES ON AGGRESSIVE BEHAVIOR AND VIOLENCE TENDENCIES OF 10-15 YEAR OLD CHILDREN

Today, with the help of science and technology, the widespread use of computers and the Internet makes it easier to reach information and on the other hand, it causes addiction and some negative attitudes and behaviors.

This situation can affect both children and young people both positively and negatively as well as adults. At the same time, the computer, which has started to be used for education and communication, has become an important entertainment tool of recent times. The use of game platforms, PC and online digital games is increasing day by day, especially among children and adolescents.

In recent years, research has shown that the uncontrolled use of violent video / computer games affects children in a negative way psychologically and behaviorally. This study aims to determine the effects of violent behavior on the aggressive behavior and violence tendency of the 10-15 age group children. The demographic features of the children, including verbal aggression, physical aggression, anger and hostility scales, which are classified as sub-dimensions of aggression with Buss-Perry Aggression Scale, examined the relationship between the attitudes towards violent video / computer games. The children included in the study consisted of 536 children in 10-15 age groups belonging to different socio-economic groups who are studying in the 5th, 6th and 8th grades in 4 different primary schools in Fatih, İstanbul. In the first part of the questionnaire, there are 21 questions including demographic information of the children and in the second part 8 questions that determine the attitudes of children to violence and video / computer games. In the last part, there are 29 questions in the Turkish translation of Buss-Perry Aggression Scale Test.

Data gathering tools were analyzed by using SPSS 25.0 software. Priority is given to frequency information in the interpretation of the tables. Comparison tables were made with independent variables thought to be effective in playing violent computer games. Correlation, One Way-ANOVA, chi-square and T-Test techniques were used in statistical analysis.

The basic hypothesis of the study was verified and it was concluded that violent video games had a significant effect on children's aggression behavior and violence tendency.

Keywords: Child, Aggression, Violence, Video / Computer Games, Digital Games

İÇİNDEKİLER

ETİK KURULU RAPORU	ii
TEZLİ YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU	iii
YEMİN METNİ	iv
ÖNSÖZ.....	v
ÖZET	vi
ABSTRACT.....	vii
KISALTMALAR	xii
TABLolar VE ŞEKİLLER LİSTESİ	xii
BÖLÜM 1	1
GİRİŞ	1
1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ	4
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI	5
1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	6
1.4. HİPOTEZLER.....	7
1.5. VARSAYIMLAR.....	8
1.6. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	8
1.7. KAPSAM VE SINIRLILIKLAR	9
1.8. ÖRNEKLEM.....	9
1.9. VERİ TOPLAMA TEKNİKLERİ.....	10
1.10. VERİLERİN ANALİZİ.....	10
BÖLÜM 2	11
2.1. SALDIRGANLIK KAVRAMI	11
2.2. SALDIRGANLIK KURAMLARI	12
2.2.1. İçgüdü Kuramı	13
2.2.2. Kalıtım Kuramı.....	15
2.2.3. Engelleme-Saldırganlık Kuramı	16
2.2.4. Uyarı Aktarımı Kuramı.....	17
2.2.5. Davranışçı kuram.....	18
2.2.6. Sosyal Öğrenme Kuramı.....	19
2.2.7. Boşalma Kuramı(Catharsis Theory)	20
2.2.8. Genel Duygusal Saldırganlık Modeli	21
2.3. SALDIRGANLIĞIN TÜRLERİ	22

2.3.1. Dolaylı ve Doğrudan Saldırganlık	22
2.3.2. Fiziksel ve Sözel Saldırganlık	23
2.3.3. Duygusal ve Araçsal Saldırganlık	23
2.3.4. Dürtüsel ve Kasti Saldırganlık	24
2.3.5. Reaktif ve Proaktif Saldırganlık	24
2.4. CİNSİYET VE SALDIRGANLIK İLİŞKİSİ	27
2.5. SOSYOLOJİK AÇIDAN SALDIRGANLIK	29
2.6. ŞİDDET KAVRAMI	30
2.7. ŞİDDETİN SINIFLANDIRILMASI	33
2.7.1. Fiziksel (Saldırgan) Şiddet	33
2.7.2. Duygusal Şiddet	34
2.7.3. Ekonomik Şiddet	35
2.7.4. Cinsel Şiddet	35
2.7.5. Siber Şiddet	36
2.8. GENÇLİK ŞİDDETİNİ ETKİLEYEN FAKTÖRLER	36
2.8.1. Bireysel Faktörler ; Psikolojik, Fiziksel ve Biyolojik Etmenler	37
2.8.2. Toplumsal Faktörler	39
2.8.2.1. Akran Grubu Faktörleri	40
2.8.2.2. Okul Faktörü	41
2.8.2.3. Toplum ve Kültür Faktörü	44
2.9. ŞİDDETİN NÖROBİYOLOJİK BOYUTU	45
2.10. ŞİDDETİN SOSYOLOJİK BOYUTU	49
2.11. ŞİDDETİN HUKUKİ BOYUTU	50
BÖLÜM 3	56
LUDOLOJİ	56
3.1. OYUNBİLİM : LUDOLOJİ	56
3.1.1 Oyun Kavramı	56
3.1.2. Oyun Tarihi	58
3.1.3. Oyunun Özellikleri	59
3.1.4. Oyun Üzerine Kuramlar	60
3.1.4.1. Sihirli Çember Kuramı	61
3.1.4.2. Caillois Kuramı	62
3.1.4.3. Stephenson Kuramı	64

3.1.4.4. Suits Kuramı	65
3.1.4.5. Retorik Kuramı	65
3.2. LUDOLOJİ ALANINDAKİ ÇALIŞMALAR	67
3.3. DİJİTAL OYUN KAVRAMI.....	67
3.4. DİJİTAL OYUN ÖZELLİKLERİ.....	70
3.5. DİJİTAL OYUN TÜRLERİ.....	72
3.5.1. Soyut Oyunlar	74
3.5.2. İkonik Oyunlar	74
3.5.3. Anlamlı Oyunlar	74
3.5.4. Anlamsız Oyunlar	74
3.5.5. Aşamalı Oyunlar	75
3.6. DİJİTAL OYUN ORTAMLARI.....	75
3.6.1. Video Tabanlı Oyunlar	75
3.6.2. Bilgisayar Tabanlı Oyunlar.....	76
3.6.3. Taşınabilir Oyunlar	76
3.7. DİJİTAL OYUNLARDA ŞİDDET İÇERİĞİ VE SALDIRGANLIK İLİŞKİSİ	76
3.8. DİJİTAL OYUNLARA İLİŞKİN YURT DIŞINDA YAPILAN ARAŞTIRMALAR.....	79
3.9. DİJİTAL OYUNLARA İLİŞKİN TÜRKİYE'DE YAPILAN ARAŞTIRMALAR.....	85
3.10. DİJİTAL OYUNLARIN OLUMLU VE OLUMSUZ ETKİLERİ.....	87
BÖLÜM 4	90
BULGULAR VE YORUMLAR	90
4.1. ŞİDDETE VE ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR/VİDEO OYUNLARINA İLİŞKİN TUTUM	90
4.1.1. Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki	90
4.1.2.Şiddete ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum İle Öfke Arasındak İlişki	91
4.1.3. Şiddete ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum İle Düşmanlık Arasındaki İlişki	92
4.2. OYNANAN OYUN TÜRÜ İLE ŞİDDET VE ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR/VİDEO OYUNLARI.....	93
4.2.1. Oynanan Oyun Türleri İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum	93

4.2.2. Oynanan Oyun Türleri İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki	94
4.2.3. Oynanan Oyun Türleri İle Öfke Arasındaki İlişki	95
4.2.4. Oynanan Oyun Türleri İle Düşmanlık Arasındaki İlişki.....	96
4.2.5. Oynanan Oyun Türleri İle Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki	97
4.3. AİLE GELİR SEVİYESİNE GÖRE DAĞILIM.....	98
4.3.1.Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum	99
4.3.2.Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki	100
4.3.3. Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Öfke Arasındaki İlişki.....	101
4.3.4. Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Düşmanlık Arasındaki İlişki	102
4.3.5.Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki.....	103
4.4. GÜNDE ORTALAMA OYUN OYNAMA SAATLERİNİN DAĞILIMI	104
4.4.1. Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum.....	104
4.4.2.Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki	105
4.4.3. Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Öfke Arasındaki İlişki.....	107
4.4.4.Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Düşmanlık Arasındaki İlişki	108
4.4.5.Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki	109
4.5. AİLE EĞİTİM SEVİYESİNE GÖRE DAĞILIM.....	110
4.5.1. Annenin Eğitim Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum	110
4.5.2. Annenin Eğitim Düzeyi İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki	111
4.5.3. Annenin Eğitim Düzeyi İle Öfke Arasındaki İlişki	112
4.5.4. Annenin Eğitim Düzeyi İle Düşmanlık Arasındaki İlişki	113
4.5.5. Annenin Eğitim Düzeyi İle Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki	114
4.5.6. Babanın Eğitim Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum	115

4.5.7. Babanın Eğitim Düzeyi İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki	116
4.5.8. Babanın Eğitim Düzeyi İle Öfke Arasındaki İlişki	117
4.5.9. Babanın Eğitim Düzeyi İle Düşmanlık Arasındaki İlişki	118
4.5.10. Babanın Eğitim Düzeyi İle Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki	119
4.6. FREKANS TABLOLARI	125
4.7. OYUN TÜRÜNE GÖRE DAĞILIM	128
4.8. CİNSİYETE GÖRE OYUN OYNAMA SAATLERİ.....	132
4.9. CİNSİYETE GÖRE OYNANAN OYUN TÜRÜ DAĞILIMI	133
BÖLÜM 5	135
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	135
KAYNAKÇA	143
EKLER.....	157

KISALTMALAR

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
Akt.	: Aktaran
PC	: Personal Computer
Vb.	: Ve benzeri
Ve ark.	: Ve arkadaşları
ŞİVO	: Şiddet İçeren Video Oyunları
PSP	: Playstation Portable
U-T	: Uyarın-Tepki
MSN	: Microsoft Network
SMS	: Short Message Service
FMRI	: Functional Magnetic Resonance Imaging
RSNA	: Radiological Society of North America
PET	: Pozitron Emisyon Tomografisi
COMT	: Katekolamin-Ometil Transferaz
FBI	: Federal Bureau of Investigation
TDK	: Türk Dil Kurumu
M.Ö	: Milattan Önce
A.S	: Alexander Shafto
GAAM	: General Affective Aggression Model
GAM	: General Aggression Model
PEGI	: The Pan-European Game Information
ESRB	: Entertainment Software Rating Board
TÜDOF	: Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
BİAK	: Bilişim ve İnternet Araştırma Komisyonu

TABLolar VE ŐEKİLLER LİSTESİ

Tablo 1: Buss'a Gre Saldırganlık Trleri.....	25
Tablo 2: Őiddet Tipolojisi	54
Tablo 3: Bazı Su Gruplarına Gre Daęılım (01.04.2016 itibariyle).....	55
Tablo 4: Caillois'in Oyun Sınıflandırması.....	63
Tablo 5: Oyunun Sınıflandırılması(Toplumsal, Sosyal ve Bozulma)	64
Tablo 6: Oyunun Retorik Sınıflandırılması	66
Tablo 7: Oyun, Oyuncu, Dnya Tablosu.....	70
Tabla 8: Herz ve Poole'un Karşılařtırılmalđ Oyun Trleri.....	73
Tablo 9: Őiddete ve Őiddet İerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İliřkin Tutum İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İliřkiyi Belirlemek zere Yapılan Korelasyon Analizi Sonuları..	90
Tablo 10: Őiddete ve Őiddet İerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İliřkin Tutum İle fke Arasındaki İliřkiyi Belirlemek zere Yapılan Korelasyon Analizi Sonular.....	91
Tablo 11: Őiddete ve Őiddet İerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İliřkin Tutum İle Dřmanlık Arasındaki İliřkiyi Belirlemek zere Yapılan Korelasyon Analizi	92
Tablo 12: Őiddete ve Őiddet İerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İliřkin Tutum İle Szel Saldırganlık Arasındaki İliřkiyi Belirlemek zere Yapılan Korelasyon Analizi Sonuları.....	92
Tablo 13: Oynanan Oyun Trleri İle Őiddete Ve Őiddet İerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İliřkin Tutum Arasındaki İliřkiyi Belirlemek zere Yapılan Tek Ynl Varyans Analizi (ANOVA) Sonuları.....	93
Tablo 14: Oynanan Oyun Trleri İle Buss-Perry Saldırganlık leęinin Alt leklerinden Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İliřkiyi Belirlemek zere Yapılan Tek Ynl Varyans Analizi (ANOVA) Sonuları.....	94
Tablo 15: Oynanan Oyun Trleri İle Buss-Perry Saldırganlık leęinin leęinin Alt leklerinden fke Arasındaki İliřkiyi Belirlemek zere Yapılan Tek Ynl Varyans Analizi (ANOVA) Sonuları.....	95
Tablo 16: Oynanan Oyun Trleri İle Buss-Perry Saldırganlık leęinin Alt leklerinden Dřmanlık Arasındaki İliřkiyi Belirlemek zere Yapılan Tek Ynl Varyans Analizi (ANOVA)Sonuları.....	96

Tablo 17: Oynanan Oyun Türleri İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	97
Tablo 18: Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	99
Tablo 19: Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	100
Tablo 20: Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Öfke Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	101
Tablo 21: Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Düşmanlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	102
Tablo 22: Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	103
Tablo 23: Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	104
Tablo 24: Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	105
Tablo 25: Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Öfke Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	107
Tablo 26: Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Düşmanlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	108
Tablo 27: Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	109
Tablo 28: Annenin Eğitim Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	110

Tablo 29: Annenin Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	111
Tablo 30: Annenin Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Öfke Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	112
Tablo 31: Annenin Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Düşmanlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	113
Tablo 32: Annenin Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	114
Tablo 33: Babanın Eğitim Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	115
Tablo 34: Babanın Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	116
Tablo 35: Babanın Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Öfke Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	118
Tablo 36: Babanın Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Düşmanlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	118
Tablo 37: Babanın Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları.....	119
Tablo 38: Normallik Testi.....	120
Tablo 39: T-Testi	123
Tablo 39.1 : Cinsiyet Dağılımı	125
Tablo 39.2 : Sınıf Dağılımı	126
Tablo 39.3: Günde Ortalama Oyun Oynama Saatlerin Dağılımı	127
Tablo 39.4: Oynanan Oyun Türü Dağılımı.....	128
Tablo 39.5: Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Eğitim Durum	129

Tablo 39.6 : Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Eğitim Durumu.....	130
Tablo 39.7: Ailelerin Gelir Dağılımı	131
Tablo 40: Cinsiyete Göre Oyun Oynama Saatleri	132
Tablo 41: Cinsiyete Göre Oynanan Oyun Türü Dağılımı.....	133
Şekil 1: Şiddet İçerikli Medyanın Ergenlik Çağındaki Gençlerin Beyinleri Üzerindeki Etkisi (fMRI Görüntüsü).....	46
Şekil 2: Medyada Şiddete Maruz Kalan Beynin Karar Verme Aşamasındaki fMRI Görüntüsü.....	47
Şekil 3: Sihirli Çember (The Magic Circle).....	62
Şekil 4: Klasik Oyun Modeli	72

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Günümüzde internet ve bilgisayar kullanımı insan hayatında oldukça önemli bir yer kaplamaktadır. Teknoloji ve bilim sayesinde ortaya çıkmış bilgisayar ve internet gibi araç gereçler bilgiye ulaşmayı kolaylaştırırken diğer taraftan bağımlılık ve bazı olumsuz tutumların gelişmesine de neden olmaktadır. Toplumda bilgisayar kullanımı yaygınlaştığı için her geçen gün çocuklar ve gençler tarafından tercih edilmekte ve buna bağlı olarak da bilgisayar oyunu oynama yaşı gittikçe azalmaktadır.

İnternet aracılığı ile bilgisayar oyunları geniş kitlelere ulaşabilen bir medya aracıdır. Boş zamanı doldurmak, stres atmak ve eğlenmek için oynanan bilgisayar oyunları her yaş grubundan binlerce insanın aynı anda sanal ortamlarda etkileşime girmesini sağlar (İnal & Kiraz, 2008). Her kesimden insanın oynadığı bilgisayar oyunları sadece zevk ya da haz için oynanan bir oyun olmadığı, aynı zamanda popüler kültürün ve bilgisayar teknolojisinin bir parçası haline gelerek kendimizi ve kültürümüzü tanımladığımız bir ortam olduğu da ortadır (Durlu, 1997).

Son yıllarda bilgisayar oyunları, bilim adamları, eğitimeciler ve kamuoyu tarafından tartışma haline gelmiş ve bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmasına paralel olarak bu tartışma yoğunluk kazanmıştır. Konuyla alakalı olarak yapılan çalışmalar bilgisayar oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerini belirlemeyi hedeflemektedir. Yapılan bazı araştırmalara (Öz, 2009; Chen ve Chuang, 2007; Öztürk, 2007; Kula, 2005) göre bilgisayar oyunlarının özellikle gelişim çağında olan çocuklar ve gençler üzerinde olumlu katkıları olduğunu ileri sürerken, bazı diğer araştırmalar (Çetinkaya, 1991; Bilgi, 2005; Gunter, 1998) ise özellikle şiddet unsuru içeren oyunların çocuklar ve gençler üzerinde istenmeyen etkileri olduğunu ileri sürmektedir. Dünya çapında yapılan araştırmaların sonuçlarına göre bilgisayar oyunlarının aşırıya kaçılmadığı takdirde özellikle zeka gelişimine katkısı olduğu da ifade edilmektedir (Healy, 1999).

Bilgisayar kullanımı iyi değerlendirildiği takdirde çocukların ve gençlerin eğitimine ve gelişimine olumlu katkılar sağladığı ve bilgisayar kullanımının öğrenmeyidaha eğlenceli hale getirdiği, merak etme ve cesaret duygusunu güçlendirdiği, planlama, problem çözme, entelektüel tartışmalara zemin hazırladığı, okul öncesi dönemde el göz koordinasyonunu geliştirdiği gibi birçok faydalarının olduğu ifade edilmektedir (Yavuzer, 2002).

İnternet ve bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ve bu mevcut teknolojilerin yayılmasıyla medya aracılığıyla servis edilen şiddet içeriği sanal aleme de yerleşmiştir. Giderek yaygınlaşan video oyunlarının çocukların ve gençlerin üzerinde fizyolojik ve psikolojik etkilerinin olduğu bilimsel çalışmalarda yer edinmiştir. Televizyonlardaki ya da video oyunlarındaki cinsel ve şiddet içerikli görseller, oyunlar çocuklar ve ergenlerde içe kapanma, asosyalleşme ve yabancılaşıma, saldırganlık, şiddet, psikolojik ve duygusal uyarılma gibi etkilere yol açmıştır. (Bushman ve Huesmann, 2006). Aynı zamanda sanal ortamlarda oynanan oyunlar ve video oyunları insanı gündelik hayatından koparıp kendine has zaman ve mekan düzleminde barındırdığı bir eylem kurgusuna dahil eder (Önür, 2007).

2006 yılı itibariyle video oyunu pazarının yıllık kârı 18 milyar doların üzerindedir. Kar oranını artırmak isteyen bu sektör çeşitli efekt ve özelliklere sahip video oyunlarını piyasaya sürmektedir(CNBC.com, 2010). Fakat toplumları en çok endişelendiren durum ise piyasaya sürülmüş bu video oyunlarının şiddet unsuru taşıyor olmaları ve çocukların büyük bir kısmının bu video oyunları içerisinden çoğunlukla şiddet içerenleri tercih ediyor olmasıdır. (Grossman ve DeGaetano, 1999).

Şiddet günümüzde toplumun hemen her kesiminde ortaya çıkmakta ve olumsuz tesirler doğurmaktadır. Yapılan farklı bilimsel çalışmalar şiddet ve suç unsurları üzerine dikkat çekmektedir. Ayrıca bu çalışmalar şiddet içerikli programların çocukları ve gençleri şiddet içerikli davranışlara yönelimini artırmakta olduğunu da ortaya koymaktadır. (Anderson ve Bushman, 2002).

Şiddet içerikli video oyunu kavramı, içerisindeki karakterlerin kendilerine ya da diğerlerine bilerek ya da isteyerek psikolojik, fiziksel zarar verici davranışta bulunması olarak tanımlanır (Anderson ve Bushman, 2001).

Son dönemde oyunlar üzerine yapılan içerik analizleri oyunların %89'unda minimum bir tek şiddet unsurunun bulunduğunu (Children Now, 2001) ve yarısından çoğunda kayda değer anlamda fiziksel şiddet ve ölüm içeren unsurların bulunduğunu tespit etmiştir (Thompson ve Haninger, 2001). Bunun dışında birçok oyunda cinsel ya da etnik ayrımcılık gösteren unsurların bulunduğu gerçekleştirilen araştırmalar sonucu elde edilmiştir (Children Now, 2001; Dietz, 1998).

Türkiye'de çeşitli gruplar üzerinde deneyler yapılmış olup, bu deneylerde çoğunlukla tercih edilen oyunların ekseriyetinde şiddet unsurları barındırdığı fakat bu oyunları tercih edenlerin bu durumun farkında olmadığını tespit etmişlerdir (Akgündüz ve ark., 2006).

Yapılan çalışmalarda ABD'de 4. 5. 6. 7. ve 8. sınıflarda eğitim gören öğrencilerin çoğunluğunun fantezi ve şiddet barındıran video oyunlarını oynamaktan keyif aldıkları bulgusu ortaya çıkmıştır (Buchman, 1996).

Amerika'da gerçekleştirilen bir diğer deneysel çalışmada çocukların üçte ikisinin en sevdikleri oyunun şiddet unsuru barındıran oyunlar olduğunu ve bu çocukların ebeveynlerinin yalnızca %30'unun çocuklarının hangi tür oyunları sevdiğini bildiği ortaya konulmuştur (Funk, 1999).

Başka bir ifadeyle 8. 9. 10. 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin %90' ı anne-babalarının video oyunlarını satın almadan önce bu oyunların uygunluğuna dair derecelendirme işaretlerini dikkate almadıklarını ve %89' u da anne-babalarının kendilerinin video oyunları oynama sürelerini kısıtlamadıklarını belirtmişlerdir (Walsh, 2000).

Türkiye'de bu alanda ortaya konan çalışmalardan birinde savaş oyunlarının en çok rağbet gören oyunlardan biri olduğu ortaya konulmuştur (Akgündüz, 2006).

İlk olarak video oyunları 1970'lerin sonlarına doğru ortaya çıkmıştır ancak şiddet içerikli video oyunları 1990'larda sakatlama, yaralama gibi fiziksel tahribat yaratan ya da öldürme odaklı olan Mortal Kombat, Street Fighter, Wolfenstein vb. video oyunları yaygınlaşmaya başlamıştır (Walsh, 1999). Son zamanlarda gelişen

teknoloji sayesinde video oyunlarına kazandırılan çeşitli özelliklerin olması ve internet üzerinden oynanabilen oyunlara kolaylıkla ulaşılabilir olunması küresel boyutta tüm insanları video oyunlarının olumsuz etkileri üzerine kaygılandırmıştır. Bu kapsamda kişilerin aktif olarak bir oyunda yer aldığı, uzaktan kumanda ile oldukça gerçekçi grafik tasarımlarla oluşturulmuş ve gerçek hareketler simule edilerek oynanan video oyunları (örneğin: Playstation, Nintendo vb.) veya internet üzerinden gruplar halinde oynanabilen ayrıca oyuncunun kendine has bir karakter oluşturmasına olanak sunan Massive Multiplayer Online Role Playing Game buna örnek olarak verilebilir (Markey, 2009).

Bu kapsamda, video oyununun ŞİVO olup olmadığı değerlendirildiğinde (Gentile, 2003);

- a. Oyunda yer alan bir ya da birden fazla karakterin diğer öğelere fiziksel zarar vermeye çalışması,
- b. Bunun sıklıkla yineleniyor olması (30 dk periyotlar halinde en az 2–3 defa yahut daha fazlası),
- c. Başkalarına yönelik fiziksel zararın sonucunda ödüllendirilmesi,
- d. Başkalarına yönelik fiziksel şiddetin eğlenceli, komik şekilde gösteriliyor olması,
- e. Şiddet unsuru barındırmayan davranışların olmaması veya şiddet içeren diğer alternatif oyunlara nazaran eğlenceli kabul edilmemesi,
- f. Şiddet içerikli davranışların ciddi bir tepkiyle karşılaşılmıyor olması ve bunun iki ya da ikiden fazlasının oyununda mevcut bulunmasının, o oyunun çocuklar için potansiyel tehdit unsuru olduğunu belirtmişlerdir.

1.1. ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ

Saldırganlık ve şiddet kavramlarını değişik açılardan ele almanın yanı sıra saldırganlığın ve şiddetin oluşmasının çok farklı nedenleri mevcuttur. Ancak biz bu araştırmamızda saldırganlığı ve şiddeti yalnız başına değil, bilgisayar oyunlarının içerikleriyle ilişkili olarak incelemeye çalışacağız. Çünkü çocuklar ve gençler zamanlarının büyük bir çoğunluğunu internet ve bilgisayar karşısında geçirmeleri onların kişiliklerini ve sosyal ilişkilerini büyük oranda etkilemektedir. Çocuklar ve gençler kendilerini gerçek dünyadan izole ederek bu sanal ortamlarda gerçek dünyada elde

edemedikleri saygınlığı ve gücü bu tür ortamlarda elde etmeyi amaçlamaktadır.

Bu bağlamda çalışmanın problemini kısaca şöyle ifade edebiliriz; şiddet içerikli video oyunları çocuklar ve gençler üzerinde nasıl bir etki yaratıyor? Şiddet içermeyen video oyunları çocuklarda ve gençlerde sağlıklı kişilikler geliştiriyor mu? Cinsiyet farklılığı şiddet oyununu tercih etmede nasıl etkili? Ailelerin demografik özellikleri, eğitim düzeyleri ve ekonomik durumları çocukların ve gençlerin oyun tercihlerine etki etmekte midir? Oynadıkları oyunun türlerinin, oyunu oynama süresinin şiddet ve saldırganlık davranışı üzerinde nasıl bir etkisi vardır? Sorunları çözmeye şiddete başvurmanın şiddet içeren video oyunları ile bir bağlantısı var mıdır?

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bilgisayarlar, sabit oyun konsolları; Playstation vb. taşınabilir oyun konsolları ve dijital oyunlar günümüzde çocukların ve gençlerin en fazla zaman ayırdıkları teknolojik ürünlerden biri halindedir. Başlangıçta insana masum gelen oyun kavramı bilgisayar ve internet gibi unsurlarla birleştiği zaman farklı boyutlara ulaşabilmektedir. Bundan dolayı video oyunlarından bazılarının şiddet içerikli olması ve şiddet içerikli bu oyunların zamanla çocukların ve gençlerin sosyal ilişkilerini, kişilik yapılarını vb. durumlarını etkilemesi kaçınılmazdır. Bu kapsamda çalışmamızın amacı; şiddet içerikli video oyunlarının 10-15 yaş grubu çocukların saldırganlık davranışı ve şiddet eğilimine etkisini incelemektir. Ayrıca çalışmamız dünyada ŞİVO (şiddet içerikli video oyunları)' nun etkilerine ilişkin yayınlanmış bilimsel çalışmaların yol göstericiliğinde toplumda farkındalık oluşturma, politikacılara ve bilim insanlarına bazı öneriler sunmayı hedeflemektedir. Yine bu kapsamda ele almış olduğumuz çalışmamız; gözlemlenen, taklit yolu ile öğrenilen saldırganlık ve şiddet içeren davranışlara, ŞİVO'nun çocuklarda ve gençlerde oluşturmuş olduğu psikolojik ve fizyolojik etkilere, ayrıca ŞİVO'nun şiddet ve suç ile ilişkisi üzerinde durulup sonuç bölümünde bunlara bir takım öneriler getirmeyi amaçlamaktadır.

1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Çocukluk ve gençlik çağı insanoğlunun fiziksel, biyolojik ve psikolojik anlamda en karmaşık olduğu çağdır. Teknolojinin gelişmesi, olanakların kolay ulaşılabilir olması ve kentleşme gibi unsurlar değişen ve gelişen dünyamızdaki oyun kültürünü artık sokaklar yerine bilgisayarlarımıza, oyun konsollarımıza taşımıştır.

Bilgisayar oyunlarının şiddet ve saldırganlık eğilimine etkisi konusunda farklı kuramsal açıklamalar mevcuttur. Bu farklı açıklamaların bulunuyor ve yapılan araştırmaların birbiri ile çelişiyor olmasından yola çıkarak bu çalışmanın literatüre katkı sunacağı düşünülmektedir. “Eğer rakip varsayımlar arasında seçim yapmak için yeterli deneysel kanıtlar yoksa bilim insanları en basit varsayımı en olası varsayım olarak seçer. Bu yaklaşıma Occam’ın usturası adını verirler. Farklı kuramsal açıklamaların gücünü sınamanın en iyi yolu açıklamayı sınamaya yönelik deneylerin yapılmasıdır” (Wynn ve Wiggins, 2005).

Türkiye’de bilgisayar oyunlarının şiddet ve saldırganlık eğilimine etkisini inceleyen çalışmalar sınırlı sayıdadır. Ayrıca Türkiye’de deneysel olarak yapılan çalışmalar incelendiğinde sadece bir çalışma yapıldığı görülmüştür. Çetinkaya (1991) tarafından yalnızca 10 dakika video oyunu oynatılarak oyunların katılımcılar üzerindeki saldırganlık eğilimine etkisi incelenmiştir. Yurt dışında deneysel olarak yapılan çalışmalarda oturumlar kısa tutulmuş (maksimum 15 dakika) ve bilgisayar oyunlarının saldırganlık eğilimine etkisi incelenmeye çalışılmıştır (Anderson & Ford, 1986; Irvin & Gross, 1995; Kirsh, 1998). Oysa Bilgi (2005) tarafından yapılan çalışmada oyunun oynanma süresinin saldırganlık eğilimine etkisini anlamlı bulunmuştur. Ulusoy (2008) tarafından yapılan başka bir çalışmada ise bilgisayar ve internet kullanımı sürelerindeki artışa bağlı olarak saldırganlık düzeylerinde anlamlı fark bulunmuştur. Yine bilgisayar oyunları ile saldırganlığı konu alan korelasyonel olarak yapılan bazı çalışmalar bilgisayar oyunlarının saldırganlığı artırıp artırmadığı sorusuna cevap verememektedir. Yani “şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamak mı saldırganlığı artırır yoksa saldırganlık eğilimi olan gençler mi şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynarlar” sorusuna cevap vermeye yetecek verilere ulaşmak mümkün değildir (Karasar,1999).Video oyunlarının çocuklar ve gençler arasındaki yaygınlığı konunun

önemini arttırmaktadır. Zira video oyunlarının saldırganlık ve şiddet eğilimine etkisinin tespiti ebeveynlere ve öğretmenlere bu konuyla alakalı nasıl bir yol izlemeleri gerektiği hususunda önemli katkılar sağlayacaktır.

1.4. HİPOTEZLER

1. Şiddet ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum ile fiziksel saldırganlık arasında kuvvetli bağları ortaya koymaktadır
2. Şiddet ve unsurları içeren bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum ile öfke arasında kayda değer bir ilişki vardır.
3. Şiddet ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum ile düşmanlık arasında tutarlı bir ilişki vardır.
4. Şiddet ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutumla sözlü saldırganlık arasında tutarlı bir ilişki vardır.
5. Oynanan oyun türü ile şiddet ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasında anlamlı ilişki vardır.
6. Oynanan oyun türü ile fiziksel saldırganlık arasında tutarlı bir ilişki vardır.
7. Oynanan oyun türü ile öfke arasında tutarlı bir ilişki vardır.
8. Oynanan oyun türü ile düşmanlık arasında tutarlı bir ilişki vardır.
9. Oynanan oyun türü ile sözel saldırganlık arasında tutarlı bir ilişki vardır.
10. Ebeveyn gelir düzeyi ile şiddet ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasında tutarlı bir ilişki vardır.
11. Ebeveyn gelir düzeyi ile fiziksel saldırganlık arasında tutarlı ilişki vardır.
12. Ebeveyn gelir düzeyi ile öfke arasında tutarlı bir ilişki vardır.
13. Ebeveyn gelir düzeyi ile düşmanlık arasında tutarlı bir ilişki vardır.
14. Ebeveyn gelir düzeyi ile sözlü saldırganlık arasında tutarlı bir ilişki vardır.
15. Anne eğitim düzeyi ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasında tutarlı bir ilişki vardır.
16. Anne eğitim oranıyla fiziksel saldırganlık arasında tutarlı bir ilişki vardır.
17. Anne eğitim oranıyla öfke arasında tutarlı bir ilişki vardır.
18. Anne eğitim oranıyla düşmanlık arasında tutarlı bir ilişki vardır.
19. Anne eğitim oranıyla sözlü saldırganlık arasında tutarlı bir ilişki vardır.

20. Baba eğitim düzeyi ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasında anlamlı ilişki vardır.
21. Baba eğitim düzeyi ile fiziksel saldırganlık arasında anlamlı ilişki vardır.
22. Baba eğitim düzeyi ile öfke arasında anlamlı ilişki vardır.
23. Baba eğitim düzeyi ile düşmanlık arasında anlamlı ilişki vardır.
24. Baba eğitim düzeyi ile sözel saldırganlık arasında anlamlı ilişki vardır.
25. Bir günde bilgisayar/video oyunu oynama süresi ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasında anlamlı ilişki vardır.
26. Bir günde bilgisayar/video oyunu oynama süresi ile fiziksel saldırganlık arasında anlamlı ilişki vardır.
27. Bir günde bilgisayar/video oyunu oynama süresi ile öfke arasında anlamlı ilişki vardır.
28. Bir günde bilgisayar/video oyunu oynama süresi ile düşmanlık arasında anlamlı ilişki vardır.
29. Bir günde bilgisayar/video oyunu oynama süresi ile sözel saldırganlık arasında anlamlı ilişki vardır.

1.5. VARSAYIMLAR

Bu araştırmada;

- a. Kullanılan ölçeklerin geçerliliğinin ve güvenilirliğinin olduğu,
- b. Öğrencilerin ölçek sorularına vermiş oldukları cevapların samimi olduğu,
- c. Kullanılan istatistiksel analiz yöntemlerinin eldeki verilere ve araştırmanın amacına uygun olarak çözümlene yapıldığı varsayılmaktadır.

1.6. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu araştırma alan araştırmasıdır. Araştırmada ilişkisel tarama modelinden yararlanılmıştır. “İlişkisel tarama modeli iki yahut daha çok orandaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini tesbit etmeyi hedefleyen araştırma modelleridir. İlişki aramalarındaki tasvirler (niteliksel özelliklerini belirleme işi) var olanın belli standartlara uyan ölçülerini bulmaya çalışmaktan çok birey, nesne vb. durumlar arası ayrımların belirlenebilmesi amacına dönüktür” (Karasar, 2009).

Arařtırmada farklı deęiřkenler arasında birtakım iliřkiler kurularak řiddet ieren video oyunlarının İstanbul/ Fatih ilçesinde ortaöğretim gençlięi üzerindeki etkileri ortaya konulmaya alıřılmıřtır.

Ortaya konan sayısal veriler SPSS 25.0 programı kullanılarak analiz edilmiřtir. Bu sayısal verilerin genel frekans daęılımları dikkate alınarak deęerlendirilmiřtir. Baęımsız deęiřkenler göz önünde bulundurularak anlamlı apraz iliřkiler kurulmaya alıřılmıř ve hipotezlerin geerlilięi kontrol edilmiřtir. Hipotezlerden yola ıkılarak genellemelere ulařılmıřtır.

1.7. KAPSAM VE SINIRLILIKLAR

Arařtırma 2018- 2019 eęitim öęretim yılı ierisinde İstanbul'un Fatih ilçesinde bulunan MEB'e baęlı resmi karma ortaöğretim kurumlarını kapsamaktadır. Dięer ortaöğretimler arařtırma kapsamı dıřında bırakılmıřtır. Arařtırmada öęrencilerden oluřan tek eřit denek kullanılmıřtır. Arařtırmaya katılan denek sayısı 536 öęrenci ile sınırlı olup okullardaki denekler random (tesadüfi) örnekleme yoluyla seilmiřtir. Arařtırma anket formundaki sorular ile sınırlıdır.

1.8. ÖRNEKLEM

İstanbul'un Fatih ilçesinde bulunan ve Milli Eęitim Bakanlığı'na baęlı resmi karma ortaöğretim okullarından apa Atatürk Ortaokulu, Mehmet Akif Ortaokulu, Hırkai řerif Ortaokulu, Hattat Rakım Ortaokulu'nda anketleri uygulamam iin izin verilmiřtir. Belirtilen okullardaki 5. 6. 7. ve 8. sınıfların her birinden rastgele (random) kimi řubeden bir kimi řubeden ikiřer sınıf seilerek öęrencilere anket uygulaması yapılmıřtır. alıřmaya toplamda 536 öęrenci katılmıřtır. Tesbit edilen anketlerden 533 tanesi deęerlendirilmeye alınmıř, hatalı ve eksik doldurulan 3 anket formu ise deęerlendirilme dıřı bırakılmıřtır.

1.9. VERİ TOPLAMA TEKNİKLER

Araştırmada konumuzla ilgili bilimsel verilere ulaşabilmek için öncelikle YÖK Dokümantasyon Merkezinden, Ulakbilim, Google Akademi, PubMed gibi elektronik arama motorlarında anahtar kelimeler taranarak başta bilimsel yayınlara, makalelere ulaşma imkânı sunan veri tabanları taranmış, konu ile ilgili çeşitli anahtar kelimeler sorgulanarak bilgi taraması yapılmış ve gerekli kitaplar satın alınarak belirli okumalar yapılmıştır. Daha sonra çeşitli araştırma merkezi ve üniversite kütüphanelerine kaynak taraması için müracaat edilmiştir. Anketin uygulanabilmesi için anketin uygulanacağı MEB'e bağlı ortaöğretim kurumlarının okul müdürleri ile görüşülüp araştırma olarak belirlenen “Şiddet İçerikli Video Oyunlarının 10-15 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Ve Şiddet Eğilimine Etkisi” adlı çalışmanın kurumunuzca bir sakıncası yoktur ibareli dilekçenin imzalanması karşılığında gerekli izinler alınmıştır.

Araştırmada veri toplama tekniği olarak “anket formu” uygulanmıştır. Araştırmacı tarafından oluşturulmuş sorular anket tekniği ile deneklere uygulanmıştır. Anket tekniğinin amacı, araştırmanın temel problemini çözüp öne sürülen hipotezleri test ederek elde edilen verileri sistematik bir biçimde toplamak ve saklamaktır.

1.10. VERİLERİN ANALİZİ

Araştırmada veri toplama ölçekleri ile elde edilen bilgilerin çözümlenmesi SPSS 25.0 paket programı kullanılarak bilgisayar ortamında gerçekleştirilmiştir. Tabloların yorumlanmasında öncelik frekans bilgilerine verilmiştir. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının oynanmasında etkili olduğu düşünülen bağımsız değişkenlerle karşılaştırma tabloları yapılmıştır. İstatistikî analizlerde Korelasyon, One Way-ANOVA, ki-Kare ve T- Test tekniklerine başvurulmuştur.

BÖLÜM 2

SALDIRGANLIK VE ŞİDDET

2.1. SALDIRGANLIK KAVRAMI

Saldırganlık kavramı birçok kişi tarafından biliniyor olsa da hangi davranışların saldırganlık tanımı içerisinde yer alacağı tam olarak net değildir (Öğülmüş, 1995). Saldırganlık kavramı pek çok kuramcı tarafından çeşitli şekillerde açıklanmaya çalışılmıştır. Bunun sebebi ne tür davranışların saldırganlık olarak tanımlanıyor olmasının toplumdan topluma veya kültürden kültüre değişkenlik gösteriyor olmasından kaynaklıdır. Böylelikle saldırganlığı meydana getiren faktörler pek çok kuramcı tarafından çeşitli biçimlerde ele alınıp açıklanmış ve saldırganlık kavramı sürekli bir tartışma konusu haline gelmiştir. Saldırganlık eyleminin hayatın her evresinde etkisinin sürüyor olmasıyla beraber yıkıcı etkileri de doğuruyor olması, bu konuyla ilgili olarak yapılan çalışmaların devamlılığına neden olmuştur (Erdoğan, 2010).

Bilim insanları ve filozoflar asırlardır insanlarda ki saldırganlık kapasitesi üzerine tartışmaktalar. Kimileri saldırganlığın doğuştan var olan içgüdüsel bir ayırıcı özellik olduğunu düşünmekte, kimileri de saldırganlık içeren davranışların öğrenildiğini iddia etmektedir (Baron ve Richardson, 1994; Berkowitz, 1993; Geen, 1998).

Sosyal psikologlar için saldırganlık, fiziksel veya psikolojik olarak acı vermeyi hedefleyen ve kasıtlı olarak zarar vermeye yönelik davranışları sergilemektir. Bu davranışlar fiziksel ya da sözlü olabilir, amacına ulaşabilir ya da ulaşmayabilir (Aronson ve ark., 2010).

Saldırganlığın en sade tanımı “başkalarına zarar veren yahut bu potansiyele sahip tüm eylem ve davranış” olduğunu, fakat eylemi gerçekleştiren kişinin niyeti de dikkate alındığında bu tanımın “başkalarına zarar vermeyi hedefleyen her türlü davranış” olarak tanımlanmaktadır (Freedman ve ark., 1993).

Saldırganlığın açık yahut kapalı, şiddetli veya hafif, özel ya da genel, tepkisel ya da planlı belirli bir nedene bağlı olmadan psikolojik veya fiziksel olabileceği

belirtilmektedir. Hangi şekliyle olursa olsun, eğer davranış zarar verme maksadıyla yapılmışsa karşısındakine acı vermemiş dahi olsa saldırganlık olarak değerlendirilir (Kartal ve Bilgin, 2009).

Saldırganlık, tüm canlı varlıklarda ortak olan bir dürtüdür. Yeme içme, barınma ve cinsellik içgüdülerinin temelinde varolan ve onları bütünleştirip ele alan bir alt içgüdüdür (Balcıoğlu, 2000).

Lorenz'e göre saldırganlık kötü bir eylem değildir, aksine Lorenz saldırganlığın yaşamak için gerekli bir olgu olduğunu ileri sürer. Örneğin hayvanlar yaşamak, üremek ve yavrularını korumak adına rakiplerine karşı saldırgan olmak zorundadır. Bu yüzden bu tür bir saldırganlık canlının uyum sağlaması ve yaşaması için gereklidir (Çetinkaya, 1991).

Oysa bütünüyle birbirinden farklı iki saldırganlık türü arasında bir ayırım yapmak gerekmektedir. Tüm hayvanlarda ve insanlarda ortak olan birinci saldırganlık türü, yaşamsal unsurlar tehdit altında olduğunda meydana gelen ve kalımsal olarak doğuştan varolan bir saldırma (ya da kaçma) tepkisidir. Bu savunucu olan saldırganlık tipi bireyin veya türün varlığını sürdürmesini amaç edinir. Ayrıca biyolojik olarak uyarlanabilir ve tehdit ortadan kalktığında da bu saldırganlık tipi ortadan kalkar. Diğer tip olan saldırganlık yani "kıyıcı" olan, bir başka deyişle yıkıcı olan saldırganlık ise insan türüne özgüdür ve çoğu memeli canlılarda görülmez. Genetik bir şekilde kodlanmamıştır ve biyolojik olarak değiştirilemez (Fromm, 1993).

2.2. SALDIRGANLIK KURAMLARI

Psikolojinin en önemli temsilcilerinden biri olan Freud ilk insanlığın var olduğu tarihten bu yana bu kadar çok şiddet olaylarının görülmesinde saldırganlığın doğuştan gelen bir içgüdü olarak karşımıza çıktığı görüşünü ortaya atmaktadır. Freud, saldırganlıkla ilgili olarak; "İnsan sadece saldırıya maruz kaldığında kendini savunan, aslında sevgi ve şefkati arayan uysal ve sokulgan bir canlı değildir. Yüksek oranda saldırganlık, onun içgüdüsel tabiatının bir gereği şeklinde kabul etmek gerekir" açıklamasında bulunmaktadır. Psikoanalitik kuramın ilk periyodunda saldırganlık

genellikle önemsizdir. Bu dönemde psikoseksüel ve libido gelişim konularına ağırlık veren Freud, nörotik çelişkileri cinsel tabanda açıklamaya çalışmaktadır. Ayrıca bu dönemde saldırganlığın psikoseksüel kavramının içinde incelendiğini de göstermektedir (Freud, 1971).

Freud, daha sonra saldırganlığı ego içgüdüyle ilişkilendirerek, bu ilişkiyi tepkisel yönden incelemiştir. Ego içgüdüleri genellikle kendini koruma eğilimindedir. Kişisel doyumunu engelleyen veya tehdit eden şartlar altında ego tepki gösterdiği için saldırganlık da bu şekilde değerlendirilmektedir. Ayrıca bu dönemde Freud kendi kendini korumakta olan ego içgüdüünün kaynağından çok amacıyla ilgilenmiştir. İki farklı içgüdü ele alınmaktadır. Bunlar, cinsel içgüdü ve ego içgüdüdür. Ego içgüdü kendini koruma eğilimindedir. Ego içgüdüünün kendini korumasında ve sürekliliğini devam ettirmesinde saldırganlığın önemli rolü bulunmaktadır. Böylece saldırganlık Libido'nun değil de ego içgüdüünün bir parçası olarak ele alınmaktadır (Aşkın, 1981).

2.2.1. İçgüdü Kuramı

İçgüdü kuramına göre saldırganlık, insanların ve hayvanların doğuştan beraberinde getirdikleri özelliklerinden biridir. İçgüdü kuramına göre saldırganlık; kalıtsal olarak doğuştan varolan, her türlü suçta, savaşta, yıkıcı vb. durumlarda ortaya çıkan ve bununla beraber kendini açığa vurmak için boşalma yollarını arayan, bunun için uygun zamanın oluşmasını bekleyen içgüdüsel bir eylemdir” şeklinde yorumlanmaktadır (Fromm, 1993). Saldırganlığı bir içgüdü olarak ele alan daha çok Freud ve Lorenz gibi kuramcılarının görüşlerine burada yer verilecektir.

Freud, saldırgan davranışımızın nedenini içgüdüsel bir dürtüden kaynaklı olduğunu ifade etmektedir. Yine Freud, bu içgüdüsel dürtüden kaynaklı olarak kişinin kendine yönelik zarar verici olan ölüm isteği (thanatos), sonradan dışarıya başka insanlara yönelmektedir. İşte dışarıya karşı yönelen bu ölüm isteğinin varlığı saldırganlığın asıl kaynağını oluşturmaktadır. Bu varolan ölüm isteği yıkıcı bir güç olarak kontrol edilebilmekte fakat tamamen ortadan kaldırılamamaktadır. Böylece saldırganlığın dışı vurumu boşalma olarak sağlanmakta ve sonraki oluşabilecek saldırganlık olasılıkları ise azaltılmaktadır (Brewer ve Crano, 1994).

Etolojistler de Freud gibi, saldırganlığın genetik oluşumdan temelini aldığını öne sürmekte. Ancak birer Etolojist olan Lorenz ile Freud'un görüşleri arasında bir takım fikir ayrılıkları mevcuttur. Öncelikle Lorenz, Freud'un tersine saldırgan davranışların dışsal uyaranlar tarafından başlatıldığını savunur. Yine Freud saldırgan davranışların hedefinin sadece tahrip etmek olduğunu savunurken Lorenz, saldırgan davranışların türünün devamlılığını ve çevreye olan adaptasyonu sağlamak olduğunu savunmaktadır. Ayrıca Lorenz saldırganlığın kötü bir eylem olmadığını, hayatta kalmak için gerekli olduğunu da savunmaktadır (Fromm, 1993).

Lorenz (1966), saldırganlığın tamamen ortadan kaldırılamayacağını fakat bir düzeye kadar kontrol altında tutulabileceğini ileri sürmektedir. Ayrıca saldırgan davranışların temelinde var olan şeyin saldırganlık içgüdüsünün yaratmış olduğu saldırganlık enerjisi olduğunu ifade etmektedir. Bu enerji belirli bir düzeye geldikten sonra patlama halinde bir boşalma olmaktadır. Bundan dolayı bireyleri saldırgan davranışlara iten gücün içinde bulunan sıkıştırılmış saldırgan enerjinin neden olduğunu söylemektedir. Bu enerjinin boşalmasına sebep olacak bir takım eylemler düzenleyerek bu tür davranışların kontrol altında tutulabildiğini belirtmektedir. Örneğin mücadele gerektiren spor karşılaşmaları düzenlemek, savaş oyunları organize etmek gibi faaliyetler Lorenz'in önerdiği bir kaç örnekten bazılarıdır. Saldırgan davranışları kontrol edebilmek için önerdiği bu örneklerden yola çıkarak Lorenz'in bu kuramından saldırgan içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlığı azaltacağı yönünde bir yorumda bulunmak da mümkündür (Brewer ve Crano, 1994).

Baron ve Byrne (1987), içgüdü kuramını doğuştan var olan saldırganlık içgüdüsü ile açıklamaya çalışmıştır. Bu kurama göre saldırganlık tıpkı açlık, susuzluk, cinsellik gibi içgüdüselidir. Ve yine bu kurama göre, insanlar ve hayvanlar saldırgan davranışlarda bulunmaya meyilli bir iç güdüsü ile hayata gelir. Bu saldırgan davranışların meydana gelmesine sebep olan şey ise içgüdü ya da dürtüdür (Çetinkaya, 1991).

Etoloji, insandaki saldırganlığı değerlendirirken iki önemli sorun ile karşı karşıya kalmaktadır. İlki, insanlardaki saldırganlık faktörünü tetikleyen unsurlar sadece içgüdülerle açıklanamaz. Diğerisi ise Lorenz'in hayvanlarda gözlemlediği saldırgan davranışlar tekdüze davranışlar insandaki saldırgan davranışlar çeşitlilik göstermektedir (Brewer ve Crano, 1994).

Çetinkaya (1991), içgüdü kuramını savunan temsilcilerin saldırganlıkla ilgili görüşlerini ortaya attıkları dönemde bilgisayar oyunlarının henüz icat edilmediğini ve bu nedenle bu kuramı savunanların araçların saldırgan davranışlar üzerindeki etkisine dair görüşlerinin olmadığını ileri sürer. Ancak özellikle Freud'un saldırganlık kuramında önemli bir yeri olan 'boşalma' (catharsis) kavramı, Freud'un şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırgan davranışları azaltacağı yönünde bir yorumda bulunacağını söylemenin mümkün olabileceğini öne sürer. Yani eğer saldırganlık potansiyel bir dürtü ise, şiddet içerikli oyunları oynamak kişide bir boşalım sağlar ve oyunu oynayan kişinin saldırganlık eğilimini azalır.

2.2.2. Kalıtım Kuramı

Kalıtım kuramı saldırganlığı, atalardan miras olarak gelen ve türün devamlılığının sağlanması için doğuştan var olduğunu savunur. Leyha Usen'in, insan olgusunun incelenmesinde tek yaklaşımın evrimci yaklaşım olduğunu ileri süren önermesinin manası şudur: "Bir insanın içindeki ruhsal süreçleri, ancak ve ancak, o insanın evrim süreci içerisinde bugünkü durumuna nasıl geldiğini bilerek anlarız" (Atkinson ve ark., 2002).

Brewer ve Crano (1994), saldırganlığın genetik yolla taşındığını iddia ederek Rushton ve arkadaşları tarafından yapılan bir araştırmayı örnek verirler. Söz konusu olan araştırmada aynı genetik yapıyı taşıyan tek yumurta ikizlerinde görülen saldırganlık oranının, çift yumurta ikizlerine göre daha benzer olduğu görülmüştür. Bu kanıtlara rağmen, sosyo-biyoloji toplumlar arasındaki saldırganlık oranı farklılıkları yine de açıklanamamaktadır. Ayrıca, saldırganlık aynı toplumlarda kısa zaman aralıkları içerisinde farklılıklar gösterebilmektedir. Saldırganlığın genetik yolla taşındığına bakılacak olursa bu gibi farklılıkların ortaya çıkmaması gerekmektedir. Brewer ve Crano, kalıtım kuramının bu farklılıkları açıklamada yetersiz kaldığına dikkat çekmektedir.

Brewer ve Crano (1994) kuramlarında, bilgisayar oyunu türü ile saldırganlık arasındaki ilişkisinin açıklanmasından ziyade çocukların saldırganlığa olan yatkınlıklarının dikkate alınması gerektiğini vurgular. Bundan yola çıkarak erkeklerin

bilgisayar oyunlarında ki fiziksel saldırganlıklarının kızlardan daha fazla olmasının beklenebileceğini öne sürer.

2.2.3. Engellenme ve Saldırganlık Kuramı

Engellenme - saldırganlık kuramına göre birey ulaşmayı istediği hedefe varma konusunda çevresel koşullardan kaynaklı bir engellenme ile karşı karşıya geldiğinde bu engellenmelere bir tepki olarak saldırgan davranışlar sergileyebilir (Bilgi, 2005). Her hangi bir güdünün engellenmesi saldırganlığı yaratabilir ve saldırganlık çoğunlukla engellenmenin bir ürünüdür (Morgan, 1995).

Fromm'a (1993) göre engellenme-saldırganlık kuramı şunu savunur: "Saldırganlık içeren bir eylemin ortaya çıkması genelde engellenmenin var olduğunu ortaya koyar ve engellenmenin varlığı her zaman bir saldırganlığın oluşmasına olanak tanır".

Engellemeye sebep olan etkenler organizmanın içinden ya da dışından gelebilir. İçsel kaynaklı etkenlerin başında bedensel ve ruhsal güçsüzlük, güvensizlik, kaygı, korku ve suçluluk duygusu yer alırken, dışsal kaynaklı etkenler ise toplumsal bir ortamda bulunan engelleyici özellikler taşıyan koşullar ve olaylardır (Köknel, 2000). Yine benliği içten ya da dıştan etkileyen unsurlarla, engellemeye direnci düşük olan insanlar dürtülerden kaynaklı güdülerini buldukları toplumun elverişsiz şartlarından, üst benliğin baskısından veya benlik yetersizliğinden dolayı doyum sağlayacak nesneye yönelmezler. Böylelikle davranış amacına ulaşmamış ve engellenme meydana gelmiş olur. Bu durum güdülerin birikmesine, gerginliğin artmasına, korku, kızgınlık ve öfke duygularının oluşmasına neden olmaktadır (Adler, 1998).

Dollard, Doob, Miller, Mowrer ve Sears tarafından öne sürülen engellenme-saldırganlık kuramı dört şekilde açıklanır. Bunlar;

1. Engellenmenin saldırganlığa hazır bir durum yarattığı,
2. Saldırganlığın engellenmenin bir sonucu olduğu,
3. Eğer saldırganlığın hedefi güçlüyse saldırganlık ya ertelenir ya da daha az güçlü hedeflere yönelir,

4. Saldırganlık, engellenmeden kaynaklı oluşan gerilimi düşürür ve sonrasında saldırganlığın ortaya çıkma olasılığı da düşer (Brewer ve Crano, 1994).

Bass'a göre saldırgan davranışın meydana gelmesinde etkili olan diğer zararlı uyarılar engellenmeye verilen önem kadar dikkate alınmamıştır. Oysa saldırgan davranışın ortaya çıkmasında en az engellenme kadar etkili olan başka faktörlerde vardır. Yine Bass'a göre "engellenme saldırganlığın öncellerinden yalnızca bir tanesidir ancak en güçlü olanı değildir" savını savunmaktadır (Fromm, 1993).

Engellenme-saldırganlık hipotezinin öne atıldığı dönemlerde saldırganlığın en önemli belirleyicilerinden biri olan öfke üzerine değinilmemiş ve bu faktör basit olarak ele alınmıştır. Buna karşın Berkowitz tarafından yeniden ele alınan engellenme-saldırganlık hipotezinde var olan öfke bu kuramın merkezinde yer almıştır. Yine Berkowitz'e göre engellenme saldırganlığa doğrudan yol açmaz ancak saldırganlığa hazır olma durumunu yaratır. Bu kurama göre kişinin engellenme durumunu saldırganlık olarak dışa vurma için saldırganlıkla ilişkilendirilmiş bıçak, silah gibi nesnelere bir tür saldırganlık uyarısına ihtiyacı olması gerekmektedir. Bu tür saldırganlık uyarıları engellenme duygusu içinde olan kişide uyarı rolünde oldukları için kişinin saldırgan davranma potansiyelini artırır (Kirsh, 2006).

Kirsh (2006), engellenme-saldırganlık kuramının temel savlarını dikkate alarak, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların ve gençlerin, oyun oynarken bir takım engellenme durumuyla karşılaşacağı için saldırganlık eğilimlerinde artış olabileceğini ancak bu görüşü savunmaya yetecek kadar kanıtın olmadığını söylemektedir.

Çetinkaya (1991) ise engellenme-saldırganlık kuramının iç güdücü temele dayandığını öne sürerek bu kurama göre şiddet içeren bilgisayar oyunlarını oynama oyuncuda katartik bir etki yaratarak saldırganlık eğilimini azalttığını savunur.

2.2.4. Uyarılma Aktarımı Kuramı

Uyarılma aktarımı kuramına göre daha önceden meydana gelen bir olaydan kalma farkında olmadığımız bir uyarım farklı bir ortamdaki duygusal tepkinin dozunu artırabilir. Kısaca saldırganlık, daha önce meydana gelmiş olaylardan kalma negatif uyarımların bir sonraki ortama nakledilmesinin sonucunda meydana gelen duygusal bir tepkidir

(Brewer ve Crano, 1994).

Bilgi (2005), bu bakış açısına göre bilgisayar oyunlarındaki şiddet sahneleri sonucu ortaya çıkan uyarılma bir sonraki dönemde başka bir olayda saldırgan davranmamıza neden olabileceğini söyler.

2.2.5. Davranışçı Kuram

Davranışçılık kuramı 1970'ler dönemine dek etkili olmuş bir akım olmakla beraber genelde bu akımın maksadı gözlemlenebilir davranışları incelemek ve bu davranışı ortaya koyan etmenlere ulaşmaktır. Bu kuramda davranışların incelenmesi sırasında ortaya çıkan veya organizmayı etkileyen koşulların (uyaran) ve bu koşullarda gözlemlenen davranışların (tepki) üzerine odaklanılır. Bu kurama göre “uyaran-tepki” (U-T) bağının nasıl oluştuğunun anlaşılmasıyla davranışların nasıl kontrol edilmesi gerektiği ve biçimlendirilmesi mümkün olacaktır (Açıkgöz, 2007)

Ayrıca bu kuram doğrudan gözlenemeyen ve değiştirilemeyen zihinsel süreçlere gereğinden fazla önem verildiğini, bunun yerine gözlenebilen ve değiştirebilen çevresel faktörlere önem verilmesi gerektiğini savunur. Davranışçı kuramın duayenlerinden olan Skinner determinist bir bakış açısı ile insanların özgür seçimler yapma şanslarının olmadığını bunu yerine çevresel koşullara göre davranmak zorunda olduklarını savunur. Aynı zamanda Skinner duygu ve düşüncelerin varlığını kabul eder ancak eylemlerin bu unsurlar tarafından belirlendiğini reddeder. Bunun yerine gözlenebilir çevre ile davranış arasındaki neden sonuç ilişkisine odaklanılması gerektiğini savunur (Corey, 2005).

Bu kurama göre saldırgan davranışların sergilenmesi, bireyin saldırganca davranışının ardından çevreden alacağı tepkileri belirlemektedir. Örneğin bir çocuk saldırganca davranışının ardından ödüllendirilirse ileride benzer bir durumla karşılaşmasının sonucunda yine saldırganca davranacaktır. Davranışçı kuramcılar diğer tüm davranışlar gibi saldırgan davranışların uyarın-tepki bağı çerçevesinde geliştiğini savunur (Atkinson ve ark., 2002).

Davranış kuramcılarına göre; davranışlarımız çevresel şartlar tarafından belirlenir ve kontrol edilir. Eğer istenilen çevre şartları oluşturulursa çocuklar arzu edilen kalıba sokulabilir (Açıkgöz, 2007).

2.2.6. Sosyal Öğrenme Kuramı

Bandura'ya göre öğrenmenin önemli bir kısmı başkalarının davranışlarının gözlemlenmesiyle meydana gelir. Örneğin ebeveynlerin öfkeli ve saldırgan davranışlarını gözlemleyen çocuklar bu davranışları edinip akranlarına, kardeşlerine veya çevrelerine karşı saldırgan tutum ve davranışlar sergileyebilirler (Aydın, 2005). Yine Kirsh'e (2006) göre, çocuklar ve ergenler başkalarının davranışlarını gözlemleyerek öğrenir. Gözlemleyerek öğrenme ise başkalarının ortaya koyduğu davranışların hatırlanıp taklit edilmesine yönelik bir kavrama sürecidir.

Skinner ve Pavlov geleneksel katı davranışçı yaklaşımı temel alarak öğrenmeyi kişinin bulunduğu çevredeki değişkenlere bağlayarak aktif bir katılımı meydana geldiğini savunurken, Bandura ise bunun gözlemlenme yolu ve koşullanarak meydana gelebileceğini savunmuştur. Ayrıca Bandura geleneksel davranışçıların ortaya koyduğu iddiaların aksine kazanılan davranışların hem hissi hem de kavrama yoluyla biçimlendiğini ve bu yollarla şekillendiğini savunduğu "reciprocal determinizm" (karşılıklı determinizm) fikrini ortaya atmıştır (Harmening, 2010).

Fromm (1993) göre öğrenme kapasitesi güçlü olan türler doğuştan beraberinde getirdikleri davranış kalıplarından ziyade öğrendikleri davranışları sergilerler. Bundan dolayı Fromm, insanın sergilediği saldırgan davranışının temelinde doğuştan gelen özelliklerin değil de öğrenmenin belirleyici olduğunu savunur.

Bandura'ya (1973) göre saldırgan davranışların öğrenilmesi ve bu öğrenilen saldırgan davranışların korunması çevreyle olan etkileşimin bir sonucudur. Bu saldırgan davranışlar, pekiştiriciler ve cezalar tarafından kontrol edilir. Bunun sonucuna göre kişi saldırganca davrandığı zaman olumlu bir şeyle ödüllendiriliyorsa saldırgan davranış kazanılır, eğer cezalandırılmışsa bu davranıştan kaçınabilirler (Yükselgöl, 2008).

Yine Bandura'ya göre gözlemleyerek öğrenme bir kişinin diğerlerini taklit etmesinden farklıdır. Kişi çevresinde meydana gelen olayları izler ve bu olayları bilişsel olarak işler. Bu işlemin sonunda ise yeni bir davranış ortaya koyar. Gözlem yolu ile öğrenmenin taklit yolu ile öğrenmeden farklı olduğunu ve birbirlerinin yerine kullanılmayacağını savunur. Fakat gözlem yolu ile öğrenmenin bazı şartlarda taklit yolunu da içerebileceğini belirtir (Senemoğlu, 2005).

Bazı araştırmacılar çocukların televizyondaki yararlı programlardan hem olumlu mesajlar aldığını hem de bu programlardaki olumsuz kötü davranışları da örnek alabildiklerini ifade etmişlerdir. Örneğin çocukların çizgi filmlerde iyi roldeki kahramanların övülmesi o kahramanların davranışlarının örnek alınacağı anlamında değildir. Çocuklar kötü roldeki kahramanların davranışlarını da örnek alabilmektedir (Zülal, 2001).

Morgan (1995) göre öğrenme ve modeli örnek almanın olumlu sosyal davranışların gelişimine etkisi olduğu gibi saldırganlık üzerinde de önemli bir etkisi olduğunu ifade eder. Morgan'ın aktarımına göre araştırmalar, saldırganlık davranışının ödüllendirilmesi ile saldırganlığın tekrar meydana gelme olasılığının arttığını göstermektedir.

Bazı bilim insanları saldırganlığın doğuştan var olduğunu kabul etmekle birlikte sosyal öğrenme kuramının üzerinde durduğu çevresel faktörlerin de saldırgan davranışın ortaya çıkmasında belirleyici unsurlar olduğunu ifade ederler (Evcin, 2010).

Sosyal öğrenme kuramına yönelik yapılan önemli eleştiri; saldırganlık tabanındaki içsel faktörlerin etkisinin tamamen göz ardı edilmesi ve bütünsel olarak dışsal faktörlere odaklanmasıdır (Aktaş, 2001).

2.2.7. Boşalma Kuramı (Catharsis Theory)

Katarsis kuramına göre saldırganlık içgüdüseldir ve saldırganlığın meydana gelmesi boşalmaya yani rahatlamaya neden olur. Saldırganlık davranışı sergileyen kişinin saldırganlık düzeyinde azalma olur. Tıpkı açlık, susuzluk ve cinsellik gibi dürtüleri doyurmaya yönelik eylemlerin bu dürtülerin kişide oluşturduğu birikimi azaltarak

rahatlamasını sağlama gibi. Bu kurama göre saldırgan davranışların sergilenmesinden sonra saldırganlık eylemlerinde ve duygularında bir azalmanın olması beklenir (Atkinson ve ark., 2002).

Katarsis kuramı, Freud'un içgüdücü kuramının Robert Singer tarafından 1970'li yıllarda uyarlanmış halidir. Singer, şiddet içerikli medya görsellerinin ve bilgisayar oyunlarının saldırganlık eğilimini azaltacağını ifade eder. Singer'e göre herkeste var olan saldırganlık davranışı, bilgisayar oyunlarındaki karakterlere uygulanan sanal şiddet aracılığı ile dışa vurulur. Bu davranışta bireyin iç gerginliğinin azalmasına neden olur. Böylece birey oyun öncesindeki durumuna göre daha az saldırgan davranışta bulunmaya meyilli olur (Nielsen ve ark., 2009).

Bu yaklaşıma göre şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın sonucunda saldırganlık dürtüsünün ifade edilmesi ve bu yolla saldırganlık duygularında ve davranışlarında bir azalma olması görülmelidir. Boşalma (Katarsis) kuramının savunulduğu bu iddiaları test eden araştırmalar, saldırganlık düzeyinde azalma yerine artış olduğunu bulgulamışlardır (Atkinson ve ark., 2002).

2.2.8. Genel Duygusal Saldırganlık Modeli

Genel duygusal saldırganlık modeli kuramını destekler araştırmalara ulaşılmıştır. Bu araştırmaların çoğunda "seçici maruz bırakma" yaklaşımı ile yalnızca yoğun şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri incelenmiş olup şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın hem kısa hem de uzun vadede saldırgan davranışlara yol açtığı sonucuna varılmıştır. Oysa Anderson ve arkadaşlarının 1995 yılında yapmış oldukları bir çalışmada "seçici maruz bırakma" yaklaşımını kullanmak yerine hem yoğun şiddet içerikli (oyunun amacı en yüksek düzeyde şiddet uygulamak) hem de heyecan dozu yüksek fakat sınırlı düzeyde şiddet içerikli (şiddet uygulamanın oyunun amacı olmadığı) bilgisayar oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkisini incelemişlerdir. Bu inceleme sonucunda yoğun şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığı artırdığını, heyecan dozu yüksek ancak sınırlı düzeyde şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının ise saldırganlık eğilimini azalttığı bulgularına ulaşmışlardır (Vorderer ve Bryant, 2006).

Duygusal saldırganlık modeline göre saldırganlığın uyarılma, etki ve biliş olmak üzere üç önemli faktörden oluştuğunu ifade etmektedir. Ve bu kurama göre bu üç faktör birlikte ele alınıp değerlendirilmelidir. Uyarılma; saldırganlık eylemini daha olası kılacak psikolojik heyecan anlamına gelmektedir. Etki; bir eylemin elverişli ya da elverişsiz olup olmadığına yönelik değerlendirilir. Biliş ise eylemi yerine getirme ve sonuçları hakkında kabul edilebilir düşünceleri temsil etmektedir. Şiddet içerikli görüntülerin izlenmesiyle meydana gelen saldırgan davranış bu üç yolla meydana gelmektedir (Eroğlu, 2009).

2.3. SALDIRGANLIĞIN TÜRLERİ

Saldırganlığın çeşitli kavramsal tanımından ve ne tür davranışların saldırganlık olarak kavramlaştırılacağı yönündeki tartışmalardan dolayı, saldırgan davranışlar ikili sınıflandırma yoluyla açıklanmaya çalışılmıştır. Bu ikili sınıflandırmalar; dolaylı saldırganlığa karşı doğrudan saldırganlık, fiziksel saldırganlığa karşı sözel saldırganlık, duygusal saldırganlığa karşı araçsal saldırganlık, dürtüsel saldırganlığa karşı kasti saldırganlık, reaktif saldırganlığa karşı proaktif saldırganlık olarak sınıflandırılmıştır (Anderson ve Huesmann, 2003; Anderson ve Carnagey, 2004).

2.3.1. Dolaylı ve Doğrudan Saldırganlık

Dolaylı saldırganlık belirli bir kişiye yöneltilmeyen saldırganlık biçimidir (Köksal, 1991). Sosyal manipülasyon olarak tanımlanan bu saldırganlık davranışını tercih eden kimseler üç farklı tip saldırganlık yolu seçebilir. Bunlar (Björkqvist ve ark., 1994);

1. Saldırıda bulunmak istedikleri kişilere diğer arkadaşlarını manipüle ederek onların hedefe saldırılarını sağlar,
2. Hedefi sosyal gruplarından dışlarlar,
3. Hedefle alakalı kötü niyetle dedikodu yayarlar.

Bunların dışında hedefi rahatsız edici durum içine sokmak, arkasından kötü konuşmak, hedefin olmadığı zamanlarda hedefin haberi olmadan eşyasını çalmak gibi davranışlar da dolaylı saldırganlık başlığı altında değerlendirilir (Anderson ve ark., 2003; Anderson ve Huesmann 2003; Anderson ve Carnagey, 2004; Budhal, 2006).

Archer (2001) göre dolaylı saldırganlıkta hedefe yapılan davranışın karşılığında hedefin tepkisini alma riski oldukça azdır. Doğrudan saldırganlıkta ise davranış doğrudan hedefe yöneliktir ve bundan dolayı saldırgan davranışın oluşabilmesi için herhangi bir aracıya da gerek yoktur. Ayrıca saldırıya uğrayan kişi doğrudan saldırganlıkta saldırganı kolayca tanıyabilir (Anderson ve Huesmann 2003; Anderson ve Carnagey, 2004).

2.3.2. Fiziksel ve Sözel Saldırganlık

Fiziksel saldırganlık, hedefe yönelik yıkıcı ya da acı vermeyi amaç edinen uyarıcı gönderilere sahip saldırganlık türüdür (Budhal, 2006).

Fiziksel saldırganlıkta, birey karşı tarafa fiziki şiddet uygulayarak eylemde bulunur (Köksal,1991). Örneğin tekmeleme, bıçaklama, ateşli silahlarla yaralama, itme, nesne fırlatma, cam kırma ve yangın çıkarma gibi tepkiler bu saldırganlık türüne örnek olarak verilebilir (Moeller, 2001).

Sözel saldırganlık ise başka birine psikolojik anlamda zarar vermeyi amaçlayan bir eylemdir (Vissing ve ark., 1991). Bu tür saldırganlık tipinde konuşmanın hem biçiminde hem de içeriğinde olumsuz ifadeler vardır (Köksal, 1991). Örneğin tehdit etme, not yazarak tehdit etme, bağırıp çağırma, çığlık atma, dedikodu yapma, alay etme gibi davranışlar sözel saldırganlık türüne örnek olarak verilebilir (Moeller, 2001).

2.3.3. Duygusal ve Araçsal Saldırganlık

Duygusal saldırganlık, önceden planlı olmayan ve öfke duygusuyla ortaya çıkan, başkalarına zarar vermeyi amaç edinen dürtüsel bir davranıştır (Geen, 2001; Anderson ve Huesmann, 2003; Anderson ve Carnagey, 2004). Bu tanımdan yola çıkarak bu tür saldırganlığın dürtüsel olduğunu söyleyebiliriz. Bu durum bireyi başkalarına karşı zarar vermeyi isteklendirmekle beraber bedensel olarak uyarılma yolu ile oluşmaktadır. Ayrıca duygusal saldırganlık durumu beraberinde bireyin çevresindeki uyarıcılara karşı dikkat etmesi hususunda kaygı da oluşturmaktadır (Budhal, 2006). Örneğin birey bilgisayar oyununda yüksek puan almak üzereyken bir başkası tarafından rahatsız edilmesiyle yüksek puan alamaması bireyin konsantrasyonunu bozan kişiye yönelik saldırganca davranıp zarar vermesine neden olabilir. Bu süreçte bireyin nabız atışı ve kan basıncı

yüksek olduğu için birey öfkelenerek istenmeyen tepkilerde bulunabilir (Günay, 2011).

Araçsal saldırganlık ise kişinin saldırgan davranışı henüz kişiye zarar vermeden önce hedefe yönelen ve sonucunda saldırganla kurban arasında sıcak etkileşimde bulunup hesaplaşma yoluyla meydana gelen saldırganlık türüdür (Anderson ve Huesmann, 2003; Anderson ve Carnagey, 2004).

2.3.4. Dürtüsel ve Kasti Saldırganlık

Dürtüsel saldırganlık, önceden planlı olmayan, ani ve sonuçları düşünülmeden verilen duygu yüklü tepkilerdir. Bu tür saldırganlıkta duygular kontrol edilemez ve saldırganlık yüksek düzeyde uyarıcı, korku ve öfke gibi duygularla birlikte meydana gelir (Vitello ve Stoff, 1997). Buna karşın kasti saldırganlık ise kasıtlı olarak, yavaşça ve düşünülerek araçsal yollarla hedefe yönelik yapılan saldırganlık türüdür (Anderson ve Huesmann, 2003; Anderson ve Carnagey, 2004). Kasti saldırganlıkta uyarılma düzeyi çok düşüktür (Vitello ve Stoff, 1997).

2.3.5. Reaktif ve Proaktif Saldırganlık

Reaktif (tepkisel) ve proaktif saldırganlık genellikle duygusal ve araçsal saldırganlığın yerine dönüşümlü olarak kullanılmaktadır. Ancak yine de farklı noktalara değinilmektedir (Geen, 2001).

Reaktif saldırganlık provoke edilme sonucunda öfke ile birlikte ortaya çıkan savunma amaçlı bir davranıştır (Anderson ve Huesmann, 2003; Anderson ve Carnagey, 2004; Brown ve Parson, 1998; Weisbrot ve Ettinger, 2002). Bu saldırganlık türü, aşağılanma, kendini savunmayı gerektirecek gibi saldırı durumlarında veya öfkelenmeye sebep olabilecek provoke edici durumlarda meydana gelen bir davranıştır. Bu tür saldırganlık tepkileri veren çocuklar akranları tarafından dışlanmaktadır (Vitaro ve ark., 1998).

Proaktif saldırganlık ise bir provoke edici durum olmadan, önceden planlanmış ve karşısındakine zarar vermeyi amaç edinmiş saldırganlık türüdür (Anderson, 2000; Anderson ve Huesmann, 2003; Anderson ve Carnagey, 2004). Bu saldırganlık türünde birey belirlediği sosyal hedeflerine ulaşmak için başka insanlara baskı uygulamakta ve

onlara kasten incitici davranışlarda bulunmaktadır (Brown ve Parson, 1998; Weisbrot ve Ettinger, 2002; McCarthy, 2005). Bu tür saldırgan davranmanın arkasında öfke, düşmanlık ya da kendini savunma gibi faktörlerin bir etkisine ihtiyaç yoktur. Bireyin bulunduğu toplum içinde güç ve statü elde etme isteği ya da kendini kanıtlama gibi içsel dürtülerinden yola çıkarak birey bu tür proaktif saldırgan davranışlar sergileyebilmektedir. Bu tarz saldırgan tepkilerde bulunan çocuklar ise akranları tarafından sosyal olarak kabul görülmektedir (Vitaro ve ark., 1998).

Buss saldırgan davranışları; aktif/pasif, doğrudan/dolaylı ve fiziksel/sözel olmak üzere üç gruba ayırarak saldırganlığı çok boyutlu olarak değerlendirmiştir. Ona göre saldırganlık fiziksel veya sözeldir. Bu iki saldırganlık türü ise kendisini aktif/pasif veya doğrudan/dolaylı olarak gösterebilir (Günay, 2011).

Tablo 1: Buss'a Göre Saldırganlık Türleri

	Pasif	Pasif	Aktif	Aktif
Saldırganlık Türleri	Dolaylı	Doğrudan	Dolaylı	Doğrudan
Fiziksel	Verilen bir görevi zamanında yerine getirmemek	Başka bir kişinin yolunu kapatmak	Rahatsız edici şakalar(el şakası)	Yumruk atmak
Sözel	Onaylamamak	Konuşmayı reddetmek	Kin beslemek dedikodu yaymak ve yalan söylemek	Sayıp – sövme (küfür etme)

[Kaynak: (Buss 1973, Akt: Mihandoust, 1989)]

Buss'a göre hayvanlar saldırganlığı genel olarak aktif, fiziksel ve doğrudan gösterirken, insanoğlu ise saldırganlığı pasif veya dolaylı olarak yansıtmaktadır. Örneğin birey hedefine yönelik yalan hikayeler uydurmak, dedikodu yaymak ya da hedefin mülküne zarar vermek şeklinde öfkesini gösterebilir. Birincil durumda birey sözel saldırganlık yoluyla hedefine saldırırken ikincil durumda ise fiziksel saldırganlık yoluyla hedefine saldırmıştır. Buss'a göre dolaylı saldırganlık doğrudan saldırganlığa göre davranışın eğilimini daha az tatmin etmektedir. Saldırganlık türleri ile yapılan sınıflandırmalardan biri de klinik çalışmalarıyla öne çıkan isimlerden Feshbach

tarafından yapılmıştır. Ona göre bu sınıflandırmada saldırganlık iki alt türe ayrılarak açıklanmıştır. Birinci alt tür; “duygusal”, “tepkisel”, “koruyucu”, “atılğan” veya “sıcakkanlı” saldırganlık olarak tanımlanır. Bu tür saldırganlık başkalarınınca başlatılan fiziksel veya sözel saldırıya yönelik verilen sert bir tepki olarak tanımlanırken, aynı zamanda bu saldırganlık türü kısmen duygusal olarak bir üstünlük ve kontrol kurmayı amaç edinmektedir. İkinci alt tür ise; “yıkıcı”, “araçsal”, “proaktif” ya da “soğukkanlı” saldırganlık olarak tanımlanmaktadır. Bu saldırganlık türü ise başkalarına karşı üstünlük, hakimiyet kurma, onlara hükmedip kontrol etmeyi amaçlamaktadır (Liu, 2004).

Ferris ve Grisso (1996) ise saldırganlığı, olumlu ve olumsuz saldırganlık olmak üzere ikiye ayırmaktadır. Olumlu saldırganlık; kişinin fiziksel varlığını ve bireyselliğini korumasına yardımcı olan, sosyal çevrelerinde kendi bireysel egemenliklerini, üstünlüklerini kurmasına ve aynı zamanda bunun derecesini artırarak devam ettirmesine yardımcı olan bir araç olarak tanımlanmaktadır. Olumsuz saldırganlık ise, her iki taraftan birini hem kurban hem de suçlu olarak göstererek, içerisinde fiziksel yıkımın büyük olduğu, psikolojik ve duygusal travmaların yaşandığı, aynı zamanda maddi kayıplara sebep olabilecek türdeki olumsuz veya zarar verici eylemleri içeren saldırganlık türü olarak tanımlanmaktadır (Çelik, 2006).

Vissing ve arkadaşları (1991) ise saldırganlığın alt boyutu olarak kabul edilen sözel saldırganlığı, sözel/sembolik saldırganlık şeklinde ilişkilendirmiştir. Araştırmacılar bu ilişkilendirmeyi iletişimde önemli bir yeri olduğunu belirterek desteklemişlerdir. Sembolik (göstergesel) saldırganlık, açık olarak meydana getirilen saldırganlığın olanaksız olduğu durumlarda saldırganlığın kibar ve gizli şeklidir (Eroğlu, 2009).

Bundan dolayı araştırmacılar sözel/sembolik saldırganlığın, sözel veya sözel olmayan bir biçimde aktif ya da pasif biçimde dışa vurulacağını belirtmişlerdir. Örneğin; isim takma veya kötü söz söyleme aktif /sözel saldırganlık, kapıyı çarparak sınıftan çıkmak aktif/sözel olmayan saldırganlık, yüzünü asmak veya somurtmak pasif/sözel olmayan saldırganlık olarak nitelendirilmektedir (Günay, 2011).

Bazı kuramcılara göre ise saldırganlık legal ve illegal saldırganlık olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Legal saldırganlık toplumsal normlarla tutarlı olarak ortaya konulan

saldırgan davranışken (polis memurunun suçluyu silahla vurması vb.), illegal saldırganlık ise toplumsal normlarla bağdaşmayan saldırganlık türü olarak nitelendirilmektedir (Ma'rof, 2001). Bu sınıflama yaklaşımı Freedman ve arkadaşları (1993) yaptığı özgeci (prosocial) ve düşmanca (antisocial) saldırganlık biçimindeki saldırganlık sınıflaması ile benzerlik göstermektedir. Özgeci (prosocial) saldırganlık, kabul edilebilir amaçlar çerçevesinde toplumsal olarak onaylanan saldırganlık türüyken düşmanca (antisocial) saldırganlık ise, toplumsal kuralları çiğneyici özelliktedir. Bir saldırganlık türü de bahsedilen iki davranış türü arasında bir yerde durmaktadır. Bu saldırganlık türü toplumsal kurallar gerektirmez ancak toplumun belirlediği normların dışına da çıkamaz. Zarar vermek amacıyla kendisine saldıran birisine, kendisini savunmak amacıyla saldıran bir kişi bu duruma örnek olarak gösterilebilir.

2.4. CİNSİYET VE SALDIRGANLIK İLİŞKİSİ

Cinsiyet değişkeni saldırganlığın meydana gelme boyutunda araştırmacılara önemli kanıtlar sunsa da tek başına yeterli değil. Ancak literatürde yer alan birçok araştırma cinsiyet ve saldırganlık arasında anlamlı sonuçlar bulmuştur. Örneğin saldırganlığa neden olan kromozom sayısı ile saldırganlık üzerinde bazı araştırmalar yapılmıştır. Bu araştırmalar erkeksi özelliklerin gelişimine neden olan “X” kromozomunun şiddet eğilimine neden olduğu ve her doğan 500 bebekten birinde bir “X” kromozomunun fazla olduğunu ortaya koymuştur (Köksal, 1991).

Biyolojik özellik ile saldırganlığı ilişkilendiren bir başka teori ise erkeklerin kızlara göre daha saldırgan davranmaya hazır olduklarıdır. 1974'te Moccoby ve Jacklin, cinsiyet farklılığının saldırganlığı meydana getirmesindeki etkisini birtakım nedenlerle açıklamaktadır. Onlara göre yeryüzünde ki tüm insan topluluklarında erkekler kızlara göre daha saldırgandır. Bir diğeri ise saldırganlığın cinsiyet hormonlarıyla ilişkili olduğu ve saldırganlığın hormonların deneysel olarak yönlendirilmesiyle değiştirilebileceğidir (Tieger, 1980). Örneğin sağlık durumu normal bir erkek bireye verilen testosteron hormonu kişide sinirlilik ve düşmanlık durumu yaratmaktadır (Liu, 2004).

Eski çağlardan günümüze kadar olan tüm toplumlarda erkekler saldırganlığı içselleştirerek toplumsallaşmışlardır. Böylece saldırganlık, atılganlık, rekabet gibi bir takım unsurlar erkeğe atfedilmekte ve erkekler saldırgan davranışlara daha fazla

yönelmektedirler (Erođlu, 2009).

Buss (1961) da bu görüŖe paralel olarak kızların çok nadir saldırganlaŖtığını ve saldırganlığın erkeklere yönelik bir fenomen olduğunu belirtmektedir (Björkqvist, 1994). Meta analitik çalışmalar da cinsiyet faktörünün saldırganlık üzerine etkisinde erkekleri kızlara göre daha saldırgan olduđu görüşünü desteklemektedir. Örneğın, Hyde (1986) yapmış olduđu çalışmasında 143 araŖtırmayı inceleyerek çocuklarda “cinsiyet” farklılıklarını araŖtırmıştır. Bu araŖtırmada, saldırganlık erkeklerde yüzde (%) 63, kız çocuklarında yüzde (%) 38 olarak bulunmuştur. Bu bulgular, “cinsiyet” varyasyonunun (farklılaşmanın) yalnızca yüzde (%) 5'ini açıklamaktadır (Yıldırım, 1998).

Gelişimsel özellik bakımından da değeriendirildiğinde kızların fiziksel özelliklerinin erkeklere göre kıyaslandığında daha zayıf olmasından kaynaklı erkekler fiziksel saldırganlığa yönelmekte, kızlar ise dolaylı ya da sözel saldırganlık şeklinde saldırganlıklarını ifade etmektedirler. (Björkqvist ve ark., 1994; Björkqvist, 1994).

Gizil saldırganlık ve cinsiyet ilişkisine bakıldığında ise yapılan araŖtırmalar erkeklerin çoğunlukla hedefin sözünü kesme ya da düşüncelerini eleştirerek gizli saldırganlıklarını ortaya koyduklarını gösterirken kızlarda ise bu tepkiler olumsuz göz teması, arkasından konuşma, kötü niyetle dedikodu yayma gibi sosyal manipölasyonlarla kendini göstermektedir (Björkqvist ve ark., 1994).

Cinsiyet ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi özetlemek gerekirse; erkekler biyolojik özellikleri nedeniyle kızlardan daha saldırgan davranmaya meyillidirler. Gelişimsel özellikleri bakımından saldırganlık değeriendirilecek olunursa erkeklerin daha çok fiziksel saldırganlık türünü, kızların ise bedensel yapıları itibariyle daha çok sözel ya da dolaylı saldırganlık türlerini tercih ettikleri ortaya konmuştur. Toplumsal açıdan ele alınacak ise saldırganlığın tüm toplumlarda erkeğe atfedilen bir özellik olduđu vurgulanmaktadır. Erkek çocuklarının göstermiş oldukları saldırganlık daha kabul edilebilir ve erkeksi bir davranış olarak değeriendirilirken, kız çocuklarının ise saldırganca davranmaları huysuzluk olarak değeriendirilmektedir. Böylelikle erkeklerin saldırgan davranışları toplum tarafından pekiştirilmektedir (Sahin, 2004).

2.5. SOSYOLOJİK AÇIDAN SALDIRGANLIK

Fromm (1993), saldırganlığın ve şiddet davranışlarının bireyin çevresi ile etkileşiminin bir sonucu olduğunu açıklar. Fromm'a göre saldırganlık içgüdüsel değildir. Çevresel kaynaklardan beslenen bir olgudur. Aynı zamanda Fromm bireyin çevresi ile etkileşimin sadece model almaya bağlı olmadığını; kısıtlı ekonomik kaynaklar, düşük gelir düzeyi, şiddet davranışlarını yücelten kültürel yapı ve model alma gibi birçok faktörün belirleyici olduğunu ifade eder.

Şiddet her kültürde farklı olarak değerlendirilmektedir. Kimi kültürlerde yüceltilir, kimilerinde ise bir suç olarak nitelendirilir. Aynı davranışa farklı kültürlerde farklı toplumsal tepkilerin verilmesi bireylerin şiddete yükledikleri anlam ilişkisinden kaynaklanmaktadır (Giddens, 2005).

Edwin H. Sutherland (1949) göre şiddet ve suç davranışlarının nedeni kişinin içinde yaşadığı kültürel yapıdan kaynaklı olduğunu savunur. Şiddet ve diğer suç davranışları bu yapı içinde öğrenilir ve kişi suç normlarını benimseyen insanlarla birlik olarak suça yönelir. Bu kurama göre insanlar ruhsal farklılıklara sahip olduğu için değil farklı değerlere sahip birincil grupların üyesi oldukları için şiddet ve suç davranışı sergilerler (Giddens, 2000).

Saldırganlığı benimsemiş olan toplumlarda çevresel kaynaklı küçük bir uyarının şiddet eyleminin ortaya çıkmasına neden olduğunu ve yine alt kültürde şiddetin değer bulması, yüceltilmesi, kişiler arasında kin, nefret, düşmanlık gibi duyguların olması şiddeti artırdığını söylemek mümkündür (Kocabaşoğlu ve ark., 2000).

Bireylerin şiddet eğilimli olmalarının birçok risk faktörü vardır. Ancak bu risk faktörlerinin bireyi şiddete iten gerçek risk faktörleri olup olmadığının saptanması güçtür. Bunun yerine şiddet olgusu çok sayıda değişkenle birlikte bütüncül bir yaklaşımla açıklanmalıdır. Aile yapısı, okul çevresi, kişilik özellikler, akran grupları, silah gibi şiddet içeren unsurlara kolaylıkla ulaşabilmesi, alkol ve uyuşturucu kullanımı, bulunduğu yerleşim yerinin fiziki özellikleri gibi faktörler şiddet davranışının kaynakları arasındadır (Bemak ve Keys, 2000).

2.6. ŞİDDET KAVRAMI

İnsanların olduğu her alanda şiddet hep var olmuştur. Baskı, sindirme, eziyet, öldürme, korkutma, cezalandırma gibi normlar her toplumda derece derece farklılıklar göstermiş olsa bile günlük hayatımızın bir yerinde hayatın bir parçası olma durumunu hep korumuştur (Keleş ve Ünsal,1982).

Savaşın, sanatın, ticaretin, kitle iletişim araçlarının, turizmin kısaca insan hayatını doğrudan veya dolaylı olarak ilgilendiren tüm bu kültürel değerlerin gelişiminden önce “şiddet” kavramı her coğrafyada ve her insan topluluğunda farklı olarak tanımlanmıştır. Günümüzde aynı veya benzer kültürel farklılıkları barındıran toplumlarda “şiddet” kavramının gerek anlamı gerekse içerdiği duygu bakımından önemli farklılıklar barındırdığı görülmektedir (Büker, 1999).

Dünya Şiddet ve Sağlık Raporu’na göre şiddet; “Gücün ya da fiziksel bir kuvvetin, tehdit yolu olsun veya olmasın bir başkasına, kendisine, bir gruba veya bir topluma yönelik ölüm, fiziksel veya psikolojik zarar verecek şekilde kullanılması” olarak tanımlanmıştır (Geneva, 2002).

Hukukçular şiddet içeren eylemler için “İnsanın, benzerlerine karşı yaptığı, onlarda önemli ya da önemsiz hasarlar meydana getirdiği saldırganlık içeren hareketlerdir” açıklamasını yapmaktalar. Bu tanım; şiddet ile kalıcı bedensel tahribat meydana getiren güç kullanımı arasındaki bağa dikkat çekmektedir (Polat, 2014).

Şiddet kavramı genelde aşırı duyguyu, sert ve kaba davranışları temsil ederken, özelde ise saldırgan davranışı, beden gücünün kötüye kullanılmasını, yıkan, yok eden, taşlı, sopalı, silahlı eylemleri içeren saldırıları kişiye ya da topluma zarar veren eylemler olarak temsil etmektedir (Köknel, 2000).

Dodson şiddeti; öfke veya düşmanlık duygusunun yoğun ve hasar verici bir biçimde tanımlarken, Lore ve Schultz şiddeti; hayatta kalmak maksadıyla kullanılan savunma mekanizması olarak tanımlamaktadır (Turam, 1996; Lore ve Schultz, 1996).

Şiddet, karşılıklı ilişkiler ortamında tarafların biri ya da birkaçı tarafından doğrudan ya da dolaylı olarak insanların bedensel, ahlaki ve manevi bütünlüğüne,

mallarına, kültürel değerlerine zarar verecek biçimde davranılmasıdır (Michaud,1991).

Psikiyatristlere göre şiddet, derin bir mahrumiyet duygusuna karşı ortaya konan tepkisel bir davranıştır. Psikiyatrlar, engellenmenin sonucu olan doyumsuzluğun şiddet ve saldırganlık yarattığını kabul etmektedirler (Kışlalı, 1974).

Bazı bilim adamları şiddetin cinsellikle ilişkili bazı olaylardan kaynaklanabileceğini ileri sürmektedirler. Toplumda ve televizyonda görülen şiddet olaylarının çoğu bilinçaltındaki cinsel baskının dışa vurmasıyla meydana gelmesidir. Şiddetin bu derece yaygın olmasının toplumsal yapımızla alakalı olmasının yanı sıra toplumsal hastalıklarımızın da bir göstergesi olduğunu ortaya koymaktadır (Berger, 1991).

Şiddet ve saldırganlığın farklı olgular gibi değerlendirilmesine karşın, bu iki kavramın birbirinden bağımsız kavramlar olmadığı ifade eder. Ona göre şiddet, insanda doğal olarak var olan saldırganlık eğiliminin bireysel ya da toplumsal boyutta, başkalarına zarar verecek biçimde dışa vurulmasıdır. Şiddet, saldırganlık duygusunun sonucu olarak ortaya çıkan, başkasına zarar veren davranışlar olarak tanımlanabilir (Worchel, 2000).

Köknel'e (2000) göre çarpık kentleşme, gelir dağılımının eşit olmaması, ekonomik sıkıntılar, geçim sıkıntısının varlığı, temel gıda ve ihtiyaçlara ulaşım zorluğu yaşayan kişilerin engellemeye dayanma güçleri yeterli değilse bu kişilerin öfke ve saldırganlık seviyeleri artabilir. Böylelikle kişiler kendilerini sosyal hayattan soyutlamaya, yasadışı yollarla gelir elde etmeye, yaşanan düş kırıklığı ve öfkenin tesiri ile şiddet eylemlerine başvurabilir.

Üst benliğin meydana getirdiği korku ve kaygıya karşı kişi benliğini korumak amacıyla şiddet eylemlerine başvurur. Üst benlik en kadar baskın, katı ve sert olursa saldırgan davranışlar da bir o kadar ortaya kolay çıkar ve şiddetli olur. Çocuklar ve gençler üst benliklerinin meydana çıkmasında etkili olan anne-babalar ile birlikte oldukça genelde saldırgan davranışlarını başka nesnelere veya başka kişilere yöneltirler. Anne-baba baskısı ortadan kalkınca kural, yasa tanımayan insan toplulukları ortaya çıkar. İnsanların doğuştan var olan yakma, yıkma, yok etme gibi içgüdülerinin varlığından söz edilir (Yavuz ve ark., 2000).

Turam (1996) göre şiddet duygusu ile şiddet davranışı birbirinden farklı tanımlardır. Ona göre iki çocuğun bir oyuncak yüzünden birbirine vurmasıyla bir yetişkinin bir başkasını öldürmesi aynıdır ve her ikisi de birer şiddet olayıdır. Şiddet hareketi ile şiddet duygusu arasında önemli bir fark vardır. bu fark şiddet duygusunun şiddet duygusunun engellenemez ancak kontrol altına alınabilir olmasıdır. Bunun davranışa dönüşmemesi şartı ile zaman zaman şiddet duygusunun yaşanması doğal olarak kabul edilir.

Şiddet ve saldırganlık kavramaları genellikle aynı anlam gibi kullanılıyor olsa da aralarındaki fark genelde tartışma halindedir. Şiddet, saldırganlığın nefret, öfke, düşmanlık gibi duyguların daha da etkinlik kazanmış halidir diyebiliriz (Polat, 2001).

Saldırganlığı inceleyen kuramalar şiddeti ya dürtüsel bir mekanizma ya da doğuştan gelen veya sonradan kazanılan bir güdü şeklinde açıklamaktadır. Köknel (2000) göre saldırganlık tüm canlılarda bulunan ve yaşamlarını bir dereceye kadar devam ettirmeleri için gerekli olan temel dürtülerden biridir.

Şiddet ve saldırganlık ile alakalı önemli bir nokta da intihardır. İntihar bireyin kendine yönelttiği şiddettir. Şiddet eğilimli saldırgan bireyler intihar davranışı için bir risk grubu oluşturmaktadır (Lore ve Schultz, 1996).

Kendini yaralama davranışında bulunan ve yaş ortalamaları 17 olan bir ergen grubunun, kendini yaralama davranışında bulunmayanlara göre yaşam doyumu, depresyon ve intihar olasılığı düzeylerini farklı bulmuştur. Kendini yaralama davranışında bulunanlar içinde intihar girişiminde bulunanların oranı %48,4 iken kendini yaralama davranışında bulunmayanların intihar girişim oranı 12,4 olarak bulunmuştur (Demirel, 2003).

Hangi tanım olarak sunulursa sunulsun sonuç olarak şiddet üzerine yapılan tanımların ortak bir takım özellikleri vardır. Bunlar (Stanton ve Greenwood, 1999);

1. Tüm tanımlar kabul edilmez olarak tanımlanan, yargılanan ve zarar verme amacı taşıyan gözlenebilir tüm davranışları dikkate alır.
2. Bu tanımlar, şiddete uğrayanların korkma ve hoşgörü derecesindeki farklılıklara olanak tanır.

3. Yine bu tanımlar, şiddet kurbanının şiddete verdiği tepkinin rolünü önemser. Dünya sağlık örgütü şiddeti özelliğine göre 3 ayırmıştır. Bunlar (Krug ve ark., 2002);
1. Kendi kendine yönelik şiddet,
2. Kişiler arası şiddet,
3. Toplu şiddet.

Kendine yönelik şiddet, kişinin intiharı ve kişinin kendisine kötü muamelede bulunması olarak ikiye ayrılır. İlkinde intihar veya intihara teşebbüs söz konusuken ikincisinde kişinin kendinde sekel bırakmasıdır.

Kişiler arası şiddet ise aile içinde ya da mahrem kişiler arasındaki şiddettir. İlk çocuklara yönelik kötü muameleyi içerirken ikincisi ise tecavüzü ya da yabancılar tarafından cinsel saldırı gibi eylemleri içerir. Toplu şiddet sosyal, politik ve ekonomik olmak üzere farklı gruplara ayrılır. Diğerlerinin aksine çoğunlukla bireylerin ya da devletlerin katıldığı türden şiddettir.

2.7. ŞİDDETİN SINIFLANDIRILMASI

Şiddeti “dar” ve “geniş” anlamda sınıflandırmak mümkündür. “Dar” anlamda şiddet, literatürde fiziksel şiddeti ifade ederken “geniş” anlamda ise insan üzerindeki fiziksel ve ruhsal etkileri doğrudan ölçülemeyen dolaylı biçimde hissedilen psikolojik şiddet olarak ifade etmektedir (Alem, 2008).

2.7.1. Fiziksel (Saldırgan) Şiddet

Fiziksel şiddet en sık karşılaşılan ve etkileri daha kolay belirlenen şiddet tipidir. Literatürde saldırgan şiddet olarak da yer almaktadır. Fiziksel bir güç kullanarak, istismar edilen mağdurun sağlığını olumsuz şekilde etkileyen, bir alet olmadan ya da bir alet aracılığıyla vurma, fırlatma, yakma, tekmeleme sonucu bireyde ciddi fiziksel zarara neden olan, vücutta iz bırakan yaralanmaların olduğu, hatta ölümle sonuçlanabilen şiddet içerikli davranışlardır (Polat, 2001).

2.7.2. Duygusal Şiddet

Gündelik hayatta en çok rastlanan şiddet tipidir. Duygusal şiddet temelinde psikolojik travmayı barındırmaktadır. Bu travma genelde kadınlarda, yaşlı insanlarda, çocuklarda ciddi anlamda tahribat yaratabilmektedir. Duygusal şiddeti diğer şiddet tiplerinden ayıran iki özelliği bulunmaktadır. Bunlardan ilki fiziksel ve cinsel şiddette olduğu gibi somut bir bulgunun var olmayışı diğeri ise, tek başına bulunabileceği gibi diğer şiddet tipleriyle birlikte de bulunabilmesidir. Örneğin fiziksel veya cinsel saldırıya uğramış olan mağdur aynı zamanda duygusal şiddete de maruz kalmıştır (Polat, 2016).

Duygusal şiddete neden olan başlıca davranışlardan bahsetmek gerekirse (Polat, 2016);

1. Reddetme (Rejection): Yetişkin bir bireyin ya da bir çocuğun ihtiyaçlarının karşılanmaması, ayrı bir birey olarak kabul edilmemesi, ona hiçbir işe yaramıyor duygusunun verilmesi, ona yokmuş gibi davranılması, yapılan her hatadan onunsorumlu tutulması, fiziksel temastan kaçınılması, yardım taleplerinin reddedilmesi duygusal şiddete neden olan davranışlar arasındadır.

2. Tek başına bırakmak (Isolating): Anne babanın çocuğu toplumsal ilişkilerden veya kendilerinden uzak tutması, kadının, çocuğun veya yaşlının bu tip toplumlara girmesinin engellenmesi ve bu kişilerin yalnız olduklarına inandırılması duygusal şiddet davranışlarıdır.

3. Yıldırma (Terrorizing): Kişinin ya da çocuğun sözel veya fiziksel saldırılar ile korkutulması, tehdit edilmesi veya korku dolu bir ortamda yaşanmasına neden olunmasıdır.

4. Suça yöneltme (Corrupting): Toplumsal açıdan kötü örnek olunması ve kötü örnekler gösterilerek anti sosyal davranışlara yöneltmesidir.

5. Duygusal tepki vermeyi reddetme (Denying emotional responsiveness): Bu tip eylemlerin temelinde kişinin sağlıklı olarak hem duygusal hem de sosyal gelişimini sağlayacak tepkilerin verilmemesi yer almaktadır.

6. Aşağılama (Degrading): Kişinin ya da çocuğun küçük düşmesine neden olacak, onda yetersizlik duygusu yaratacak, onun onurunu zedeleyecek gibi davranışların

sistematik olarak uygulanılmasıdır.

7. Kendi çıkarına kullanma (Exploiting): Bireyin kendi çıkarları için karşısındakini kullanmasıdır. Bu gibi örnekler özellikle sorunlu evliliklerde çocuğun evlilik güvencesi olarak kullanılması sonucunu doğurur.

8. Vaktinden önce yetişkin rol verme (Adultifying): Kişiyi ya da çocuğa yapamayacağı veya yaşına uygun olmayan sorumlulukların verilmesi, yapamayacağı şeyleri başarması için ona baskı uygulanmasıdır.

2.7.3. Ekonomik Şiddet

Polat'a (2016) göre ekonomik şiddet; bireyin ekonomik olarak özgürlüğünün elinden alınmasının yanında ayrıca ekonomik kaynakların bireyin üzerinde bir tehdit ve kontrol aracı olarak kullanılmasıdır.

Ayrıca ekonomik şiddet yasal şiddetle beraber de ortaya çıkmaktadır. Yüksek enflasyon oranı, işsizlik düzeyi, yetersiz sosyal güvenlik olanakları ekonomik şiddet olarak değerlendirilmektedir. Kronik enflasyon, düşük düzey ücretleri yaşam kalitesini düşürdüğü ve tehdit oluşturduğu için şiddet ve saldırganlığa neden olabilmektedir (İşiker, 2011).

2.7.4. Cinsel Şiddet

Cinsel şiddet, zorlayıcı ve yıkıcı cinsel davranışların olduğu bir şiddet türüdür. Saldırganın amacı yalnızca mağdurun cinsel objesinden yararlanmak değil aynı zamanda mağduru kontrol etme, utandırma, zorlama, zarar verme ve boyun eğdirme gibi tutumları elinde bulundurması isteğidir (Polat, 2016).

Şiddet ve Sağlık Konusundaki Dünya Raporu'nda cinsel şiddet; "*cinsel bir eylemi gerçekleştirilmeye, hoş olmayan cinsel sözler sarfetmeye, cinsel yaklaşımda ve tekliflerde bulunmaya veya bireyi cinsellik üzerinden ticari maksatla kullanmaya yönelik eylemlerin tümünü kapsamaktadır. Ayrıca kurban ile fail arasında ilişki her ne olursa olsun kurbanın kendi mahrem alanında veya iş yerinde kurbanın cinselliğine zor kullanarak dolaylı veya direkt olarak yapılan cinsel tüm eylemler olarak tanımlanmaktadır*" (Krug ve ark., 2002).

Yine Polat'a (2016) göre cinsel saldırı genelde cinsiyet ayrımı olmaksızın her yaş grubuna yönelik işlenen bir suçtur. Mağdurlar genelde çocuklar, kadınlar, yaşlılar, fiziksel veya zihinsel yetersizliği olan kişiler olmakta birlikte aslında herkeştir. Dünya genelinde üç kategori cinsel saldırının karakteristik özelliğini ortaya koymaktadır. Bu cinsel saldırı çeşitleri eylemlerine, saldırganın tipolojisine ve saldırıya maruz kalan mağdurlara göre üç farklı başlık altında değerlendirilmektedir.

2.7.5. Siber Şiddet

21. yüzyıl teknoloji çağı olması nedeniyle teknoloji gündelik hayatımızda vazgeçilmezler arasında yerini almıştır. Yalnızca internet değil aynı zamanda sanal forumlar üzerinden bilgi paylaşımı, internet alışverişleri, sanal oyunlar da artış göstermektedir. Kişiler cep telefonu, kişisel bilgisayarlar, dijital kameralar sayesinde bilgiye kolaylıkla erişebilmektedirler. Ayrıca MSN, SMS, e-mail, sohbet odaları, internet blogları, fotoğraf ve video paylaşım siteleri gibi elektronik ve haberleşme araçları da oldukça fazla kullanılmaktadır. Siber şiddet iki bilişim teknolojisi ile meydana gelmektedir. Bunlardan ilki bilgisayar yolu ile saldırganın tekrarlı bir biçimde müstehcen taciz mesajları, iftira mesajları göndermesi ya da internet sitesi hazırlayarak bunları yayınlamasıyla olurken diğer ise, kurbanı rahatsız edici içerikli mesajların telefon yoluyla gönderilmesidir (Polat, 2016).

Siber şiddet eylemi ciddi boyutlarda duygusal, psikolojik ve sosyal olarak zarar verebilmektedir. Bu tür suçların hukuksal açıdan değerlendirilip ceza kapsamında incelenmesi önemlidir (Kurt, 2005).

2.8. GENÇLİK ŞİDDETİNİ ETKİLEYEN FAKTÖRLER

Her toplumun kendine has şiddet biçimleri vardır ve hemen hemen her toplumda şiddet olgusuyla karşılaşmak mümkündür (Kocadaş ve ark., 2010). Her toplumun kendine has gerçekleri, kültür yapısı, toplumsal anlayışı ve kendi kuralları şiddeti biçimlendirmektedir. Şiddet birçok bileşenin sonucudur. Albanese (2001) göre, günümüzde insan davranışını motive eden iki unsur vardır. Bunlardan ilki klasik ekoldür ve bu ekol insan davranışlarının rasyonel olduğunu ve özgür iradenin bir ürünü olduğunu savunur. Diğer görüş olan pozitivist ekoldür. Bu ekole göre ise insan davranışlarını içsel

ve dışsal faktörler yönlendirmektedir. Bu ekolü destekleyenler davranışları biyolojik, psikolojik ve sosyolojik olarak değerlendirmektedir (İl, 2001).

2.8.1. Bireysel Faktörler; Psikolojik, Fiziksel ve Biyolojik Etmenler

Gençlik psikolojisinin oluşum ve gelişim sürecinde gençlik mekanlarının önemi vardır. Bu gençlik mekanları gencin kendini ifade edebildiği, ailesinden bağımsız bireysel varlığının kabul edildiği ortamlardır. Ayrıca gençlik mekanları gençler arasında daha özgür ilişkilerin yaratıldığı ortamlardır (Çakır, 1989).

Kişiliğin oluşması ve gelişmesi sırasında meydana çıkan kimlik arayışı, gençlik çağının en önemli özelliğidir. Bu süreçte birey içinde bulunduğu ailede, toplumda, çevrede amacını, duygularını, düşüncelerini, inançlarını, tutum ve davranışlarını belirlemeye çalışır (Köknel, 2000). Ayrıca aile içerisinde gence yönelik farklı tutum ve davranışlar gencin kararsızlığını da artırmaktadır. Bunun yanı sıra gence görev ve sorumluluklarının verilmeyişi de genci dışarı yönlendirmektedir. Anne babanın psikolojik sorunları, evliklerinde yaşamış olduğu sorunlar, gencin aile içerisinde sürekli olarak var olan tartışmaya tanık olması gibi sorunlar genci kendi içinde bir iç çatışmaya ve suçlu davranışına itmektedir (İçmeli, 1991).

Psikanaliz kuramına göre kişilik alt benlik (id), benlik (ego) ve üst benlik (süper ego) bölümlerinden oluşmaktadır. Alt benlik (id) doğuştan gelen ve bedende var olan ilkel, canlının açlık, susuzluk, cinsel ve saldırganlık güduları gibi temel gereksinimlerinin, dürtülerinin depolandığı yerdir. Ayrıca alt benlik haz ilkesine göre çalışır ve alt benlikten gelen dürtüler benliği doyuma zorlarlar. Zaman, yer ve kural tanımayan bu dürtüler tamamen bilinç dışıdır. Benlik (ego), doğumdan sonra eğitim yoluyla gelişen, dış dünya ile düzenleyici bir rol üstlenen kişilik bölümüdür. Alt benlikten gelen dürtüleri alır ve bunların doyurulmasını sağlar. Ayrıca benlik ruhsal örgütlenmede düzenleyici bir rol üstlenir. Benlik bölümünün bir parçasının ayrışmasıyla da üst benlik (süper ego) oluşur. Başlangıçta çocuğa acı veren her şey kötü, hoşuna giden her şey ise iyidir. Zamanla her haz ve doyumun iyi olmadığını görür. Üst benlik ise toplumsal kurallara ve yasaklara uymayı gerektirir. Bu kurallara ve yasaklara uymamak bireyde korku, kaygı, utanç, pişmanlık, değersizlik ve suçluluk duygularını

yaratmaktadır (Yörükoğlu, 1996).

İçmeli' ye (1991) göre ülkemizde 10-13 yaşlarında bedensel ve biyolojik değişimlerle ilk gençliğe giren birey çoğu zaman bir yabancılaşma yaşadığı için yeni bir role girerken beraberinde uyumsuzluğu da getirmektedir. İç salgı bezlerindeki artış gencin heyecan, ruhsal ve duygu durumunu etkilediği için bu dönemde gençte kişilik değişimi ve davranış bozukluğu görülebilir.

Psikiyatristler, genelde şiddete yönelik davranış etmenlerini açıklamaya çalışırken öncelikle bireyin kişilik yapısını analiz etmeye yönelirler. Winnicott'a göre, kişiyi şiddet eğilimli davranışa sevk eden faktörler; yetersiz kalan ebeveyn, çocuk, aile ilişkisi ve şiddet içerikli davranış şekilleridir (Moses, 1996).

Köknal' a (2000) göre ruhsal yaşantılarındaki çatışma ve çelişme sebebiyle kişilik bozukluğu davranışı gösteren insanlar, içinde yaşadıkları çevreyle, toplumla sağlıklı bir ilişki kuramazlar. İç güdülerinden, dürtülerinden kaynaklı olan davranışları bastıramaz, denetleyemez ve engelleyemezler. Bu sebeple birey doğaya, nesnelere ve insanlara yönelik saldırgan davranışlar gösterip şiddet eyleminde bulunabilir.

Kişilik bozukluğuna ilişkin belirti ve bulgular geç çocukluk veya gençlik çağında ortaya çıkmaktadır. Paranoid kişilik bozukluğu gösteren kişilerde aşırı gurur, bencillik, kibir, alınganlık, kuşku, suçlama ve saldırı genelde öne çıkmaktadır. Bu tip kişiler başkalarına kin ve nefretle yaklaşarak kolay kızıp öfkelenirler. Şizoid kişilik bozukluğu gösteren kişiler ise içe dönük, duygusal anlamda donuk, ilgisiz ve soğukturlar. Bu kişiler içinde yaşadıkları toplumun ortak davranış kalıplarını benimsemezler. Bundan dolayı kaynağını dürtülerinden alan bu saldırgan davranışları bastırmazlar ve gereksiz yere aniden öfkelenirler (Balcıoğlu, 2001).

Dürtüyü savunan kuramcılar, saldırganlığı birincil içgüdü olarak kabul edenler (Hortmann, Waelder, Kernberg) ve saldırganlığı engellenme olarak görenler (Stone, Glaser, Parens, McDevit, Stecher) şeklinde ikiye ayrılır. Saldırganlığı birincil içgüdü olarak kabul edenler Freud gibi saldırganlığın doğuştan var olduğunu ancak saldırganlığın ölüm iç güdüsünden kaynaklı olduğunu kabul etmezler. Saldırganlığı engelleme olarak görenlerden Glaser, onu dış tehditleri algılama ve kendini bu tehditlere karşı koruma gereksinimi ile ilişkilendirmektedir. Saldırgan davranışın amacı tehdidi

ortadan kaldırarak bireyi tehditten korumaktır (Kocadaş ve ark., 2010).

Engellenme şiddetin kaynaklarından biridir. Hem gençler hem de yetişkinler engellendikleri zaman şiddete başvurabilirler. Çocuklar evde ve çevrede şiddet olaylarını görüp, şiddet kullanmanın üstünlük sağladığını gördüklerinde şiddet kullanmaya hazır hale gelirler (Atabek, 1999).

2.8.2. Toplumsal Faktörler

Toplumsal bir olgu olan şiddet bir tek sebeple açıklanamaz. Ekonomik, psikolojik ve toplumsal boyutlar şiddet olayında birlikte ele alınmalıdır. Şiddetin kalıtımsal olduğu açıklaması bugün geçerliliğini yitirmiş durumdadır ve şiddet tamamen toplumsal bir sorun olup çevreden kaynaklanmaktadır (Tezcan, 1996).

Sosyalleşme kuramı bakımından ele alındığında şiddetin insanın sosyalleşme sürecinde, toplumsal gelişimi evresinde geliştiği görülür. Daha önceleri kültürel normların bir kuşaktan diğerine aktarımı olarak kabul gören toplumsallaşma, bugün insan olabilme sürecinin tanımlaması olarak yapılmaktadır (Uluğtekin, 1991).

Zigler ve Child, sosyalleşmeyi, “bireyin diğer insanlarla etkileşim yoluyla kendine özgü davranış ve deneyim örüntüleri geliştirdiği bir süreç” olarak tanımlamıştır (Uluğtekin, 1991).

Sosyalleşme kuramını sosyal bilimler alanında ifade eden ilk kişi Emile Durkheim'dir. Ona göre sosyalleşme sürecinde insan, tabii bir varlık halinden çıkarak sosyal bir varlık olan ve diyalog kuran kişi formuna geçmektedir (Akyüz, 1991).

Aristo'nun “insan sosyal bir varlıktır” ve Hegel'in “Tabiatta soyut insan yoktur” ifadelerinden yola çıkarak karşılıklı etkileşim ve sosyal ilişkiler ağı olan toplum bireyi kuşatır ve donatır. Birey ailede başlayıp arkadaş grubunda, okul çevresinde, çalışma hayatında süren bir sosyalleşme sürecinden geçmektedir. Toplumun sosyokültürel yapısı bireyin kişiliğini belirlemekte önemli bir unsurdur (Bayhan, 1997).

En az biyolojik kalıtım ve çevre kadar sosyalleşme de çocuğun gelişiminde etkilidir. Toplumun alışkanlıkları, beklentileri, inançları kişiliğin oluşumunda önemli bir

rol oynar. Çocuğun diğer kişilerle olan ilişkileri çocuğun davranışının temelini oluşturur (Hunt, 1972).

Sosyologlar ve psikologlara göre kişiliğin geliştirilip değerlerin transfer edilmesinde aile, akran grubu, okul ve medya önemli dört faktördür. Özellikle medya faktörü çocukların ve gençlerin sosyalleşmesinde, toplum ve kültürün ortak görüşlerinin aktarımında ve devam ettirilmesinde önemli bir yere sahiptir. Sosyalleşme vasıtası olan aile ve okul çocuğun sosyalleşmesini olumlu yönde desteklerken, diğer yandan arkadaş grubu ve medya her zaman olumlu yönde desteklemez. Bundan dolayı sosyalleşme süreci hem birey için hem de toplum için zorlu bir süreçtir. Birbirinden farklı iki farklı değerlerin uyum sağlaması özellikle de bireyin topluma uyum sağlaması gerekmektedir. Aksi halde birey toplumdan ayrı, yalnız başına varlığını devam ettiremez. Ama öteki taraftan toplum birkaç bireyin eksikliğinde varlığını devam ettirir, kendine uyum sağlayan başka bireyler bulabilir (Kocadaş ve ark., 2010).

2.8.2.1. Akran Grubu Faktörleri

Anna Freud gencin tanımını şöyle yapmaktadır; “ Hepimiz gündelik gözlemlerimizden genç insanın ne kadar değişken olduğunu biliriz. Yazısı, sözcükleri, telaffuzu, saç biçimi, giysileri ve her türlü alışkanlıkları bakımından değişikliklere yaşamın herhangi bir döneminde olduğundan çok daha iyi uyum sağlayabilir. Fakat ergenin değişebilme yeteneği bunun da ötesindedir. Gerek dünya görüşünü, gerekse din ve siyaset konusundaki düşüncelerini başkalarını örnek alarak değiştirebilir. Bu değişiklikler ne kadar sık olsa da yeni benimsenen değerlerin doğruluğuna olan güçlü ve tutkulu inanç değişmez” (Freud, 1989).

Gençlerin sahip oldukları farklı alt kültür donanımlar gençler arasında etkileşimin ve iletişimin kurulabilmesini engellemektedir. Böylelikle bireyler arasında bir iletişim kopukluğu söz konusu olduğundan bu durum birbirlerini farklı toplumların gençleriymiş gibi algılamalarına sebep olabilmektedir (Çelebi, 1990). Oysa aynı toplumun ortak sosyal değerleri paylaşılmakta ve bu değerler aile, okul, arkadaş çevresi, medya vb. ortamlarda verilmektedir (Kocadaş ve ark., 2010).

Akran grupları gençlik döneminde önemli bir yere sahiptir. Çünkü genç kendini kanıtlamak için arkadaşlık ilişkilerini önemli bir kaynak olarak görür. Gençler

yetişkinliğe doğru ilerledikçe akranlarının onayını kazanmak ister. Bu yüzden arkadaşlık toplumsallaşma sürecinde önemli bir etkidir (Çok, 1993).

Zayıf sosyal ilişkilere sahip, okulda popüler olmayan, dışlanan gençler antisosyal, sapkın davranışlarda bulunan akran gruplarında yer alan gençler kadar şiddet davranışına yönelme konusunda risk grubundadır. Akranları tarafından seilmeyen, dışlanan gençler sapkın davranışları olan akran gruplarıncı kabul edilebilirler (Laufer ve Harel, 2003).

2.8.2.2. Okul Faktörü

Okul, gencin sosyalleşme sürecinde ve topluma kazandırılmasında önemli bir görev üstlenmiştir (Sandström, 1982). Okulda genç, eğitimciden idari personeline ve tüm akran gruplarıyla bir etkileşim halindedir. Okulun yapısal özelliği olan dışsal faktörler gencin iç ruhsal güçleriyle etkileşim haline geçtiğinde gencin bazı sorunlarını dışa vurması daha kolay olmaktadır. Yani okulun yapısal özelliği gencin ailesi ile olan anlaşmazlıklarını tekrarlatıp yeni kriz ortamının oluşumuna yol açabilmektedir (Duman, 2000).

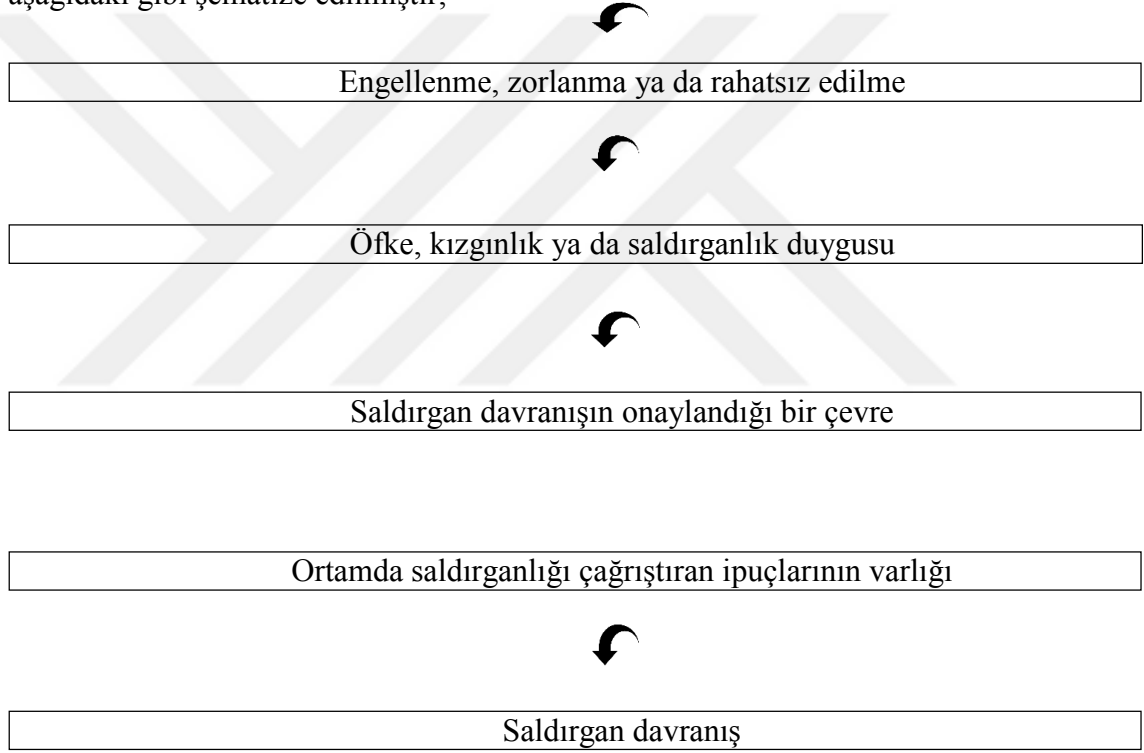
Şiddet eğilimi olan çocuklarda genel olarak görülen belirtiler; sürekli yalnız kalma ve terk edilme duygusu, içe kapanma, şiddetli reddedilme ve aşağılanma duygusu, derslere olan ilgisizlik ve akademik başarısızlık, resimlerinde veya yazılarında şiddeti konu alma, öfkesini kontrol altında tutamama, hoşgörüsüz ve ön yargılı olma, alkol ve madde kullanımı gibi faktörlerdir (Kepenekçi ve Özcan, 2002).

McDonnell yapmış olduğu çalışmada çocukların saldırgan davranmalarına neden olan faktörleri şöyle sıralamıştır (McDonnell,1992);

1. Saldırgan davranıştan başka bir iletişim yolu bilmemek,
2. Kafasının karışık olması,
3. Sağlık problemleri,
4. Hareketsizlik,
5. Çalışanların istek ve beklentileri,
6. Rutin yaşamdaki değişimler ve uyuşmazlıklar,

7. Çevresel etkiler; kişisel alanın yetersizliği, fazla ısı, fazla gürültü, dekor, ışıklandırma, oturma alanları,
8. İlişki sorunları,
9. Erken çocukluk travmaları,
10. Provoke edilmiş ya da zarar verilmiş olmak,
11. Zorbalığa uğramış olmak.

Öğülmüş' e (1996) göre okullarda şiddet ve saldırganlık olaylarının ortaya çıkışı aşağıdaki gibi şematize edilmiştir;



Kocadaş ve ark., (2010) göre okul şiddetindeki önemli kavramlardan biri ise akran zorbalığıdır. Literatürde gençlerin birbirlerine eşit olmayan şekilde uyguladıkları şiddete akran zorbalığı denmektedir.

Bir eylemin zorbalık olabilmesi bu üç temel unsuru bulundurması gerekmektedir.

Bunlar (Olweus ve ark., 1999);

1. Bilinçli olarak zarar verme amacı taşıyan saldırgan davranışların olması,
2. Devamlılık özelliğini taşıyor olması,
3. Zorbacı ve mağdur arasında bir güç dengesizliğinin olmasıdır.

Bir başka araştırmacı ise zorbalığı; bir kişi veya bir grup tarafından, kendi çıkarları için kendisini savunamayacak durumda olan mağdura karşı fiziksel, psikolojik, sosyal ya da sözel anlamda acı veren ve süreklilik gösteren saldırılardır (Pişkin, 2002).

Yapılan bazı araştırmalar zorbalık yapan ergenlerin benlik algılarında zayıflık, başkaları tarafından sevilmediklerini ve başkalarının hayatlarında önemli bir yeri olmadıklarını düşünmeleri, aile hayatlarında fiziksel, sözel ve duygusal istismara uğradıklarını göstermektedir (Hunt, 1993).

Zorbalık yapan kişiler genelde kolay sinirlenen, sorunlarını ise güç kullanarak çözmeye çalışan ergenlerdir. Zorbalık uygulayan gençleri diğer saldırgan olan akranlarından ayıran en önemli özellik kurbanlarını daha seçici olarak seçmeleridir. Bu tür zorbalık davranışına yönelen erkekler fiziksel olarak daha güçlü ve atletik yapıya sahipken kızların ise fiziksel olarak güçlü olmamakla beraber daha minyon yapıda olmaları dikkat çekmektedir. Çünkü erkekler fiziksel baskınlığı hedeflerken kızlar ise sosyal ve sözel baskınlığı hedeflemektedir (Kocadaş ve ark., 2010).

İngiltere’de yapılan bir araştırmaya göre genel olarak zorbalığa uğrayan öğrencilerin oranı % 22, fiziksel zorbalığa uğrayan öğrencilerin oranı % 36, kendilerine küfür edilerek zorbalığa uğrayan öğrencilerin oranı ise % 30 olarak tespit edilmiştir (Pediatric Alert, 1996).

Bu konuda ülkemizde lise öğrencileri üzerinde yapılan bir çalışmada, öğrencilerin % 44 sözel, %30 fiziksel, %18 duygusal ve %9 ise cinsel içerikli zorbalığa uğradıkları belirlenmiştir (Kepenekçi ve Çinkır, 2002). İlkokul 4. Ve 5. sınıflarda yapılan bir araştırmada zorbalık oranının %40 olarak bulunması ülkemizde okullarda zorbalığın ne kadar ciddi bir boyuta ulaştığını göstermektedir (Kapıcı, 2004).

2.8.2.3. Toplum ve Kültür Faktörü

Tezcan'a (1996) göre şiddetin nedenleri başlığı adı altında yapılan araştırmalar şiddetin tek bir nedene indirgenemeyeceğini göstermektedir. Gelişmekte olan toplumlarda bireyin kendini geliştirme konularında kısıtlı imkanlara sahip olması ve böylelikle bireyin kendi yaratıcılığının engellenmesi bireyi kendini kanıtlaması için şiddete yönlendirmektedir.

Birey şiddeti aile ortamında yaşayarak, çevresinden ve medyadan gözlemleyerek öğrenir. Medyada gösterilen şiddet unsurları, şiddete eğilimli birey için yeni şiddet teknik ve yöntemlerini öğretmekle beraber bunlara nasıl ulaşabileceğini de gösteren önemli bir kaynaktır. Rita ve Richard Atkinson bu durumu sosyal öğrenme kuramı olarak şöyle açıklamaktadır. Saldırganlığın bir içgüdü veya engellenmenin sonucunda gerçekleşen dürtüsel bir olgu olduğunu reddeder. Saldırganlığın tıpkı şiddet olgusu gibi gözlem ve taklit yoluyla öğrenildiğini, ne kadar pekiştirilirse meydana gelme olasılığının da o derece yüksek olabileceğini savunur (Büker ve Kıran, 1999).

Toplumda var olan kültürel özellikler de şiddete neden olmaktadır. Köknal'a (2000) göre "kabadayılık" veya "delikanlılık" gibi toplumda kabul gören, birer erkeklik özelliği olarak kabul edilen ve kişilik özelliği haline gelmiş bu kalıplar saldırgan davranışlar içermektedir. Ayrıca toplum tarafından benimsenmiş bu kalıplar çocuk ve gençler tarafından örnek alınmakta, içerdiği şiddet ve saldırgan davranışlar kolaylıkla benimsenip tekrar edildikçe de bu öğrenme pekiştirilmektedir. Eğitim yöntemi olarak kullanılan dayak, korkutma, baskı da benzer etkiyi yaratmaktadır. Ayrıca Köknal, bu gibi uygulamaların birer eğitim yöntemi olarak kullanıldığı sahalarda büyüyen gençlerin suç işleme yüzdelerininin fazla olduğunu da ifade etmektedir.

Bireylerin veya toplumların şiddeti gücünün yettiği kişi ya da toplumlara uyguladığı ortada olan bir gerçektir. Örneğin, bir ailede erkek eşini döver, eşi öfkelerini çocuğundan çıkarır, çocuk da gider kediyi tekmeler. Şiddete ses çıkarılmadığı müddetçe şiddetin önüne geçilememekte ve şiddet çoğalarak artmaktadır. Aslında şiddet salgın bir hastalığa benzetilebilir. Zamanında önlemi alınmazsa toplum içinde büyük sorunlar yaratması olasıdır (Hürriyet Gazetesi, 2002).

Ekonomik yoksunlukların ve işsizliğin olduğu çevrede yetişen gençlerin şiddetten uzak kalmaları oldukça zordur. Bu çevrede yaşayan gençlerin okul dışında sahip oldukları olanaklar azdır, buldukları çevrenin onlara sunacakları iş imkanları yoktur. Böyle bir yoksulluğun oluşu ve parçalanmış ailelerin yoğunlukta olduğu düzensiz çevre gençlerin şiddete yönelmesinde ciddi bir risk faktörüdür (Laufer ve Harel, 2003).

Bunların dışında ateşli silahlara ulaşımın kolaylığı şiddete yönelimi etkileyen bir diğer önemli faktördür. Amerikan Psikologlar Birliği'nin Amerika'da yapmış olduğu araştırmaya göre 270 000 öğrenci her gün okula silah götürmektedir. Yine, gençlerin alkollü içeceklere de kolay bir şekilde ulaşabiliyor olması toplumla risk faktörünü oluşturmaktadır (Bemak ve Keys, 2000).

2.9. ŞİDDETİN NÖROBİYOLOJİK BOYUTU

Ruhsal sorunları tanımlayabilmek için nörobiyolojik deliller önemlidir. Bu yüzden deliller tanının güvenilirliğini artırması ve bu anlamda en uygun tedavinin uygulanması bakımından önem arz etmektedir (Kupfer ve Regier 2011; Kuss, 2013).

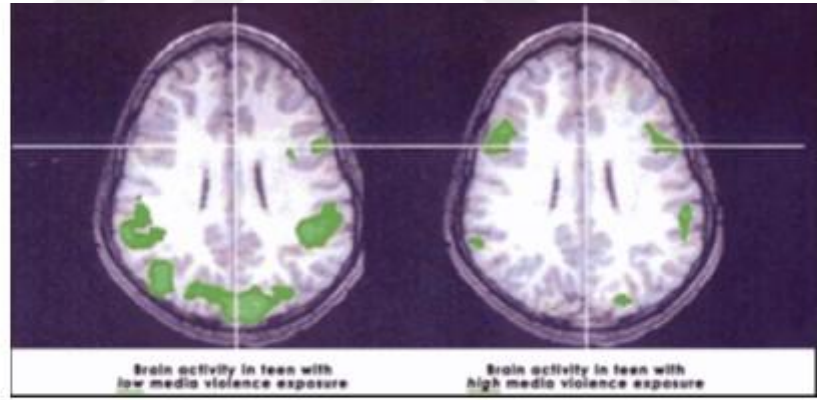
Kriminoloji alanında yapılan çalışmalar beyinde bulguların hasarın suç ve sapma davranışı arasında anlamlı bir ilişkisi olduğunu göstermektedir. Sağ ve sol lobdan oluşan beynin ön bölümü (prefrontal korteks) düşünmede, dış dünyayı anlamada ve ilişkilendirmede, rasyonel olarak karar almada önemli bir fonksiyona sahiptir (Cüceloğlu, 2000; Kurt, 2003; Turkington, 2002). Beynin sağ ve sol lobu olan bu iki lob ve ön beyin tarafından organize edilen işlevlerde oluşacak bir problem anormal davranışların sergilenmesine neden olmaktadır. Bu alanda yapılan nöropsikolojik ve radyolojik araştırmalar şiddet içerikli medyanın ve yine şiddet içerikli video oyunlarının beyin üzerinde ciddi etkiler yaptığını kanıtlamaktadır (Dolu ve ark., 2010).

Son yıllardır dijital oyun bağımlılığı alanında yapılan araştırmalarda nörobiyolojik ve nörokimyasal ilişkileri analiz etme imkanını sağlayan bir takım beyin görüntüleme teknikleri kullanılmaya çalışılmıştır (Kuss ve Griffiths 2012a, Kuss 2013). Nörolojik görüntüleme teknikleri kullanılarak internet ve oyun bağımlılığı ile alakalı yapılmış olan 18 çalışma Kuss ve Griffiths tarafından sistematik bir biçimde incelenmiştir. Bu inceleme sonunda oyun bağımlılığı ile madde bağımlılığı başta olmak

üzere bağımlılığın çeşitli türleri arasında moleküler ve nöral bazda ve buna bağlı olarak davranış düzeylerinde önemli ölçüde benzerliklerin olduğu ortaya konulmuştur (Kuss ve Griffiths, 2012).

ABD 'de de Indiana Üniversitesi Tıp Fakültesi'nde Dr. Matthews ve arkadaşları Fonksiyonel Manyetik Rezonans Görüntüleme (Functional Magnetic Resonance Imaging – *fMRI*) cihazı ile şiddet unsuru içeren medyaya maruz kalma süresinin beyin aktivitesi üzerinde yarattığı etkileri 44 ergen çocuk üzerinde incelemiştir. Yapılan bu araştırmada şiddet içeren video oyunlarına ve televizyon programlarına maruz kalan çocukların beyin gelişimlerinin olumsuz etkilendiği ve bilişsel fonksiyonlarının azaltıldığı ortaya konulmuş olup bu çocuklara “Saldırgan Davranış Bozukluğu”(*Aggressive Behavior Disorder*) tanısı konulmuştur. (Killology Research Group, 2000; RSNA, 2006).

Şekil 1: Şiddet İçerikli Medyanın Ergenlik Çağındaki Gençlerin Beyinleri Üzerindeki Etkisi (fMRI Görüntüsü)



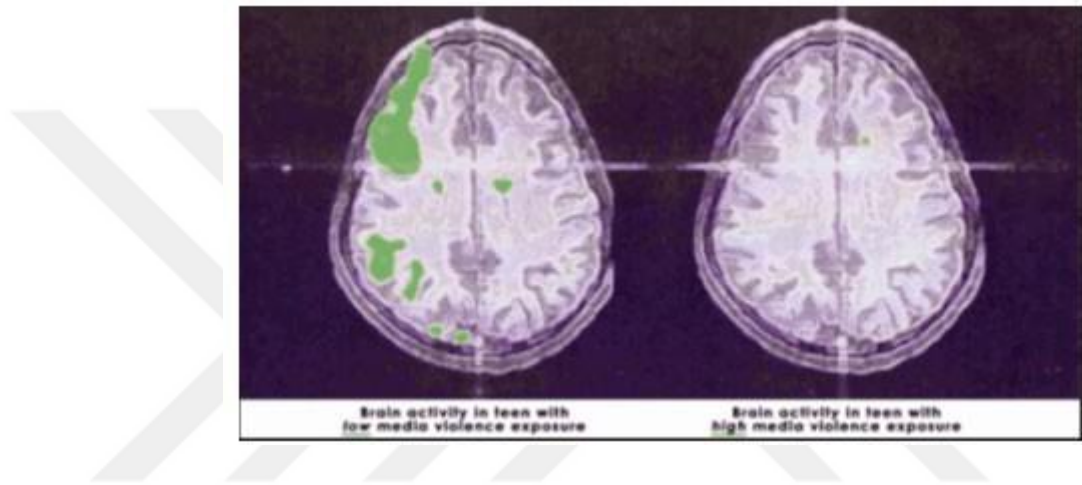
[Kaynak: Killology Research Group http://www.killology.com/new_media_vio.htm]

Not: Soldaki resimde kısa süre şiddet içerikli sağdaki resimde ise uzun süre şiddet içerikli medyaya maruz kalan bir gencin beyin görüntüsü (fMRI) gösterilmektedir.

Ayrıca bu araştırmada deneklere beyinlerinin sol loblarını çalıştıracak aktiviteler verilmiş ve şiddetin beyin çeşitli fonksiyonları üzerinde ne çeşit bir etki yapacağı incelemeye alınmıştır. Deneklerden geleceklerine yönelik detaylı plan yapmaları ve onların hayatlarında önemli sonuçlar meydana getirecek kararlar almaları istenmiştir.

fMRI sonuçları şiddet içeren medyaya uzun süre maruz kalan deneklerin beyinlerinin sol lobunda faaliyet alanının az olduğunu gösterirken, bu etkiye maruz kalma süresinin kısa olduğu deneklerin beyinlerinin sol lobunda ise bu faaliyet alanının ciddi bir bölümünün kullanıldığı görülmüştür (Killology Research Group, 2000; RSNA, 2006).

Şekil 2: Medyada Şiddete Maruz Kalan Beynin Karar Verme Aşamasındaki fMRI Görüntüsü



[Kaynak: Killology Research Group http://www.killology.com/new_media_vio.htm]

Not: Soldaki resimde kısa süreli şiddet içerikli medyaya maruz kalan bir beyin görülürken, sağdakinde ise uzun süreli şiddet içerikli medyaya maruz kalan bir gencin beyin görüntüsü (fMRI) görülmektedir.

Dr. Matthews bu çalışmasında ŞİVO oynatılan deneklerin beyinlerinde öz kontrolü ve konsantrasyonu sağlayan ön beyin (prefrontal korteks) bölgesinde meydana gelen aktivitede önemli bir oranda azalma, duygusal uyarılmayı kontrol eden amigdala bölgesindeki beyin faaliyetlerinde ise artış tespit etmiştir (RSNA, 2006).

2009 yılında yayınlanan bir araştırmada, şiddet içeren oyunların kısa süreli oynanması dahi çocuk yaştakilerin beyinlerinde etkili olduğu ortaya konulmuştur (Wang ve ark., 2009).

1997 yılında Pozitron Emisyon Tomografisi (PET) yöntemi ile uygulanan bir arařtırmada, katillerin sol beyindeki lobun aktivite miktarı sađ beyindeki lobun aktivite miktarına göre daha az olduđu tespit edilmiřtir (Raine ve ark., 1997).

Yapılan bu alıřmaların neticesinde elde edilen veriler ŐİVO ve televizyon programlarına uzun süreli maruz kalmanın ciddi anlamda beyinde fonksiyon bozukluđuna sebep olduđunu göstermektedir. Yine řiddet ierikli video oyunlarının öz kontrolü zayıflattıđı, dikkat ve konsantrasyon bozukluđuna sebep olduđu, analitik düşünme ve karar alma yeteneđini azalttıđı, aşırı derecede psikolojik ve duygusal uyarılmıřlıđa neden olduđu bulguları ortaya konmuřtur (Dolu ve ark., 2010).

“ Genel Su Teorisi” (General Theory Of Crime) adlı eserde öz kontroldeki düşüř ile su işleme olasılıđının arttıđı ifade edilmektedir (Gottredson ve Hirschi, 1990). Yine biliřsel karar alma sürecindeki aksaklıklar ile psikolojik ve duygusal uyarılmıřlıđın sebep olduđu ani tepkilerin sua neden olduđu ortaya konan diđer bir alıřmadır (Fishbein, 1990; Shoemaker, 2000).

Video oyunlarının keskin hatlı, ok renkli, yoğun desenli ve olumsuz ışık kombinasyonlarını bünyesinde barındırması epilepsi nöbetlerine sebep olabilmektedir (Allen ve Morrow, 1994).

7-28 yař arasında 30 denek üzerinde yapılan bir arařtırmada ışık parlaklıđının önemli olduđu ve ışık parlaklıđındaki artış ile birlikte epilepsi nöbetlerinde ciddi bir oranda artış gerekleřeceđi ortaya konulmuřtur (Ricci ve Vigevano, 1999).

Bunların dıřında nörokimyasal olarak elde edilen deliller kısıtlı olmakla birlikte Han ve arkadaşları (2007) tarafından 79 genç erkek ile yürütölen alıřmada tıpkı madde bađımlısında olduđu gibi oyun bađımlılarında da D2 reseptörünün Taq1A1 aleli ve COMT genindeki Val158Met prevelasının daha fazla olduđu ortaya konulmuřtur.

Koepp ve arkadaşları (1998) ise 8 genç erkek ile yürüttükleri bir alıřmada Pozitron Emisyon Tomografi (PET) altında oyuncuların oyun oynadıkları esnada striatumda dopamin reseptörlerine raklopridin bađlanması azaldıđını görmüşlerdir. Bu bulgular oyun bađımlılıđının ödöl eksikliđi ile alakalı olduđunu ve oyunların ödüllendirici aynı zamanda pozitif pekiřtirici etkisine bađlı olarak mezokortikolimbik

yolağın ve dopaminin de önemli bir rolü olduğunu göstermektedir.

Kısaca nörobiyolojik alanında yürütülen çalışmaların sonuçları oyun bağımlılığının fizyolojik, nörolojik ve biyokimyasal olarak ortaya çıkan patolojik sapma ile ilgili bir bağlantısının olduğunu ortaya koymaktadır.

2.10. ŞİDDETİN SOSYOLOJİK BOYUTU

Şiddetin farklı sebeplerle, farklı boyutlarda ve farklı toplumlarda meydana gelmesi şiddetin o toplumun kültürüyle ve sosyal yapısıyla yakından ilişkili olduğunu gösterir. Toplum içindeki sosyal bağların ve bireylerin topluma olan sorumluluklarının zayıflamasıyla ortaya çıkan güvensizlik ve kaosun oluşumu saldırganlığı ve şiddeti doğuran, besleyen etkenlerdir (Kocadaş ve ark., 2010).

Şiddetin amacı yolunda engel gördüğü her şeyi niteliğine ve değerine bakmaksızın tamamen ortadan kaldırıp en kısa yoldan hedeflediği şeye ulaşmaya çalışmaktır. Şiddet kendi doğasından bir başka şiddeti yaratarak paralel aynalardaki yansımalar gibi çoğalır ve sonsuza kadar devam eder (Timuçin, 1993).

Şiddetin toplumun yapısına göre zaman içinde nitelik ve nicelik bakımından değişiklik göstermesi toplumun sosyal değişim süreci ile yakından ilgilidir. Şiddet her toplumda ve her dönemde var olmuş olan bir gerçektir (Balcıoğlu, 2001).

Yapılan bazı araştırmalar saldırgan davranışların taklit yoluyla öğrenildiğini ortaya koymuştur. Yetişkin bir bireyin büyük şişme bir bebeğe uyguladığı saldırgan davranışları gözlemleyen anaokulu çocukları, yetişkin bireyin saldırgan davranışlarını taklit etmiş ve sıra dışı saldırgan davranışlar göstermişlerdir (Atkinson, 1995).

Hayatın her alanında fiziksel, sözel, cinsel, siyasi ve daha birçok boyutta karşımıza çıkan şiddetin oranlarına bakıldığında bazı yıllarda nüfus artışına paralel olarak nüfusun artışından daha fazla miktarda arttığını, şiddete başvurma yaşının düştüğünü, şiddetin içeriğinin genişlediğini ve şiddete maruz kalan kadın nüfusunun arttığını görmekteyiz (Balcıoğlu, 2001).

Batı'da yapılan çalışmalara bakıldığında düşük gelirli ailelerde şiddet oranı %22 iken, yüksek bütçeli gelirli ailelerin çocuklarında bu oran % 11'i göstermektedir. Yine işsiz ailelerin çocuklarında fiziksel şiddet oranı % 22 iken, meslek sahibi olan ailelerin çocuklarında bu oran %14 olarak ölçülmüştür (Türkdoğan, 1985).

Çocuk aile içinde görmüş olduğu şiddetin çatışmaları çözmeden uygun bir yol olduğunu, aile içindeki ilişkilerde söz dinletmede ve saygı göstermede etkili bir iletişim aracı olduğunu görmektedir (Büker ve Kıran, 1999).

Yapılan araştırmalar ortaya koymuştur ki, çocuklarını aşırı miktarda döven, işkence gösteren hatta onların ölümlerine sebep olan anne babalar kendi çocukluklarında terörize edilmiş hatta şiddete maruz kalmış kişileridir (Erten ve Ardalı, 1996) .

Türkiye'de silah sayısının son on yılda on kat artış gösterdiği, ruhsatsız silah sayısının ruhsatlı silah sayısından üç kat daha fazla olduğu sonucunu gösteren çalışmalarda cinayetin %50'sinin silahla işlendiği, aile içi şiddet ve öldürmeyle sonuçlanan vakaların ise %35-40'ında silah kullanıldığı tespit edilmiştir. Dünyada silahlanmanın en fazla olduğu ABD de silahla adam öldürme oranı yüz binde 14 olduğu, bireysel silahlanmanın yasak olduğu Japonya'da ise bu oranın yüz binde 5'e düştüğü, Türkiye'de ise silahla adam öldürmenin oranı yüz binde 2-4 arasında olduğu tespit edilmiştir (Hürriyet Gazetesi, 18.03.2002).

2.11. ŞİDDETİN HUKUKİ BOYUTU

Hukuk, belirli bir toplumda meşru olarak kabul edilen birey, gruplar veya sınıflar arasında var olan ilişkiler veya davranışlar üzerinde fiziksel veya psikolojik yaptırımlarla yol göstermeyi hedefleyen veya cezalandırıcı özelliklere sahip olan, toplumun değerlerini savunan belirli kişiler tarafından toplum adına uygulanan kurallardır (Ünsal, 1974).

Hukukun oluşumu toplumdan topluma farklılık gösterdiği için şiddet olgusu üzerine yapılan yaklaşımlar da çeşitlilik kazanmıştır. Şiddetin ceza hukukunda ki yeri; ceza hukukunda insana karşı yapılan bütün vurmalar şiddet olarak değerlendirilmez. Örneğin taşlanarak işlenen cinayet ile kadına yönelik cinsel taciz farklı olarak değerlendirilmektedir. Şiddet eylemi normlara bağlı olup göreceli bir kavramdır. Normlar

değişince şiddet eylemi niteliğini kaybedebilir. Örneğin cerrahi alanında, spor alanında, görevi sırasında başvuru yasas şiddet gibi (Michaud, 1991).

Ağır suç olarak nitelendirilen cinayet, yaralama, cinsel taciz, silahlı saldırı gibi şiddet olaylarının dışında hafif olarak kabul edilen trafik suçu, tehdit gibi şiddet olayları da ceza yasası kapsamında değerlendirilir (Ünsal, 1996). Şiddet, gücün hukuka aykırı olarak kullanılmasıdır. Şiddete başvuru temelinde toplumsal normlara ve hukuk kurallarına karşı saldırı niyeti vardır. Bundan dolayı dikkatsizlikten kaynaklı trafik kurallarını ihlal ederek yaralanmaya veya ölüme sebep olan kimsenin yapmış olduğu taksirli eylem şiddet sayılmaz. Yine güvenlik kolluklarının kanunların koyduğu sınır içerisinde görevi gereği kullandığı kuvvet şiddet oluşturmaz (Dönmezer, 1996).

Çağımızda şiddete dayalı en önemli olgu temelinde sosyolojik, kriminolojik nitelik taşıyan örgütlü suçluluktur. Örgütlü suçlar, uyuşturucu, kara para aklamanın gibi suçların dışında adam kaçırmaya, adam öldürme, rehin alma, gasp gibi suçları da çoğunlukla işlemektedirler (Dönmezer, 1996).

Yakupoğlu'na göre yaşam kendi alanı içinde ahlak alanı, hukuk alanı ve şiddet alanı olmak üzere üçe ayrılmıştır. Ahlak alanları geniş olan toplumlar en güçlü toplumlardır. Hukuk alanının geniş olması ise o toplumun şiddetin eşiğine geldiğini göstermektedir. Şiddetin panzehiri olan ahlak alanı azaldıkça hukuk alanı genişlemektedir. Bundan dolayı herkes her zaman haksızlığa uğradığını düşünmekte ve bu da modern toplumlarda potansiyel bir şiddet ortamı yaratmaktadır (Yakupoğlu, 1996).

Toplum içerisinde belirli normlardan sapanlar veya bu normlara ters düşenler ceza adı verilen özel bir tepki ile karşılaşılır. Cezanın türü ve şiddeti yapılan eylemin türüne ve işlendiği sosyal ortama göre değişir. Ayrıca cezanın caydırıcılık gibi bir özelliği de vardır. Bireyi suç işlemeyen önce suç işleme eğiliminden caydırmak gerekmektedir (Kızılçelik ve Erjem, 1996).

Suç ve suçluluğu anlayabilmek için birçok teori geliştirilmiştir. Bütün suç teorilerinin temelinde fiziksel, biyolojik ve psikolojik özelliklere sahip olan birey ve onu yaşadığı sosyal çevre yerleştirilmiştir. Bu teoriler; ilk olarak suçu biyolojik kaynaklı

olarak ele alan teoridir. Bu teori Cesare Lambroso tarafından (The Born Criminal) suçlu doğanlar düşüncesinden güç almıştır. Bu düşünceyi savunanlara göre suçlunun bozuk alın, burun, kafatası gibi farklı fiziksel özelliklerinin bulunuyor olması kişiyi suçlu profili yapar. Yine Lawron Cohen ve Richard Molacheck'in (Expropriative Crime Theory) Kamulaşmış Suç Teorisinde, genetik kalıtım ve kamusallaşmış suç teorileri arasında bir ilişki kurar. Bir diğer teori ise; Psikolojik Suç Teorisidir. Sigmund Freud'un Psikanalitik Teorisinde anti sosyal davranış kalıtımsal olarak insanın doğasında vardır ve suçlu davranışın temelinde duygusal problemlerin yattığını savunur. Son olarak ise Ekolojik Suç Teorisidir. Yüksek suç bölgelerinde, normların çatışma içinde olması, düşük ekonomik gelir, etnik farklılıklar toplumda ayrılmalara yol açmaktadır. Sapmış Bölgeler Teorisinde (Deviant Places) Rodney Stark'a göre bir toplumda yoğunluk, fakirlik, geçicilik, bağımsızlık ve karmaşıklık suç ortamını etkileyen beş önemli unsurdur. Alışılmış Etkiler Teorisinde (Routine Activities) Marcus Felson'a göre suç; suçluları harekete geçiren bir güdü, uygun bir hedef ve suçu önlemek için yeterli gardiyanın yokluğunun oluşu suçu oluşturur (Vito ve Holmes, 1996).

Ceza hukukunun temel ilkeleri vardır. Bunlardan ilki olan belirlilik ilkesine göre suç tarif edilebilmelidir yani, eylemin cezalandırılabilmesi için suç kanununun tarif ettiği ölçülere uygun bir tip olmalıdır. İkinci ilke ise kıyas yasağının olmasıdır. Bir eylem bir suça benziyor diye eyleme ceza verilemez. Yani bir suça kıyaslama yapıp da bir eylem suç sayılamaz. Son olarak ise aleyhte kanunlar geçmişe yürütülemez ilkesidir. Sadece yargılananın lehinde bir karar verilecekse yargı ve hükümler önceden meydana getirilmiş olan eylemlere uyarlanabilir (Akyol, Milliyet Gazetesi, 2001).

Suç ve suçluluk hakkında yapılan araştırmalar, suç olarak işlenen fiilin kanunen belirlenmeden evvel mevcut sebeplerden geçerek ve bu sebeplerin karşılıklı etkisi sonucunda ortaya çıktığını ortaya koymaktadır. Böyle bir sebep sonuç ilişkisinin var oluşu, suçluluğu, suçu işleyen bireyi ve diğer tüm bireyleri ilgilendiren yönüyle suçun incelenmesinin gerekli olduğunu ortaya koyar (Sözen, 1986).

Yörükoğlu'na (1996) göre ülkemizde 12 yaşından küçüklerin ceza sorumluluğu yokken 15 yaşına gelmiş biri her suçtan sorumlu tutulabilir. 18 yaşını doldurmuş bir genç ise ölüm dahil her türlü cezayı çeker. Fakat ölüm cezasının kaldırılmamış olduğu bazı ülkelerde 21 yaşından önce bu ağır ceza uygulanmamaktadır.

Yapılan bazı arařtırmalar yoęun olarak veya aęır suçlar iřlemiř genęlerin aile, sosyal ve okul ortamında ciddi olarak problemleri olduęunu ortaya koymaktadır. Çocuklar geliřim çağında olduklarından dolayı muhakeme yeteneęi geliřmedięinden, çocukların suç iřlemesi veya bir suça sebebiyet vermesi hukuki anlamada incelendięi gibi pedagojik olarak da incelenmelidir. Bundan dolayı artık çocuk suçluluęu yerine suça itilmiř çocuk kavramı kullanılmaktadır. Getirilen Çocuk Koruma Kanunu çocuk iřledięi suç yönünden deęil çocuęun başkaları tarafından bir suça itilmesi boyutunu deęerlendirir. Bu anlamda çocuk hem fail hem de maędurdur. Bu yüzden suça sürüklenen çocuęun cezalandırılması deęil, onun korunması, onu suça sürükleyen toplumdaki ve suçtan uzaklařtırılması hedef alınmıřtır. Türk Ceza Kanunu'nun 31/1 maddesi'ne göre çocukların ceza sorumluluęunun asgari yař sınırı 12 yař olarak kabul edilmektedir. Çocuk bu yař sınırına kadar aklen, ahlaken ve ruhen belirli bir olgunluęa eriřmedięinden ancak 12 yařından sonra bu olgunluęa eriřtikleri için kusur iřleyebilme yeteneęine eriřirler ancak yine de bir yetiřkin gibi yargılanmazlar. Türk Ceza Kanunu'na Madde 31/3' e göre 15-18 yař arası çocuklar hapis sürelerinden indirim olarak korunurken, 12-15 yař arası çocuklarda ise bu indirim daha fazladır. Suç ile iliřkisi bulunan çocuk fizyolojik, psikolojik, kültürel, sosyal, ekonomik ve zihinsel olarak ele alınıp incelenmelidir. Ayrıca bu dönem suç arařtırmalarının incelenmesinde demografik verilerin incelenmesi bu konuda gerekli önlemlerin alınması bakımından önemlidir. Suç iřlemenin düşük eęitim düzeyine sahip olmanın ve okul çağında olup eęitimine devam etmeyen çocukların suça maruz kalmaları daha yüksek orandadır. Okuma yazma bilmeyen çocuklar çevreye daha zor adaptasyon saęladıklarından dięerlerine oranla suç iřleme potansiyeli daha fazladır (Çopur, Ö. ve ark., 2015).

FBI (Federal Bureau of Investigation) 1969 yılındaki "suç saati" arařtırma sonuçlarına göre ABD'de ciddi suçlar her 9 dakikada bir, řiddet suçları (cinayet, cinsel taciz, soygun veya adam öldürmek için saldırı) her 48 saniyede bir, cinayet her 36 dakikada bir, hırsızlık her 16 saniyede bir, 50 doların üzerini kapsayan hırsızlık her 21 saniyede bir, otomobil hırsızlıęı her 36 saniyede bir geręekleřmektedir. Yine suç iřleme oranının son yıllarda çoęunlukla kırsal alanlarda ve kenar mahallelerde geręekleřtięi yapılan arařtırmalar göstermektedir (Hunt, 1972).

Suç ile şiddet arasında bir ilişki vardır. Çünkü yaralama, darp, öldürme gibi canlıların, insanların ve nesnelere zarar gördüğü fiziksel müdahale içeren şiddet eylemi yasalara göre suç olarak kabul edilir (Kocadaş ve ark., 2010).

Ünsal' ın (1996) yapmış olduğu şiddet tipolojisi ve günümüz devletinde şiddet suçu olarak kabul edilenler;

Tablo 2: Şiddet Tipolojisi



İnsan ve toplum için tehdit oluşturan fakat şiddet sayılmayan (Ünsal,1996);

1. Trafikteki korsanlık hali,
2. Mala zarar verme durumu,
3. Kronik haldeki enflasyon,
4. Uluslararası güçlerin diğerleri üzerinde şiddete dönüşmesi gibi unsurlar sayılabilir.

Tablo 3: Bazı Suç Gruplarına Göre Dağılım (01.04.2016 itibariyle)

BAZI SUÇ GRUPLARINA GÖRE DAĞILIM	ÇOCUK	YETİŞKİN	TOPLAM
Adam Öldürme	251	28.745	28.996
Adam Öldürmeye Teşebbüs	26	1.795	1.821
Cinsel Suçlar	337	14.889	15.226
Dolandırıcılık	15	5.875	5.890
Fuhuş	0	2.071	2.071
Hırsızlık	732	41.857	42.589
Sahtecilik	1	8.873	8.874
Uyuşturucu	378	35.007	35.385
Yağma Veya Gasp	294	22.587	22.881
Yaralama	72	23.206	23.278
Toplam	2.106	184.905	187.011

[Kaynak: Demirbaş, T., Kriminoloji, Seçkin Yayıncılık, Ankara: 2016, s.390-400]

“Tabloda gösterilen veriler; 01.04.2016 tarihi itibariyle ceza infaz kurumlarında bulunan tutukluların ve hükümlülerin işlemiş olduğu veya işlediği iddia edilen suçlardan yalnızca 10 tanesi baz alınarak hazırlanmıştır. Bir kişinin birden fazla işlediği suç varsa onlarda dahil edilmiştir. Bu nedenle tablodaki genel toplam (187.011) aynı tarihte ceza infaz kurumlarında bulunan tutuklu ve hükümlü sayısı (187.557) ile uyuşmamaktadır” (Demirbaş, 2016).

Şiddet suçlarının gelişimi ve durumu toplumdan topluma farklılık gösterebilir. Almanya’da 1965 yılında kayıtlı suçlara bakıldığında bunun %6.5’u şiddet suçları iken 1990 yılına bakıldığında bu oranın %6.9’ a yükseldiği görülmektedir. Kasten adam öldürme, yağma, kasten yaralama, aile içi şiddet, çocuklara ve eşe kötü davranma gibi şiddet suçları arasında sayılabilir (Demirbaş, 2016).

BÖLÜM 3

LUDOLOJİ

3.1. OYUNBİLİM: LUDOLOJİ

İlk kullanım tarihi 1982 olan “*Oyunbilim*” anlamına gelen Ludoloji kelimesinin kökeni Latince bir kelime olan ludik’ten gelmektedir. Ludik, “*ciddi olmayan*” anlamındadır. Bu kavram günümüzde çoğunlukla bilgisayar ve video oyunlarını incelemek için kullanılmaktadır. Ludoloji alanı bilgisayar oyunlarının yazılımı ve tasarımı, simülasyon, dijital anlatı gibi konuları inceler. Dijital oyun yapımcıları insanların geleneksel oyundan almış oldukları hazzı anıdalık, oyunun öyküsü, göstergeler vs. gibi konular üzerine ciddi araştırmalar yaparak insanlara bunu farklı biçimlerde yaşatmaya çalışmaktadırlar (Sezgin, 2014).

Pek çok araştırmacı yirminci yüzyıl süresince Huizinga, Callois, Suits gibi düşünürlerin öncülüğünde oyunların biçimsel analizini açıklamaya çalışmıştır. Ludoloji oyunları, araçtan ve ortamdan bağımsız olarak tanımlayıp, oyunun içyapısının materyal ekseninde olmadığını, oyun biçiminin kendine özgün nitelik ekseninde incelenmesi gerektiğini savunur (Demirbaş, 2017).

3.1.1. Oyun Kavramı

Genellikle ciddi olmayan, oyun olarak tanımlanan “oyun” kavramı tartışma konusudur. Tarihsel gelişimiyle bu kavram hem tanımlanmakta hem de bu konuda çalışmaları bulunan kuramcılar tarafından yapılan tanımlamalardan faydalanılarak açıklanmaktadır. Oyun kelimesi; ingilizce’deki play ve game gibi hem ismi hem de fiili karşılamaktadır. Play, oynama fiilini karşılarken, game ise oyun ismini ifade etmektedir. Etimolojik olarak incelediğimizde “oynamak” mastarlı fiili görmekteyiz. Kökeni Uygurca olan “oyna” fiili “yarışmak, raksetmek, oynamak” anlamlarına gelmektedir. Kaşgarlı Mahmud’un Divan- Lügat-i Türk adlı eserinde “oyug” olarak geçmekte olan oyun kavramı “eğlence, raks, yarış” anlamlarını ifade etmektedir (Yengin, 2012).

Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlüğünde oyunun çok çeşitli tanımları bulunmaktadır. Oyun; yetenek ve zeka geliştirici olmanın yanısıra belirli kuralları olan ve keyifli vakit geçirmeyi amaçlayan, seslendirmek ya da sahnede oynamak için hazırlanmış eser veya piyes, fiziksel ve zihinsel yetenekleri geliştirmek amacıyla uygulanan ve çevikliğe dayanan her türlü yarışma, hüner, kumar, entrika, hile olarak tanımlanmaktadır (<http://www.tdk.gov.tr> ., 10.01.2019).

Diğer taraftan oyun, antropolojiden psikolojiye, pedagojiden iletişim bilimine kadar çeşitli bilim dallarının ilgi alanına girmektedir. Çoğunlukla “video oyunlarını” inceleyen oyun çalışmaları alanını karakterize eden disiplinin adı ise Ludoloji’ dir. Oyunlar, saklambaç, körebe, yakar top, dalya gibi geleneksel çocuk oyunlarından tavla, dama, satranç gibi masa oyunlarına, tetris, mayın tarlası gibi “arkaik” bilgisayar oyunlarından kitlesel çevrimiçi oyunlara dek çeşitlilik gösterdiği için, oyuna ilişkin tanımlarda oldukça çeşitlidir (Akbulut, 2009).

Oyun aynı zamanda çocuğun fiziksel, duygusal, bilişsel ve sosyal yönden gelişimini sağlayan önemli bir unsur olup ve en az çocuğun ihtiyacı olan beslenme ve sevgi kadar da gerekli bir araçtır. Çocuk oyun aracılığı ile sevgisini, hayalini, üzüntüsünü, düşüncesini, iç çatışmasını, kıskançlığını ifade eder. Aynı zamanda oyun, çocuğun kendini tanımasını ve kendisini başkalarından ayıran özelliklerinin var olduğunu fark etmesini sağlar (Gökşen, 2014).

Huizinga Johan, “Homo Ludens” adlı kitabında, oyun oynamanın insanın en temel özelliklerinden birisi olduğunu savunur. Huizinga’ya göre oyun, “*özgür olunan ancak belirli kuralları olan ve bu kurallarca belirlenmiş uygun zaman ve mekan sınırları içerisinde gerçekleştirilen, bir amacı olan iradi bir eylemdir*” (Huizinga, 1995).

Ludwig Wittgenstein “Felsefi Soruşturmalar” adlı kitabında futbol, satranç, boks vs. oyunların hepsinde “*ortak bir şeyin olması gerek söylemenin*” yerine “*ortak bir şeyin olup olmadığının sorgulanması*”nın gerekliliğini savunmaktadır (Wittgenstein, 2007).

Roger Caillois, oyunu “ *serbest bölümlerden oluşan, şüpheli, verimsiz, kurallara güdümlü yalandan inanılan bir aktivite*” olarak tanımlamaktadır (Caillois, 2001).

Katie Salen ve Eric Zimmerman oyunu “*kurallar tarafından belirlenen oyuncuların yapay bir çatışma içinde olduğu sayısallaşan bir sonuçla neticelenen bir durum*” olarak tanımlamaktadır (Salen ve Zimmerman, 2004).

Jesper Juul ise oyunu “*kurallardan oluşan ve değişken sonuçlara sahip olan, oyuncunun oyunun sonucu etkilemek için efor sarf ettiği, sonuç odaklı bir aktivite*” olarak tanımlanmaktadır (Juul, 2005).

Oyun; bir amacı olsun veya olmasın, kurallı ya da kuralsız oynanabilen, ayrıca çocuğun isteyerek ve bundan haz alarak oynadığı aynı zamanda hayatın bir parçası olan, çocuğun fiziksel, duygusal, bilişsel, dilsel, sosyal alanda gelişimini sağlayan bir öğrenme sürecidir (Dönmez, 1999).

Oyun kelimesinin zamanla farklı anlamları günümüze kadar gelmiş olsa da kelimenin kazandığı ortak anlam çeşitli akıl ve beden becerilerine dayalı hareketleri oluşturmasıdır (Çolak, 2009).

Aristoteles’e göre oyun, boş zamanı zararsız ve faydalı bir şekilde geçirmek için vardır. Oyunu kişinin zihnini dağıtma ve gevşeme hali olarak görmektedir. Huizinga ise oyunu “*isteyerek ve kurallı olarak belli bir zaman ve uzamda yapılan faaliyetler*” olarak tanımlamaktadır (Huizinga, 1995).

Buraya kadar yapılan tanımlamalar doğrultusunda oyun, belirli kuralları ve sınırları olan, gerçek ve ciddi olmayan ancak gerçekmiş duygusu yaratarak kişiyi bir eylemin içine sokan, aynı zamanda eğitici ve öğretici niteliği olan bir olgudur. Kısacası oyun kavramı; insanın bulunduğu ortamın şartlarına göre, belirli kuralları olan karşılıklı etkileşimi ve rekabeti gerektiren, başarı üzerine kurulmuş, oyundaki diğer oyuncuların üstün olmak için çabalayan, kendi hareketlerine ve diğer oyuncuların hareketlerine bağlı olarak olgunlaşmasıdır.

3.1.2. Oyun Tarihi

İnsanlar canlıların var olmasıyla birlikte başlayan oyun aksiyonunu çevresinde gördüklerini taklit edip yaptıkları hareketlerle birbirlerine anlatarak yaratmışlardır (<http://www.okulonceciyiz.biz.>, 15.06.2009). Oyun kelimesi Türkçenin en eski

sözcüklerinden olup kökeni Şamanlığa dayanmaktadır. Geçmişte şaman töreninin tümüne oyun adı verilmekteydi (And, 2003).

İnsanoğlu avlanma zamanlarından beri avlanmayı belirli hareketler ve seslerle yaparak bu günkü oyun anlayışının temelini oluşturmuştur. Bu avlanma hareketlerini gözlemleyen çocuklar ise taklit yoluyla kendi aralarında yeni oyunlar yaratmış ve bu oyunlar günden güne geliştirilerek sonraki nesillere aktarılmış ve günümüz oyunlarını meydana getirmiştir.

Taşla ve aşıkla oynanan oyunlar çocuk oyunlarının en eski oyunlarıdır. Arkeologlar yaptıkları kazı çalışmaları sonucunda bu oyunu anlatan bir takım kabartmalar ve figürler bulmuşlardır. M.Ö 800 yıllarında topraktan yapılmış iki kızı aşık oynarken gösteren bir heykel, British Museum'da sergilenmektedir. Yine Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzeyen bir figüre rastlanmıştır. Bunun yanı sıra aşık, sopayla çember sürme, topaç ve top oyunlarının oynandığını gösteren resimler de bulunmuştur. Girit Uygarlığı'nın kalıntılarında ise bebeklere, minyatür ev eşyalarına rastlanmıştır. Yine Anadolu'da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezar taşlarında çocukların yaşantısını anlatan birtakım bilgiler de yer almaktadır. Maraş'ta Genç Hitit Dönemi'ne ait aşık kemiği ve kırbaçla oynayan çocuk resimlerine rastlanmıştır. M.Ö 3000'li yıllara ait Ur krallarının mezarlarında bulunan tarihi eserler arasında tahtanın iç bölümü çukur ve piyonları olan bir oyuna rastlanmıştır. Tavlaya benzeyen bu Duodecim scriptorum zar ve pullarla özel bir masada oynanırdı (Yengin, 2012).

3.1.3. Oyunun Özellikleri

Oyun; belirlenmiş bir zaman içerisinde, sınırları olan belirli bir alanda, kendine has kurallarıyla ciddi olmayan ve bir amaç için gerçekleştirilen olgudur. Yani oyunun dört temel özelliği vardır. Bunlar; zaman, alan, kural ve amaçtır (Toker, 2005). Alan; her oyunun gerçekleştiği sınırları olan bir ortamdır. Zaman; oyunlara göre değişmekte olup sonuna kadar oynanması oyunun zamanını belirlemektedir. Bizim zaman kavramımızla oyundaki zaman kavramı farklıdır. Biri gerçekte bir zaman birimiyken diğeri ise oyuna has olan bir özelliktir. Kural; her oyun alanının içerisinde kurallar bulunmakta ve düzeni oluşturmaktadır. Amaç; ise oyunun hedefiyle ilgili olup oyunu bitirmeyi ve kazanmayı hedef göstermektedir (Cengiz, 1996).

Kısacası; oyun kendine özgü sınırları, kuralları ve düzeni olan, bilinçli olarak özgür iradeyle yapılan ciddi olmayan bir eylemdir. Ve bu eylemde herhangi bir maddi kar, kazanç veya çıkar beklenmez.

3.1.4. Oyun üzerine Kuramlar

Platon ve Aristoteles'in de üzerinde çalışmalar yaptığı oyun olgusu üzerine Huizinga ve Caillois önemli ve kalıcı çalışmalar yapmıştır. Bunun yanı sıra Gonzala, Zimmerman ve Juul'un oyun üzerine yapmış oldukları çalışmalar da günümüze uyarlanan önemli kaynaklardır.

Aristoteles için oyun boş zamanın faydalı geçirilmesi için vardır. Ona göre oyun bir gevşeme ve zihni dağıtma eylemidir (Huizinga, 1995).

Platon ise oyunu bu şekilde açıklamaktadır; “ *antik devletlerde oyun insan için bir etkinlik alanıdır. Boş zaman etkinliği değil aksine politik anlamı ve işlevi olan bir etkinliktir*”. Ayrıca Platon oyunu, beden ve ruh gibi bir kalıba sokmayı ve kişinin doğuştan eğilimli olduğu işlevi en üst noktaya getirmesine olanak sağlayacak bir şekillendirme süreci olarak savunmaktadır (Toker, 2005).

Platon'un oyun kavramında iki önemli unsur vardır. Bunlar; taklit ve kukladır. İnsanla tanrı arasında ya da tanrıların kendi aralarında bir oyun vardır. Taklit(mimesis) olan kısım oyunun insanla ilgili kısmında bulunurken, kukla(thaua) da oyunun tanrı ile ilgili kısmında bulunur. Yani insan tanrının kuklası ve tamamen iradesiz değildir (Dursun, 2008).

Oyun, teknolojinin gelişmesiyle beraber yeni özellikler ve bu özelliklerin doğrultusunda yeni işlevler kazanmıştır. II. Dünya savaşından sonra teknolojik donanımların gelişmesi oyunun kavramsal boyutunda büyük değişiklikler meydana getirmiştir. Platon'a göre oyun “idea”lardan oluşur. Ve yine Platon'a göre sürekli değişen dünya, değişmez, mükemmel ve rasyonel olan başka bir dünyanın kötü bir aynasına benzetilir. Değişmez ve mükemmel olarak kabul edilen dünya ise “idea”lardan meydana gelir (Uysal, 2005). Platon oyunu, ruhu ve bedeni bir şekle uygun hale getirmek için biçimlendirici süreç olarak değerlendirirken; Aristoteles ise insansal özgürlüğün ifade edildiği bir alan olarak değerlendirir (Toker, 2005).

3.1.4.1. Sihirli Çember Kuramı

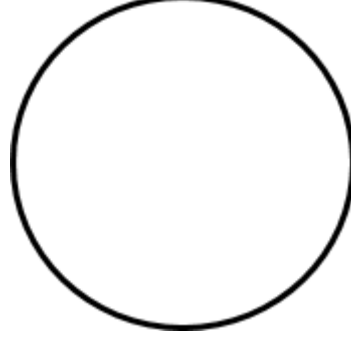
Huizinga'ya (1995) göre oyun kültürden daha eskidir ve gönüllülük gerektiren bir eylemdir. Aynı zamanda oyun bir şeyi temsil eder ve bir şey için mücadele etmek demektir. Her oyunun kuralları vardır ve oyun düzeni temsil eder. Gündelik hayattaki örflerin ise oyunda yeri yoktur. Oyun anlayışındaki en önemli unsur oyunun kültür temeline oturtulmuş, sınırlarının ve gerçeklikten ayırt edilebiliyor olması ve ciddi bir eylem olup kendine has zevk unsurunu barındırıyor olmasıdır (Dursun, 2008).

Oyun, bir zaman ve mekan sınırları içinde kendine özgü bir amacı olan, sevinç, gerilim ve sıradan duyguları içinde barındıran gönüllü oynanan bir meşgeledir. Oyun, asıl hayatın dışında yer alan ve ciddi olmayandır ve her türlü maddi çıkardan yoksudur. Oyunu oyun yapan şey ise “neşe” ve “matraklık” kavramlarının daimi olarak kalmasıdır (Dursun, 2008).

Yine Huizinga'ya göre toplumların gelişiminde rol alan “oyun oynayarak yaşamak” toplumsal koşulların değişmesi ile önemini yitirmektedir. Toplumsal yenilikler ile daha iyi bir dünya düzeni var olmadığı ve insan reel olandan hep daha iyisini istediği sürece insanoğlu için tek bir yol kalmış oluyor. Bunlar da; fantazyan ve rüyadır. Huizinga'ya göre gerçek uygarlıklar belirli ve dürüstçe uyulan kuralların sayesinde var olabilmüş ve yaşamını sürdürebilmüşlerdir. Aldatmacaya, paraya ve menfaate bağımlı hale gelmiş, yetişkin oldukları halde çocuklaştırılmış insanların eylemleri “oyun” sayılamaz. Oyun, kültürden önce var olan, özgür iradeyle, menfaat dışı, birleştirici nitelikte ve düzeni temsil ettiği sürece bir oyundur (Oskay, 2000).

And'ın (2003) “*Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*” adlı çalışmasında Huizinga'nın oyunla ilgili düşüncelerine yer vermiştir. Oyun, farklı kültürlerden doğma değil de aksine çeşitli kültürlerin oluşumunda ana unsurdur. Kimilerine göre oyun, enerji fazlalığını atmak, kimilerine göre, iç güdüsünü doyurmak, kimilerine göre de boşalma gereksinimini karşılamaktır.

Şekil 3: Sihirli Çember (The Magic Circle)



[Kaynak: Huizinga, Johan. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture, Boston: The Beacon Press, 1955, s.10]

Oyunun sınırlarının olduğunu ifade eden sihirli çember içinde oyunla alakalı kuralları içeren ve sonucu olan bir dünyayı temsil etmektedir. Oyun üzerine çalışmalar yapan Huizinga, sihirli çemberi şu şekilde ifade etmektedir; “ *Tüm oyun hareketleri kendi oyun sınırları içerisinde önceden doğal olarak veya kasıtlı olarak çizilmiştir*” (And, 2003).

Huizinga'nın bu kuramına göre her oyunun sihirli bir çemberi vardır. Oyuncular oyuna başlayabilmek için bu çembere giriş çıkış yapmak zorundadır. Ve oyunu çemberin içinde belirlenen kurallarına göre oynamak durumundadırlar. Buna örnek olarak Minder Güreşi, Sumo Güreşi verilebilir (Yengin, 2012).

3.1.4.2. Caillois Kuramı

Roger Caillois oyunu; bireysel, ciddi olmayan ve gerçek olduğuna inanılarak oynanan bir oyun olarak açıklamaktadır. Oyunun özellikleri serbest, zaman zaman ayır, kurallarla yönetilen, üretime dayalı olmayan şeklinde sıralanmaktadır. Huizinga'nın kullandığı oyun öğeleri kullanılarak oyun sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırma iki şekilde ele alınmaktadır (Yengin, 2012).

Tablo 4: Caillois'in Oyun Sınıflandırması

	Oyun Türleri	Köken yüzyıl	Tanım	İngilizce	Oyunlar	Örnek
Karışıklıktan	Ludus	Latince	Düzenli, Kontrollü Oyun	Order	İskambil, Uçurtma uçurmak, Bulmaca	Batak
Kurallara	Paidia	Yunanca	Spontane Oyun	Chaos	Gürültü, Heyecan	
	Agon	Latince	Dövüşmek	Competition	Futbol, Tenis, Satranç	Şampiyonlar Ligi, Roland Garros
Önemli	Alea	Latince	Şans (Zar)	Chance	Kumar, Şans Oyunları	Rulet, Sayısal Loto
Kategoriler	Mimicry	Latince	Taklitçilik	Simulation	Rol Yapma	Doktorculuk oyunu, Video oyunları
	İlinx	Yunanca	Baş döndüren	Vertigo	İlginç, etkileyici oyunlar	İlizyon, Boğa Güreşleri, Karnaval

[Kaynak: Caillois, Roger. Man, Play and Game (Çev: Meyer Baarash). Amerika Birleşik Devletleri: Glenceo Yayınları. 2001, s.36]

Birinci boyut karışıklıktan kurallara olarak ifade edilmektedir. Ludus; kurallara uymak, paidia; gürültülü, düzensiz, içten geldiği gibi oynanan oyunlar anlamına gelir. İkinci boyut ise önemli kategorilerden oluşur. Agon; çatışma, yarışma, Alea; kader, raslantı, Mimicry; taklit, gösteri, İlinx; çoşturan, baş döndüren gibi sınıflardan oluşmaktadır. Örneğin satranç agon-ludus sınıflandırmasına girmektedir. Kurallara dayanan bir oyundur (Yengin, 2012).

Tablo 5: Oyunun Sınıflandırılması (Toplumsal, Sosyal ve Bozulma)

	Tolunda Beliren Kültürel Biçimler	Sosyal Yaşama Entegre Edilen Biçimler	Bozulma
AGON (Rekabet)	Spor	Ekonomik rekabet, Sınav rekabeti	Şiddet, Güç, Arzulama, Hilekarlık
ALEA (Şans)	Şans, Kumarhane, Hipodrom	Menkul kıymetlerde spekülasyon	Astroloji, Boş inanç
MIMICRY (Simülasyon)	Karnaval, Tiyatro, Sinema	Uniforma	Yabancılaşma, Kişilik Bozuşması
ILINX (Baş Döndüren)	Dağcılık, Kayma, Hız yapma	Kontrol altına alma	Alkol, İlaç bağımlılığı

[Kaynak: Caillois. s.54]

Huizinga'nın ve Caillois'in varsayımları oyunların verimsiz olduğu konusunda ortak noktada buluşurlar. Caillois'e göre oyun; özgür iradeyle kabul edilmiş, ancak belli kurallar, zaman ve alan çerçevesinde olan, gerçek yaşamdan farklı bilinciyle, eğlence ve gerilim gibi duyguları içeren gönüllü olarak yapılan bir eylemdir (Yengin, 2012).

3.1.4.3. Stephenson Kuramı

William Stephenson'un "Kitle İletişimin Oyun Kuramı" adlı eserinde iletişimin oyun kuramı üzerinde durulmuştur. İnsanların kitle iletişim araçları olan televizyon, radyo, gazete ve diğer kitle iletişim araçlarına yönelmesinin nedeni içinde yaşadığı hayatta hissettiği boşluğu bunlarla doldurarak ve oyalanarak geçmekte olduğunu düşündükleri içindir. Bu yayınlar okuyucuyu, seyirciyi veya dinleyiciyi sadece eğlendirmekte ve oyalamaktadır. Yani belli bir amacı öğretmemektedir (Yengin, 2012).

Bir iletişimin öğrenme, bilgilendirme veya davranış değişikliği yaratma gibi herhangi bir amacı hedeflemek üzere araç olarak kullanılmasının dışında bazı durum ve şartlarda insanda yalnızca keyif ve doyum da sağlar. Böyle bir iletişimin hedefleri yoktur (Zıllıoğlu, 1993).

3.1.4.4. Suits Kuramı

Bernard Suits'in "Oyunlar, Yaşam ve Ütopya" adlı çalışmasında oyunun kuralların izin verdiği ölçüde oynandığını savunur.

"Oyun oynamak, belirli bir duruma (prelusorik amaç); kuralların izin verdiği araç, gereç ve yöntemler (lusorik olanaklar) ile ulaşmayı gerektirir. Bununla beraber, izin verilen araç, gereç ve yöntemleri sınırlayan kuralların (kurucu kurallar) benimsenmesi de oyun oynamak iradesinden (lusorik tavır) kaynaklıdır" (Suits, 2012).

Suits, birçok çalışmasında, neyin oyun oynama olup olmadığını incelerken, yaygın olarak 'oyun (game)' olarak adlandırılan ya da adlandırılmayan çeşitli etkinlikleri bu tanımı referans alarak çözümler. Bunların içinde; stratejik insan ilişkileri, casusluk ve cinsellik gibi etkinliklerin yanı sıra satranç, dağcılık, koşu vb. etkinlikler de yer alır. Dolayısıyla, bu etkinlikleri, oyun oynama tanımına uygunlukları üzerinden 'oyun' ya da 'oyun değil' olarak sınıflandırır. Bu açıdan bakıldığında, oyun olmayan bazı etkinliklerin spor da olmadığı anlaşılır. Örneğin; stratejik insan ilişkileri, casusluk ve cinsellik gibi etkinlikler (Filiz ve ark., 2017). Suits (2012)'in oyun oynama (game playing) tanımı kısaca şöyledir: *"Oyun oynamak, gereksiz engeller uyarınca bir gönüllü çabadır"*.

3.1.4.5. Retorik Kuramı

Brian Sutton Smith oyunu retorik olarak yedi kategoriye ayırmaktadır. Bunlar; ilerleme, yazgı, güç, hayali, şahıs, kimlik ve uçarılıktır. Oyun belirli kurallar ile istikrarsız sonuçlar meydana getirmek için içinde zıt kuvvetlerin bulunduğu gönüllü kontrol sistemleridir (Yengin, 2012).

Tablo 6: Oyunun Retorik Sınıflandırılması

Retorik	Tarihçe	Fonksiyon	Biçim	Oyuncu	Disiplin	Düşünürler
İlerleme (Progres)	Aydınlan Evrım	Adaptasyon Büyüme Sosyalleşme	Eğlence Oyun	Juveline	Biyoloji Psikoloji Eğitim	Vygotsky, Erikson, Piaget, Berlyne
Yazgı (Fate)	Doğacılık	Sihir Talih	Şans	Kumarbaz	Matematik	Bergler, Fuller, Abt
Güç (Power)	Politika Savaş	Rol, Zafer	Beceri Strateji	Atlet	Sosyoloji Tarih	Spariosu, Huizinga, Scott, Von Neumann
Kimlik (Identity)	Gelenek	Topluluk İşbirliği	Festival Eğlence	Halk	Antropoloji Halkbilimi	Turner, Falassi, De Koven, Abrahams
Hayali (Imagina)	Romantizm	Yaratıcılık Esneklik	Fantazi	Aktör	Sanat ve Edebiyat	Bakhtin, Fagen, Bateson
Şahıs (Self)	Bireysellik	Doruk Tecrübe	Boş zaman Yardımlaş ma	Öncü	Psikiyatri	Chikszentmih alyi
Uçarılık (Frivolit)	Çalışma ahlakı	Değişme Oyunculuk	Saçma	Düzenbaz Komedyn	Popüler Kültür	Welsford, Stewart, Cox

[Kaynak: Sutton Smith, Brian. The Ambiguity Of Play. Massachusetts: Harvard University Press. 1997, s. 215]

3.2. LUDOLOJİ ALANINDAKİ ÇALIŞMALAR

Ludoloji alanında Crawford ve Zimmerman; oyun tasarımı, Aarseth; elektronik metin, Gonzala; ludoloji ve anlatı, Juul ise oyun aksiyonları üzerine birbirinden farklı çalışmalar yapmışlardır.

Salen ve Zimmerman “Oyunun Kuralları: Oyun Tasarımı Bileşenleri “ adlı çalışmasında oyun kuralları üzerine çalışmalar yapmıştır. Salen ve Zimmerman (2004) göre oyun; kurallarla tanımlı ve belli sonuçları olan oyuncular arasında bir çekişmedir. Oyun tasarımında başarının anlamlı bir oyunu ortaya koymakla olduğunu savunur. Bir oyun tasarımcısının ilk işi oyuncuya hitap edecek, oynanabilirlik değeri olan oyunu üretmektir. Hedefi oyuncu, yani insandır. Bir oyunun dört temel özelliğinin bulunması gerekmektedir. Bunlar; temsil, çatışma, etkileşim ve güvenlidir (Crawford, 2002).

Salen ve Zimmerman (2004), oyun ve oynamak arasında iki bakış açısı olduğunu, bu iki bakış arasında ise etkileşimin ortak nokta olduğunu savunmuştur. Yani oyun, oynamayı oynama ise oyunu etkileyebilmekte ve yönlendirebilmektedir.

Jesper Juul oyunu pazarlık yapılabilen sonuçlar ve belirlenmiş sonuçlar olarak ikiye ayırmaktadır. Juul aynı zamanda oyunlarda evrenden de bahsetmektedir. Her oyunun kendine ait kuralları ve evreninin olduğunu savunur (Juul, 2009).

Juul tarafından üç sınıfta kümeleştirilen oyunun birinci karesinde tamamen hedef yönelimli ve kazanma arzusu içermektedir. Birinci kareyi kapsayan ikinci kare oyunu bir deneyim olarak görmekte ve bunun için ilginç oyunlar tercih edilmektedir. Tüm kareleri içinde barındıran üçüncü kare ise oyunu sosyal bağlamda görmekte ve sosyal anlamda yönetme arzusu amaçlamaktadır.

3.3. DİJİTAL OYUN KAVRAMI

Bilgisayar ve internet gibi teknolojik araçlar yaşamın pek çok alanını kolaylaştırırken, bunlar aynı zamanda oyun ve eğlence aracı olarak da kullanılmaya başlanır hale gelmiştir. Her geçen gün gelişen teknolojik yenilikler, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği yerini geleneksel oyunlardan dijital oyunlara bırakmıştır. Hemen her yaş grubunun özellikle de gençlerin dijital oyunlara olan ilgisi ve bu oyunlara

harcadıkları zaman giderek artış göstermektedir (Gentile, 2009).

Yirminci yüzyılın önemli teknolojik araçlarından biri olan bilgisayar, gün geçtikçe kullanım alanının genişlemesiyle birlikte insanoğlunun hayatında daha fazla yer almaya başlamıştır. Eğitim ve iletişim maksatlı kullanılmaya başlayan bilgisayar son zamanların önemli bir eğlence aracı haline gelmiştir. Özellikle de son zamanlarda çocuklar ve yetişkinler arasında konsol, PC, çevrimiçi (online) gibi dijital oyunların kullanımı her geçen gün ivme kazanarak artmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012). Yani günümüzde teknolojiyi yakından takip eden yetişkinlerin dijital oyunlara daha fazla ilgi duyduğu ve dijital oyunların gençler arasında popüler hale geldiği söylenebilir (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Genelde boşa geçirilen zaman olarak görülen oyun, genelde çocuğun kendini ifade edebildiği, potansiyelini kullanarak yeteneklerini geliştirebildiği, duygusal ve motor becerilerini açığa çıkarabildiği aktif ve doğal bir öğrenme ortamıdır (Mangır ve Aktaş, 1993).

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

Bilişim teknolojisinin gelişmesi gençlerin çoğunluğunun zamanlarını bilgisayar karşısında harcamasına sebep olmuştur. Gençlerin bilgisayarla olan etkileşimi gençlerde farklı biçimlerde ortaya çıkmaktadır. Bu etkileşim yeni bir bilgiye ulaşımı ve okul ödevlerinin yapımını kolaylaştırırken diğer taraftan şiddet yanlısı davranışlarını ve depresif hallerini de desteklemektedir. Bilgisayar veya video oyunları oynayan çocukların akranları ile daha az paylaşımda bulunduğu, şiddet içeren video/bilgisayar oyunlarının çocuğu daha da saldırgan hale getirdiği ve çocukları şiddete karşı duyarsızlaştırdığı dikkatleri çekmektedir (Sütçü ve ark., 2005).

Neil Postman “Çocukluğun Yok oluşu” adlı çalışmasında çocuk oyunları kavramının giderek zihinlerden silindiğine ve dolayısıyla çocukluluğun da tükendiğine değinir (Postman, 1995).

Teknolojinin hızlı deęiřimi ve geliřimi oyunların da boyut deęiřtirmesine neden olmuřtur. Oyunlar ulusal olmaktan ıkıp uluslar arası formatta yerini almıřtır. 1951 yılında Loral televizyon řirketinde muhendis olarak alıřan 29 yařındaki Ralph Bauer monitr tabanlı video oyunu fikrini ortaya atmıř ve 1966 yılında ise ilk video oyununu yaratıp adını unutulmazlar arasına dahil ettirmiřtir. Dnyada ki ilk video oyunu 1947 yılında Thomas Goldsmith ve Estle Ray Mann tarafından tasarlanan “Katot Iřın Tp Eęlence Devresi” adlı oyundur. Ancak bu oyun bir televizyona veya bir monitre video sinyali gndermedięi, yalnızca katot sistemiyle alıřtıęı ve oynandıęı iin video oyunu sayılmamaktadır (Yengin, 2012).

1952 yılında Cambridge niversitesi’nde “İnsan-Bilgisayar Etkileřimi” adlı doktora alıřmasını yapan A.S Douglas katot iřın tpn kullanarak 35 * 16 piksel oluřumlu EDSAC adını verdięi vakum tp bilgisayarını tasarlamıřtır. Bu bilgisayarı pekiřtirmek iin OXO olarak ifade edilen bir makineye kařı oynanan ve bir veri sistemine sahip olan Tic Tac Toe adlı oyunu geliřtirmiřtir. Yine 1958 yılında Willy Higginbotham tarafından iki kiřiyle oynanan “İki Kiřilik Tenis” adlı bir bilgisayar oyunu yapılmıřtır (Yengin, 2012).

Yine Amerikan Ulusal Teknoloji madalyası ile dllendirilmiř, video oyunlarının fikir babası olan ve “Video oyunlarının Thomas Edison’u” lakabıyla anılan Bauer 1966 yılında kahverengi kaplı oyun konsolu ile “Chase Game” adlı televizyonda oynanabilen bir oyun tasarlamıřtır (Yengin, 2012).

Nolan Bushnell, uzay savařının dehalarından olan Stephen Russel’dan etkilenerek gnmz popler oyunlarının temelini atmıřtır. Daha sonra Bill Nutting ile alıřmaya bařlayan Bushnell 1971 yılında jetonla alıřan bilgisayarlı oyun makinasını icat eder. Daha sonra ise dnemin en popler oyunu olan Pong oyununu piyasaya srer. Pong oyunu video oyunların ilk jenerasyonu iinde yer alır (Yengin, 2012).

Commodore 64, 1982 yılında 8 bitlik iřlemci hızıyla ilk kiřisel bilgisayar olarak ortaya ıkmıřtır. Bu oyun televizyona baęlanarak ve teyp kasetleri ile alıřarak oynan bir oyun olması yanı sıra lkemize 80’li yıllarda alınan ilk oyundur. Sonrasında 1985 yılında Rus Alexey Pazhitnov Tetris oyununu piyasaya srerek dnyada byk ses getirir. 5 yıl sonrasında ise Super Mario 3 oyunu tketicie ulařır (Yengin, 2012).

Geleneksel oyun anlayışı günümüzde değişmiş olup yerini teknolojik gelişmelerin beraberinde getirdiği dijital ortamlara bırakmıştır. Dolayısıyla yeni oyun kültürü olan video oyunu, bilgisayar oyunu, mobil oyun, elektronik oyun gibi oyunlar “dijital oyun” başlığı altında değerlendirilmektedir. Geleneksel oyun ve dijital oyun olarak sınıflandırılan oyun kültürü Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan Sütçü’nün “*Kültür Endüstrisi Ürünü olarak Dijital Oyun*” adlı kitabından yola çıkarak bu oyun ortamları “*Dijital Oyun*” başlığı altında incelenmektedir (Yengin, 2012).

3.4. DİJİTAL OYUN ÖZELLİKLERİ

Oyun her yaştaki insanın oynayabileceği bir eylemdir. Oyunlar arasında birbirlerinden farklı bağımsız ve bağımlı değişken vardır. Bu değişkenleri bulduran oyunlar aynı temel özelliklere sahiptir. Dijital oyun özelliklerine Juul’un “*Yarım Gerçek: Gerçek Kurallar ve Kurmaca Dünyalar Arasında Oyunlar*” adlı çalışmasında değinilmiş olup oyunu, klasik oyun modeli başlığı altında incelemiştir.

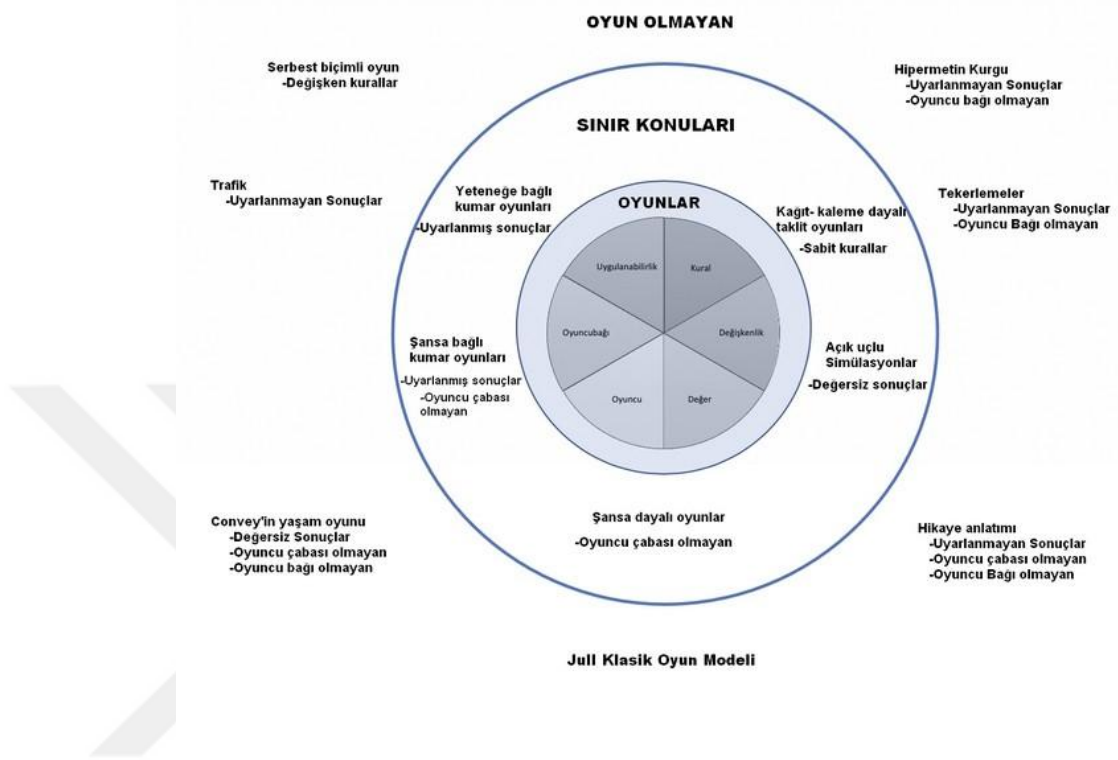
Tablo 7: Oyun, Oyuncu, Dünya Tablosu

	Oyun	Oyuncu ve Oyun	Oyun ve Oyun Dışı Dünya
Kural			
Değişkenlik			
Değer			
Oyuncu			
Oyuncu Bağı			
Uyarlanabilirlik			

[Kaynak: Juul, Jesper. Half-Real: Video Games Between Real Worlds and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005, s.37]

Kurallar; oyuncunun uyması gereken ilkelere ve oyuncunun hareketini kısıtlamak amacıyla üretilmiştir. Oyunda kurallar açık ve nettir. Oyuncu kurallara uymak zorundadır. Değişkenlik; oyunların ve sonuçlarının ölçülebilir özellikte olması gerekmektedir. Değer; oyunların bitimindeki sonuçları ifade etmektedir. Sonuçlar olumlu veya olumsuz değere sahip olabilir. Oyuncu; oyunun içinde belirlenen kurallar doğrultusunda oyunu oynar ve oyuncunun çabası rekabeti doğurur. Oyuncu bağı; oyuncunun rekabeti doğrultusunda oyunun sonucuna olan etkisidir. Uyarlanabilirlik ise oyuncunun kurallar çerçevesinde sonuçların değiştirebilmesi ve oyunun oyun dışı dünya ile ilişkisini temsil eder. Juul'un klasik oyun modeli klasik oyun anlayışını temsil etmektedir. Ve bu şemada yer alan altı özellik üç kategoride belirtilmiştir. Oyun sütununda bulunan ve koyu renkte belirtilen kural, değişkenlik ve oyuncu özellikleri oyunu temsil etmektedir. İkinci sütunda koyu renkte ifade edilen "değer" özelliği sistemdeki işaret edilen çıkışlar olarak ifade edilirken, oyuncu ve oyuncu bağı özellikleri ise sistemle oyuncu arasındaki ilişkiyi ifade etmektedir. Son olarak üçüncü sütunda koyu renkte ifade edilen alan ise oyun ve oyun dışı dünyanın ilişkisini ön plana çıkarmaktadır (Juul, 2005).

Şekil 4: Klasik Oyun Modeli



[Kaynak: Juul, s.44]

3.5. DİJİTAL OYUN TÜRLERİ

Dijital oyunlar birbirinden farklı oyun türlerini içermektedir. Macera, aksiyon, spor, yarış gibi oyunlar dijital oyun türlerinden bazılarıdır. Dijital oyunlar genelde

Juul'un yaklaşımıyla sınıflandırılıyor olsa da Herz ve Poole oyun türlerini daha farklı sınıflandırmaktadır.

Tabla 8: Herz ve Poole'un Karşılaştırmalı Oyun Türleri

Herz (1997)	Poole (2000)	Karakteristik İfadeler	Örnekler
Aksiyon	Vurma	Hızlı, Birinci kişi bakışı, Grafik, Çok oyunculu mod, Karakter ve seviye ayarlama, Hedefler	Spacewar, Half-Life, Doom, Quake, Counter-Strike
	Yarış	Grafik, Hız, Güç seviyesi, Hassas simülasyon	Gran Turismo, Project Gotham Racing
Dövüş	Galip gelme	Karmaşık tuş kombinasyonları, Hareket yakalama, Güç seviyesi	Tekken, Mortal Kombat
Spor	Spor	Aksiyon kombinasyonları, Ün, Gerçeklik	Pong, NBA Inside Drive, Tiger Woods Golf, Pro Evolution Soccer, Jonah
Bilmece	Bilmece	Mantık doğru yolu bulma ve devamlılık	Tetris
Macera	Platform	Çoğalan öğeler, Bilmece, Güç seviyesi, Engeller	Legend of Zelda, Tomb Raider, Donkey Kong, Prince of Persia, Mario
Rol yapma	Rol yapma	İstatistik, Haritalar, Sihir, Karakter detayı	Ultima Online, Legend of Zelda, Ocarina of Time,
Simülasyon	Tanrı oyunları	Gerçeklik	Fight Simulator, Sim Earth, Theme Hospital, Roller Coaster Tycoon
Strateji	Gerçek zamanlı strateji oyunları	Oyun oynama ve hedefler, Çok oyunculu, Zaman sınırlı, Mantıksal düşünme	Civilization, Age of Empires, Command and Conquer

[Kaynak: Kerr, Aphra. The Business and Culture of Digital Games. London: SAGE Publications, 2006, s. 40]

Herz; dijital oyunları aksiyon, dövüş, spor, bilmece, macera, rol yapma, simülasyon ve strateji türlerine göre açıklarken; Poole ise, vurma, yarış, galip gelme, spor, bilmece, platform, rol yapma, tanrı oyunları ve gerçek zamanlı strateji oyun türlerine göre açıklamaktadır.

Juul'e göre dijital oyun türleri; soyut, ikonik, anlamlı, anlamsız ve aşamalı oyun olarak sınıflandırılmaktadır.

3.5.1. Soyut Oyunlar

Oyunun kareleri parçalardan oluşur ve bu parçalar herhangi bir şeyi resmetmemektedir. Bu parçaların etrafında ise bazı kurallar vardır. Soyut oyunların içinde bir bütünlük yoktur. Buna en iyi verilebilecek örnek Tetris oyunudur. Bu oyunda parçalar halinde şekiller yer almaktadır ve bu parçalar oyuncu tarafından yönlendirilerek doğru bir biçimde birleştirilir. Doğru birleştirme sonucunda bölümler atlanılarak oyun bitirilir (Juul, 2009).

3.5.2. İkonik Oyunlar

İkonik oyunlar, simgesel oyunlardır. Bu tür oyunlara iskambil oyununda yer alan kalpler örnek olarak gösterilebilir. İskambil kağıtları arasında bir aile, bir akrabalık ilişkisi söz konusudur.

3.5.3. Anlamlı Oyunlar

Macera oyunları anlamlı oyun kategorisine girmektedir. Bu tür oyunların başı ve sonu belli olduğu için oyunların konusu genelde günümüz toplumunda yaşananları içerir. Örnek olarak macera temalı Grand Theft Auto, Call of Duty, Medal of Honor verilebilir.

3.5.4. Anlamsız Oyunlar

Bu tür oyunlar kurgusal oyunlardır. Tamamlanmamış kurgusal dünyada oyuncu tarafından doldurulması gereken bazı boşluklar bulunmaktadır. Anlamsız oyun dünyası oyuncunun bu boşlukları doldurmasına engel olmaktadır. Örnek olarak; Pong oyunu iki kişinin oynadığı tenis maçını temsil etmektedir. Ancak oyunun ara yüzüne bakıldığında tenisle ilgili bir oyun olmadığını görürüz. Sadece tenis gibi kurallarının olduğunu ve bu kurallara uyularak oyunun sonlandırıldığını söyleyebiliriz.

3.5.5. Aşamalı Oyunlar

Aşamalı oyunlar daha özenilmiş oyunlardır. Bu tür oyunlarda tasarlanmış bölümler vardır ve bu bölümlerin tek tek geçilmesiyle oyun tamamlanmış olur. Bu oyuna en güzel verilebilecek örnek Super Mario oyunudur. Bu oyunda bölümler tek tek geçilerek birbiriyle bağlantılı olan görevler tamamlanır. Görevlerin tamamlanmasıyla da oyun sona ermiş olur.

3.6. DİJİTAL OYUN ORTAMLARI

Dijital oyunlara 1980’li yılların ortalarından sonra bilgisayar oyunları, elektronik oyunlar ve video oyunları şeklinde çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Dijital oyun; atari oyunları, bilgisayar tabanlı oyunlar, konsol oyunlar ve tüm mobil oyunları gibi türleri kapsamaktadır. Özellikle gerçek yaşam simülasyon oyunları oyuncuya büyük bir oranda maddi ve manevi bir yatırım yapmasını gerektirir (Binark ve Sütçü, 2008).

Sütçü ve arkadaşları (2006) “ *Gerçek ve Sanal Kimliklerde Karar*” adlı çalışmasında bireyin karar verme sürecinde üç etken olduğunu söylemektedir. Sanal dünya, gerçek dünya ve hayal dünyası kümelerinin kesişimi ile bireyin karar verme sürecinin gerçekleştiğini ifade etmektedir.

Dijital oyunun gerçekleşmesi ve oyuncunun oyunu oynaması için bir ortam olmak zorundadır. Bu ortamlar; video tabanlı, bilgisayar tabanlı ve taşınabilir olarak kategorize edilmektedir.

3.6.1. Video Tabanlı Oyunlar

İlk video oyunu 1961 yılında Steve Russell ve arkadaşları tarafından üretilen “Spacewar” oyunudur. İlk kez 1971 yılında eğlence aracı olarak piyasaya sürülen video oyunları günümüze kadar geçen 40 yılı aşkın sürede hızla yaygınlaşmıştır. 80’li yıllarda ise oyunlar yavaş yavaş tür değiştirmiş ve metin tabanlı macera ve rol yapma oyunları yazılmıştır (Yengin, 2012).

Bir başka tanım video oyununu “ bilgisayar tabanlı herhangi bir eğlence yazılımı ya da metinsel veya resim bazlı kullanılan herhangi bir elektronik platformda birden çok

oyuncunun yer aldığı fiziksel ya da ağsal çevreler” olarak tanımlanmaktadır (Frasca, 2001).

Kültürel ve tarihsel bir öneme sahip olan video oyunu hareketli, tasvirsel, ses içerikli, gerçek zaman kullanıcı bir makinenin içinde, ekran dünyasında, bir oyun ya da hikayede yerini bulmuştur.

3.6.2. Bilgisayar Tabanlı Oyunlar

Bilgisayar oyunlarında iki farklı boyut bulunmaktadır. Fiziksel boyutta katılımcılar fiziksel dünyadadır, bedenseldir ve oyunda maddeler dokunulabilir. Uzamsal gerçekte fiziksel çevre sunulmuştur. Fakat bilgisayar kontrolü altında ki suni ortamda ise katılımcılar yabancı ve yapay bir dünya içindedir. Bilgisayar oyunları ise yapay, bilgisayar tarafından yaratılmış ve oyuncuların kontrolünde olan bir oyun dünyası sunar (Networking and Online Games).

3.6.3. Taşınabilir Oyunlar

Bireylerin istekleri ve ihtiyaçları doğrultusunda, teknolojik alanların gelişmesiyle beraber oyun ortamlarında da değişiklikler görülmektedir. Özellikle de oyunlara olan ilginin artması sonucu yeni oyun ortamları oluşmaktadır. Bu çerçevede oyunlar taşınabilir platforma girmekte ve daha az yer kaplayan, cepte taşınabilen teknolojik araçlarla tasarlanan oyunlar taşınabilir oyunlar olarak kabul edilmektedir. Özellikle cep telefonu için tasarlanmış oyunlar oyuncular tarafından tercih edilmektedir. 2004 yılında Sony firmasının ürettiği ve piyasaya sürdüğü PSP (playstation portable) taşınabilir sistem oyunları arasına girmektedir (Yengin, 2012).

3.7. DİJİTAL OYUNLARDA ŞİDDET İÇERİĞİ VE SALDIRGANLIK İLİŞKİSİ

Bilgisayar oyunlarının doğru bir şekilde kullanılmaması başta çocukların, ailelerin ve toplumun tamamının üzerinde olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir. Son zamanlarda şiddet içerikli dijital oyunların zamanla çoğalması aileleri bu tür oyunların negatif etkileri

üzerinde düşünmeye sevk etmektedir (Tarhan, 2007).

Ayrıca bilgisayar oyunlarının pazarlanması da bu konuda ciddi bir öneme sahiptir. Bir takım gruplar sürekli olarak satışlarını artırmak niyetiyle çocukları dijital oyunlara bağlamanın yollarını bulup onları oyunlara bağımlı yapmaya çalışırken diğer grup olan aileler ve eğitimciler de çocukları bu oyunlardan uzak tutabilmenin yollarını aramaktalar (Çakır, 2013).

Uzman bir psikolog olan Patricia Greenfield her geçen gün teknolojik zekaya daha çok değer verdiğimizizi, toplumsal ve duygusal zekayı ise küçümsediğimizi ifade etmektedir. Bilgisayar oyunları ile çocukları içsel simgeler olan dil, zihinsel imgelerle değil de dışsal simgeler olan ekrandaki resimlerle karşı karşıya bırakıyoruz. Her ne kadar ebeveynler bilgisayar oyunlarına şüpheyle yaklaşıyor olsa da çocuklarının zihinsel beceriler kazandıkları umuduyla şüphelerini bir kenara bırakıyorlar (Healy, 1999).

Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde yaratmış olduğu olumsuz etkiler son zamanlarda sıkça tartışılmaktadır. Çocukların şiddet içeren oyunları oynadıktan sonra saldırgan hale gelmesi, empatinin azalmasıyla beraber bireyleri şiddete karşı daha eğilimli hale getirmesi, şiddet yanlı davranışlara olan duyarlılığı azaltması, bağımlılığa yol açması, okuldan kaçma ve hatta bilgisayar oyunları almak için hırsızlık yapma gibi sonuçlar doğurmasına sebebiyet vermektedir. Ayrıca oyunların sürekli çocuğun oturmasına olanak sağladığı için düzensiz beslenmeyle birlikte obeziteyi arttırma olasılığı da sıkça tartışılan konular arasındadır (Çakır, 2013).

Toronto York Üniversitesi'nden Linda Pegue şunu belirtiyor: “Bu makine o kadar bilişsel ki, duygularla ilgili yönü unutuyoruz. Çocukların ve Üniversite öğrencilerinin her şeyi kafalarında çözdüklerini görüyorum, hayatı yaşamıyor, hayat hakkında düşünüyorlar” (Healy, 1999).

Bununla birlikte yazılım devi Bill Gates şunu eklemektedir: “Teknolojik ilerlemelerin hem iyi hem de kötü yönlerinin kapsamlı olarak tartışılması önemlidir, böylece söz konusu ilerlemelerin yalnızca teknoloji uzmanlarınca değil, bir bütün olarak toplumca yönlendirilmesi mümkün olacaktır” (Gates, 1995).

Çocukların okul öncesi döneminde bilgisayarlar özellikle el-göz koordinasyonuna büyük katkı sağlayabilir ve el becerisini geliştirebilir. Dikkatini vermede sorun yaşayan ve aşırı hareketli çocuklarda ilgi çekici bir bilgisayar programı karşısında dikkatini yoğunlaştırabilir. Bu yüzden bilgisayar kullanımı çocuğun günlük yaşamında ve eğitimi sırasında öğrendiği pek çok bilgiyi pekiştirmesinde yardımcı olabilir. Bilgisayar oyunlarında var olan ve anında karar vermeyi gerektiren problemlerin varlığı çocukta problem çözme becerisini geliştirebilir (Oktay, 1999).

Medyatik şiddetin çocuklar üzerindeki etkisini inceleyen akademik araştırmalara rağmen, bir çok yerde şiddet ve cinsel içerikli oyunların çocuklara satılmaması hususunda herhangi bir önlem hayata geçirilmemektedir (Crunch, 2006).

Bilgisayar oyunları kullanıcıyı eğlendirmeli ve eğitmelidir. Günümüzün genç nesli çoğunlukla kendilerini eğlendiren oyunlara yönelmekte, bireysel veya grup olarak oynanan oyunlarla çok erken yaşta tanışmaktadırlar. Bilgisayar oyunları konusunda dikkat edilmesi gereken önemli başlıklar şunlardır (İnal ve Kiraz, 2008);

1. Oyun içeriklerinin ne oldukları,
2. Kişilerin eğlendiklerinde neleri yaptığı,
3. Oyunların kişileri bir taraftan eğlendirip diğer taraftan örtülü bir şekilde kişilere iletmeye çalıştığı asıl mesajların ne olduğudur.

Şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamanın beş önemli etkisi vardır. Bunlar; fiziksel tepkileri, saldırgan algılayışları, hisleri, davranışları artırmakta olup sosyal davranışları ise azaltmaktadır (Gentile ve Anderson, 2006).

Tarhan'a (2007) göre bir oyunda başarılı olmak veya bir yarış kazanmak çocukta üstünlük duygusunu oluşturur. Bu durum genelde çocuğun hoşuna gider ve çocuk kendisini mutlu hisseder. Fakat çocuk bunu devamlı yaptığı zaman yalnızca onunla mutlu olmayı öğrenir ve mutlu olmanın başka yollarını bulamaz.

Strateji oyunlarını küçük yaşlarda oynayan çocuklarda şiddet gösterme eğilimi daha çok görülmektedir. Özellikle de bu tür oyunların, çocuklardaki muhakeme gücünün sorgulanmaya başlandığı, çocuğun iç dünyasında karışıklık yaratarak onun vicdani duygularını körelteceği ve kazanma hırsının onu sosyal hayattan koparacağı bu evrede

verilen ödülün çocukta bağımlılığın oluşmasına sebebiyet verecek bir faktör olabileceğinin altı çizilmektedir (Gürcan ve ark., 2008).

Televizyon izlemek ve bilgisayar kullanmak gibi uzun süre hareketsiz kalmak durumunda olan Amerika'daki çocukların %25'inde aşırı kiloya veya obeziteye neden olduğu düşünülmektedir. Henüz obezite ve bilgisayar kullanımı arasında paralel bir ilişkinin olduğunu kanıtlayan çalışmaların var olmamasına rağmen eldeki bulgular çocuklardaki obezitenin günde 5 saat ve üzerinde televizyon izlemekle ilişkisi olduğunu göstermektedir. Bu sebeple Amerika Pediatri Akademisi (the American Academy of Pediatrics) ailelere çocuklarının bilgisayar ve diğer medya araçları başında geçirecekleri zamanı kısıtlamalarını ayrıca çocuklarını fiziksel hareketlilik sağlayan başka aktivitelere yönlendirmelerini önermektedir. Ayrıca yapılan bazı bilimsel çalışmalar da bilgisayar oyunu oynamanın, çocuklar üzerinde gasp, el koyma ve kalp krizi geçirme oranını arttırdığını göstermektedir. Örneğin, bilgisayar oyunu oynamak epileptik felçlere neden olabilmektedir. Bazı bilgisayar oyunlarındaki tekrarlanarak yanıp sönen görüntüler, fotosensitif (ışığa duyarlı) epilepsi hastalarını olumsuz etkileyebilmektedir (Subrahmanyam ve ark., 2000).

Bağımlı düzeyde bilgisayar oyunu oynamak; kişilerin oyunu gerçek hayatla ilişkilendirmesine, oyun oynamaktan dolayı sorumluluklarını aksatmasına ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesine neden olmaktadır. Bu durum çocuğun sosyalleşmesini ve akademik başarısını olumsuz bir şekilde etkileyebilmektedir (Horzum, 2011).

3.8. DİJİTAL OYUNLARA İLİŞKİN YURT DIŞINDA YAPILAN ARAŞTIRMALAR

Araştırmaların çoğunda bilgisayar oyunu oynamanın nedenleri arasında merak ve uyarılma isteği, can sıkıntısı, öfke, kızgınlık, başarısızlıktan ve stresten kurtulma isteği gibi nedenler yer almaktadır (Grauman, 1971). Oyuncular oyun sırasında sinirli, regresyon, hayal kırıklığı gibi olumsuz veya aşırı uyarılma ve keyif gibi olumlu duygu durumu içerisinde olabilir. Bu durum genelde stres ve kapılıp gitme kavramları ile de açıklanabilir (Toksöz, 1999).

Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan lisans öğrencilerinin oyunu oynadıktan sonra düşmanlık ve kaygı duygularının arttığı gözlemlenmiştir (Anderson ve Ford, 1986). Yine aynı şekilde oyun oynama sıklığı ile saldırgan davranışlarda artış arasında anlamlı ilişki bulunmuştur (Griffiths, 1997).

Yapılan bir araştırmada yedinci ve sekizinci sınıfa giden 357 öğrencinin bilgisayar oyunu oynama durumu ele alındığında bu öğrencilere en çok oynadıkları bilgisayar oyunlarını kategoriye ayırmaları istenmiştir. En fazla tercih edilen bilgisayar oyunu

%32'si fantezi ve şiddet içerikli oyunlar, %29'u şiddet içerikli spor oyunlarıdır. Öğrencilerin %20 oranı eğlence tarzında oyun oynamayı tercih ederken %17'si ise şiddet içeren oyunları oynadıklarını ifade etmiştir. Örneklemin sadece %2 oranı eğitsel içerikli oyunları oynamayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir (Funk, 1993).

İlkokul ikinci sınıf erkek çocuklarına yönelik “*saldırganlık içeren*” ve “*saldırganlık içermeyen*” bilgisayar oyunu oynamaları gözlemlenen etkiler açısından karşılaştırılmıştır. Saldırganlık içeren bilgisayar oyunu oynayan erkek çocuklarının saldırganlık içermeyen bilgisayar oyunu oynayan erkek çocuklarıyla kıyaslandığında, bu çocukların hem oyun arkadaşlarına hem de eşyalara yönelik daha fazla sözel ve fiziksel saldırganlıkta buldukları tespit edilmişti (Irwin ve Gross, 1995).

Yapılan bir araştırmada 227 kişi kız ve erkek denek olarak ele alınmış ve bu çalışmada üç boyutlu bilgisayar oyunlarının saldırgan davranış ve suçlukla ilişkili olduğu saptanmıştır. Bu ilişki özellikle kişilik özelliği bakımından erkeklerde daha baskın olarak bulunmuştur. Üstelik bilgisayar oyunlarına ayrılan zamanla akademik başarı arasında olumsuz bir ilişki bulunmuştur. Yine aynı araştırmacılar tarafından 200 denek üzerinde yapılan bir araştırmada deneklere önce şiddet içerikli bir oyun sonra da şiddet içerikli olmayan bir oyun oynattırılmıştır. Bu oyunun özelliği iki ya da daha fazla kişiyle oynanabilmesidir. Bu araştırmanın sonucunda şiddet içerikli oyunların saldırgan düşüncelerin ve davranışların artışında anlamlı ilişkili olduğu bulunmuştur (Anderson ve Dill, 2000).

Cooper ve Mackie (1986) tarafından yapılan “Video Games and Aggression in Children” adlı çalışmada şiddet içeren video oyunlarının ilköğretim 4. ve 5. sınıfta

öğrenim gören öğrencilerde saldırganlık davranışı üzerine etkisi, cinsiyet değişkeni açısından ele alınmıştır. Yüksek dozda şiddet içeren Missilse Command ve düşük dozda şiddet içeren Pac-Man isimli video oyunlarını oynamak üzere öğrenciler rastlantısal olarak gruplandırılmıştır. Video oyunları oynandıktan sonra bu öğrenciler serbest oyun zamanlarında saldırgan içerikli davranışlar bakımından gözlemlenmiştir. Araştırma sonucunda yüksek dozda şiddet içeren video oyunu oynayan kız öğrencilerin düşük dozda şiddet içeren video oyunu oynayan kız öğrencilere göre daha saldırgan oldukları, erkek öğrencilerde ise her iki düzeyde de şiddet içeren video oyunu oynamalarının sonucunda anlamlı bir farklılık oluşmadığı sonucuna varılmıştır. Araştırmacılar bu sonuçları şiddet içerikli video oyunlarının kız öğrencileri daha fazla saldırganlaştırdığı yönüyle yorumlamışlardır.

Calvet ve Tan (1994) tarafından “Impact of Virtual Reality on Young Adults, Physiological Arousal and Aggressive Thoughts: Interaction Versus Observation” isimli yapılan çalışmada şiddet içerikli video oyunlarının ergenlerin psikolojik uyarılma düzeyleri, düşmanca duyguları ve saldırgan düşünceleri üzerine olan etkileri incelenmiştir. Araştırma sonucunda şiddet içerikli video oyunu oynayan öğrencilerin şiddet içerikli video oyunu oynamayan öğrencilere göre kalp atış hızının daha yüksek olduğu, daha fazla baş dönmesi ve mide bulantısı yaşadıkları ve daha fazla saldırgan düşünceler barındırdıkları bulguları elde edilmiştir.

Simon Fraser Üniversitesinde Brent de Wall isimli bir öğrenci bilgisayar oyunlarının insanlar üzerinde ki psikolojik etkiyi gözlemlemek üzere yaptığı bir çalışmada, bilgisayar oyunlarının içeriğine bağlı olarak ciltteki galvanik deri tepkisinin (elektriksel hareketliliği) ve oyuncunun kalp atış hızının farklılaştığı bulgularına rastlamıştır. De Wall oyundaki şiddet öğelerinin büyüklüğüne bağlı olarak deri tepkilerinin ve kalp atış hızının arttığını ifade etmektedir (Oliver, 2000).

Anderson ve Dill (2000), “Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life” adlı bir makalesinde şiddet içerikli video oyunlarının etkilerini incelemek için iki farklı araştırma yapmıştır. Araştırmacılar Midwestern Üniversitesi psikoloji kursuna devam eden 227 (78 erkek, 149 kız) öğrencinin katılımıyla gerçekleşen uzun süreli şiddet içerikli video oyunlarına maruz

kalma ile gerçek hayatta saldırgan davranışlar gösterme, suç işleme, akademik başarı ve dünyaya ilişkin algı arasındaki ilişkinin belirlenmesini hedeflemiştir. Bununla beraber saldırganlıkla ilişkili olarak bireysel değişkenler olan saldırgan kişilik ve asabilik ile ilgili de veriler toplanmıştır. Bu araştırmanın sonucuna göre katılımcıların oynadıkları 911 video oyununun içeriğine göre bir sınıflandırma yapıldığında % 44 'ü şiddet içerikli video oyunu olduğu saptanmıştır. Ayrıca ortalama haftada video oyunu oynamada geçirilen sürenin ortaokuldan üniversiteye doğru gidildikçe azaldığı, saldırganlık kişilik yapısı ve saldırganca suç işleme davranışının şiddet içeren video oyununa maruz kalma arasında olumlu bir ilişkinin olduğu, akademik başarı arasında negatif bir ilişki olduğu, dünyayı anlamsız bir yer olarak algılamada ise sadece cinsiyet açısından kızlarda daha anlamlı olduğu bulgularına ulaşılmıştır.

Anderson ve Dill (2000), yine aynı makalede yer verdiği ikinci çalışma ise şiddet içerikli oyun ve şiddet içermeyen oyun, yüksek asabilik ve düşük asabilik, erkek ve kız bağımsız değişkenlerinin saldırganca düşünceler, duygular ve davranışlar ve dünyayı algılama biçimi üzerine olan etkilerini belirlemeyi hedeflemiştir. Midwestern Üniversitesi psikolojiye giriş kursuna devam eden 210 (104 kız ve 106 erkek) katılımcının yer aldığı bu çalışmada, katılımcılara şiddet içerikli olan *Wolfstein 3D* adlı video oyunu ile şiddet içerikli olmayan *Myst* adlı macera oyunu oynattırılmıştır. Araştırma sonucunda asabilik ölçeğinden yüksek puan alan öğrencilerin, düşük puan alan öğrencilere göre daha fazla düşmanlık duygusuna sahip oldukları, kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha fazla düşmanlık duygusuna sahip oldukları, fakat oynanan oyunun içeriğinin düşmanlık duygusu üzerine bir etkisi olmadığı sonucuna varılmıştır. Dünyayı algılayış anlamında ise sadece cinsiyet değişkeni açısından kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre dünyayı daha güvensiz bir yer olarak algıladıkları ve bu durumun video oyunların içeriğine göre farklılaşmadığı sonucuna varılmıştır. Saldırganca düşüncelere ulaşabilme sürelerini ölçebilmek için de oyunu oynadıktan sonra katılımcılar bilgisayarda “tepki zamanı görevi” adı altında farklı kelimeleri çağrıştırabilecek (saldırgan içerikli olan veya olmayan), eksik bırakılan kısımların tamamlanmasını içeren bir görevi yerine getirmişlerdir. Yapılan ölçümün sonucuna göre şiddet içerikli video oyununu oynayan katılımcıların şiddet içermeyen video oyunu oynayanlara göre bu görevde daha kısa sürede saldırgan içerikli kelimelerle görevi tamamladıkları ve bu durumun erkeklerde daha anlamlı olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırmacılar bu durumu, şiddet içerikli video

oyunu oynamanın saldırganlıkla ilgili bilgi yapılarını aktive ettiği şeklinde yorumlamış ve bu sonucun Genel Duygusal Saldırganlık Modeli (GAAM) ile tutarlılık gösterdiğini öne sürmüşlerdir. Her iki araştırmanın sonucuna göre, şiddet içerikli video oyunlarına maruz kalmanın saldırgan davranışlarda kısa ve uzun süreli artışa neden olduğu saptanmıştır.

Kirsh (2003)'in yaptığı “*The Effects of Violent Video Games on Adolescents: The Overlooked Influence of Development*” adlı çalışmasında ergenlerin gelişimsel değişimleri göz önünde bulundurularak şiddet içerikli video oyunları ve saldırganlık ilişkisini açıklayan genel saldırganlık modeli (GAM)'nin aşamaları değerlendirilmiştir. Bu araştırma ergenlik döneminde insanlarda biyolojik ve psikolojik değişimlerin meydana geldiğini ve ergenlerin bu değişim döneminde şiddet içerikli video oyunlarına maruz kalması sonucunda farklı etkilerin olabileceğini savunmaktadır. Buna göre erken ergenlik döneminde olan bireylerin orta ve geç ergenlik döneminde olan bireylere göre daha fazla saldırgan biliş yapısına, duygu durumuna ve uyarılma düzeyine sahip oldukları gözlemlenmiştir. Erken ergenlik döneminde şiddet içeren video oyunlarına maruz kalan bireylerin limbik sistemi harekete geçmekte ve adrenalin salgılanmasından dolayı içsel durumu uyarılmaktadır.

Funk ve Diğerleri (2004)'nin yaptığı “*Violence Exposure in Real-life, Video Games, Television, Movies, and the Internet: Is There Desensitization?*” adlı çalışmada, medyada (televizyon, video oyunları, filmler, internet) ve gerçek hayatta maruz kalınan şiddet içerikli görüntüler ile şiddete karşı duyarsızlaşma arasında ki ilişkinin varlığı hedeflenmiştir. Yaş ortalaması 9.99 olan 82 erkek ve 68 kız öğrenciden oluşan 4. ve 5. Sınıf ilköğretim öğrencisi katılımcı olarak belirlenmiştir. Bu çalışmada öğrencilerin şiddete karşı duyarsızlaşma düzeyini ölçmek için şiddete yönelik tutum ölçeği ve empati ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre öğrencilerin medya kullanım tercihleri arasında şiddet içeren video oyunu oynayanlar ile düşük empati düzeyi arasında anlamlı bir ilişki bulunurken hem video oyunlarında hem de filmlerde şiddet içeren görüntülere maruz kalma ile şiddete yönelik davranış arasında güçlü bir anlamlı ilişki bulunmuştur.

Olson ve Diğerleri (2008)'nin yaptığı “*The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys' Perspectives*” isimli çalışmada, 12 ile 14 yaş arasında olan erkeklerin şiddet içerikli interaktif bilgisayar oyunlarının kullanımı ve etkileri

konusundaki algılarının ve bu oyunlara yönelik tutumlarının belirlenmesi hedeflenmiştir. Çalışmanın sonucuna göre, 12-14 yaş arasındaki erkekler bilgisayar oyunlarını zafer, güç ve şöhret ile ilgili deneyimler yaşamak maksadıyla kullandıklarını, öfke duygusunu ve stresi azalttığını ayrıca bir sosyalleşme aracı olduğunu ifade etmişlerdir. Bu çalışmaya katılanlar aynı zamanda şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının kendilerine zarar vermediğini fakat küçük yaşta çocukların oyunlarda yer alan davranışları taklit ettiklerini ve küfür etme gibi davranışları da bu tarz oyunlardan öğrendiklerini ifade etmişlerdir.

Jabjone (2008)'nin yaptığı "*How Playing Violent Computer Games Affects Thai Children*" adlı çalışmada, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama ile bilgisayar oyunu oynamada geçirilen süre ile kötü tutum ve davranışlar arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın temel amacı, Tayland'ın Nakhon Ratchasima İlköğretim Okulu'na devam eden 8-11 yaşları arasındaki 200 öğrencinin şiddet içerikli olan veya şiddet içerikli olmayan bilgisayar oyunlarını oynamalarının; saldırganlık, adaptasyon becerileri ve duygusal durumu üzerine olan etkisini saptamaktır. Çalışma sonuçları, şiddet içerikli oyunları oynayan Taylandlı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamada daha fazla zaman harcadıklarını ve saldırganlık gibi yüksek düzeyde olumsuz davranışlar sergilediklerini, bunun yanı sıra düşük düzeyde adaptasyon becerisine sahip olduklarını ve sürekli problem çıkardıklarını ortaya koymuştur.

Bushman ve Gibson (2010)'un yaptığı "*Violent Video Games Cause an Increase in Aggression Long After the Game Has Been Turned Off*" adlı çalışmada, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerine olan uzun süreli etkilerinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Bu çalışmada kontrol ve deneysel grup kullanılmıştır. Deney grubu öğrencilerine üç farklı şiddet içeren video oyunu, kontrol grubuna ise üç farklı şiddet içermeyen video oyunları 20 dakika süresince oynattırılmıştır. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin yarısından 24 saat içerisinde video oyununu oynamadan önce oyundaki başarılarını nasıl geliştirebilecekleri konusunda düşünmeleri istenmiştir. Daha sonraki gün ise oyuncular tepki zamanı görevi adında aslında gerçekte var olmayan sanal bir rakip ile yarışmıştır. Yarışmayı kazanan oyunculardan rakibini cezalandırmak için 60 ile 105 desibel arasında ses şiddeti istenmiştir. Verilecek olan sesin şiddeti saldırganlık puanı olarak değerlendirilmiştir. Bu çalışmanın sonucunda şiddet içeren video oyunlarını

oynayan ve bu oyunlar hakkında düşünen erkek oyuncuların 24 saat sonra da saldırganlık puanlarının diğer şartlardaki oyunculardan fazla olduğu görülmüştür. Araştırmacılar şiddet içerikli video oyunları ile geçirilen deneyimin zihinde derinlemesine düşünülmesinin, oyunun bitiminden uzun bir zaman sonra da saldırgan düşünceleri, duyuları ve davranışları aktif kılacağını ifade etmişlerdir.

3.9. DİJİTAL OYUNLARA İLİŞKİN TÜRKİYE’DE YAPILAN ARAŞTIRMALAR

Çetinkaya (1991), “*Video Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*” adlı araştırmasında video oyunları oynamanın ve izlemenin çocukların saldırganlık davranışı üzerindeki etkisini incelemeye çalışmıştır. Araştırmaya sosyo-ekonomik bakımından birbirinden üç farklı semtten altı devlet okulu seçilmiş olup yaş aralığı 9-11 arasında olan 60 kız ve 60 erkek öğrenci olmak üzere toplamda 120 denek katılmıştır. Denekler saldırgan içerikli video oyunu, saldırgan içerikli olmayan video oyunu ve yine saldırgan içerikli olmayan kalem kağıt oyunu olmak üzere üç farklı kategoride biri oyuncu diğeri izleyici olmak üzere çiftler halinde atanmıştır. On dakika süren deneysel çalışmada oynama ve izleme bölümündeki deneklerden ayrı ayrı oyunlarda başarısız olan bir deneğe sahte bir elektrik şok cihazından yararlanılarak elektrik şoku uygulamaları istenmiştir. Verilen şokun sayısal olarak değeri deneğin saldırganlık puanı olarak değerlendirilmiştir. Çalışmanın sonucunda şiddet içerikli video oyunu oynayan deneklerin hem aynı oyunu izleyen, hem de diğer iki oyunu oynayan ve izleyen deneklerden daha saldırgan davranışlarda buldukları gözlemlenmiştir. Cinsiyet değişkeni açısından ise saldırganlık davranışlarında anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir.

Bayraktar (2001), “*İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü*” adlı araştırma internetin ergenlerin gelişim sürecindeki etkisini ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu çalışmanın sonucuna göre internette oynanan oyun türlerinin çoğunlukla şiddet içerikli olduğu, bu oyunların hem anti sosyal saldırganlığı hem de kendine yönelik saldırganlığı artırdığı tespit edilmiştir. Bu çalışmaya göre internette oyun oynayan ergenlerin yüzde % 55.7’si öldürmeli oyunları, yüzde % 54.5’i macera oyunlarını, yüzde % 48’i yarış içeren oyunları, yüzde % 42.3’ü bombaların kullanıldığı oyunları, yüzde % 41.5’i dövüş içeren

oyunları, yüzde % 36.9'u spor oyunlarını ve yüzde % 31'i ise bulmaca içeren oyunları tercih etmiştir (Bilgi, 2005).

Bilgi (2005), “*Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*” adlı çalışmada 6. 7. ve 8. sınıfta öğrenim gören toplamda 310 kız ve erkek öğrencilerden oluşan deneklere bilgisayar oyunu oynama durumları ile saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Bu araştırmanın sonucuna göre bilgisayar oyunu oynamanın süresi arttıkça anti sosyal saldırganlığın arttığı, savaş ve macera oyunlarını tercih eden öğrencilerin hiç bilgisayar oynamayanlara göre saldırganlık düzeylerinin daha fazla olduğu, bilgisayar oyununun oynandığı mekan dikkate alındığında ise evlerinde oynayanların saldırganlık bunalımının internet kafede oynayanlara göre daha fazla olduğu saptanan bulgular arasında yer almıştır.

Ulusoy (2007), “*Ergenlerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi*” adlı çalışmada 9. 10. ve 11. sınıfta öğrenim gören toplamda 526 öğrencinin bilişim teknolojileri kullanma durumu ile saldırganlık ölçeğinden aldıkları puanlar arasındaki ilişkinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Sonuçlar, bilgisayar ve internet kullanan deneklerin saldırganlık ortalamalarının, bilgisayar ve internet kullanmayan deneklere göre daha fazla olduğunu, bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan deneklerin saldırganlık puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık olduğunu, savaş ve strateji oyunlarını tercih eden deneklerin ise saldırganlık puanlarının daha fazla olduğunu göstermiştir. Ayrıca bilgisayar ve internet kullanım sürelerinin artışına bağlı olarak saldırganlık düzeylerinde anlamlı farklılık olduğu fakat bilişim teknolojisinin kullanım yerine göre saldırganlık düzeylerinde anlamlı bir farklılık bulunmadığı sonucuna varılmıştır.

Kars (2010), “*Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*” adlı çalışmada 9-11 yaşlarında 4. ve 5. sınıfta öğrenim gören toplamda 184 denegin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama durumuna göre saldırganlık düzeyleri incelenmiştir. Araştırmada Sears saldırganlık ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonuçları erkeklerin kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını ve kızlardan daha fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını tercih ettiklerini ortaya koymuştur. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamayan deneklerin saldırganlıktan duyulan rahatsızlık puanları bu tür oyunları oynayan deneklerin puanlarından daha yüksek bulunduğu ve şiddet içerikli

bilgisayar oynayan deneklerin anti sosyal saldırganlık ölçeğinden aldığı puanların oynamayanlara göre daha yüksek olduğunu göstermiştir.

3.10. DİJİTAL OYUNLARIN OLUMLU VE OLUMSUZ ETKİLERİ

Bilgisayar oyunlarının doğru ve bilinçli bir şekilde kullanılmaması başta çocuklar ve aileler olmak üzere tüm toplumda olumsuz etkiler yaratabilmektedir. Üstelik son zamanlarda şiddet içerikli video oyunlarının artmış olması aileleri bu tür oyunların olumsuz etkileri üzerine düşünmeye zorlamıştır (Tarhan, 2007). Bilgisayar oyunlarının pazarlanması için bir grup özellikle çocukları ve gençleri oyunlara bağlayıp onları oyun bağımlısı yapmayı hedeflerken diğer bir grup olan aileler ve eğitimciler ise çocuklarını bu tür oyunlardan uzak tutmanın yollarını aramaktadır (Çakır, 2013).

Günümüzdeki nesil çoğunlukla eğlendirici oyunlara yönelip bireysel veya grup olarak oynanabilen oyunlarla oldukça erken yaşlarda tanışmaktadır. Fakat bilgisayar oyunları ile ilgili olarak önemli bazı noktalar var. Bunlar (İnal ve Kiraz, 2008);

1. Oyunların içeriğinde nelerin var olduğu,
2. Kişilerin eğlendiklerinde neleri yaptığı,
3. Oyunların bir taraftan eğlendirirken diğer taraftan örtülü bir şekilde kişilere aktarmaya çalıştığı hedeflerin neler olduğudur.

İnternet kullanımı ve bilgisayar oyunları çocukların ve gençlerin ruh sağlıklarını, günlük hayatlarını ve okul başarılarını önemli oranda etkileyen ve bu sebeple bilim insanlarının dikkatini çeken bir alandır (Kelleci, 2008).

Özellikle stratejik oyunların küçük yaşlarda oynanmaya başlanması çocuklarda şiddet eğilimi daha fazla tetiklemektedir. Çünkü çocukların muhakeme durumunu sorgulamaya başladığı bu dönemlerde bu tür oyunların çocukta vicdan duygusunu körelteceği ve kazanma hırsının onu sosyal hayattan koparıp potansiyel bir bağımlı hale getireceği belirtilmektedir (Gürcan ve ark., 2008).

Yine saldırganlık oluşturan oyunların oynanmasından sonra çocukta çevresine karşı fiziksel saldırganlığın görünmesi, çocuklarda empati duygusunu azaltarak şiddete daha çok eğilimli hale gelmeleri, şiddet davranışına karşı duyarlılığının azalması, okuldaki performansı düşürmesi, okuldan kaçma, bilgisayar oyunlarını alabilmek için hırsızlık yapma gibi sonuçları oluşturmasının yanı sıra sürekli oturmaya bağlı kalarak da düzensiz beslenmeyle beraber obezite olma olasılığını da artırmaktadır (Media Development Authority, 2012).

Bazı bilimsel çalışmalar, bilgisayar oyunu oynamanın çocuklarda gasp, el koyma ve kalp krizi geçirme oranını arttırdığı gibi bir takım fiziksel riskleri de beraberinde getirdiğini ortaya koymaktadır. Örneğin, bilgisayar oyunu oynayan bağımlıların epileptik felç geçirebileceği, yine bu oyunlardaki tekrarlanıp yanan sönen görüntülerin fotosensitif (ışığa duyarlı) epilepsi hastalarını olumsuz etkileyebileceği ifade edilmektedir (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, 2000).

Bilgisayar oyunlarının bazı olumlu etkileri de mevcuttur. Bunlar; çocukların teknolojiye yaklaşımını sağlar, yaratıcılığı geliştirir, eğlencenin sosyal ayağını oluşturur, kendilerine güven ve hassasiyetleri artar, matematiksel problemleri çözme becerilerini geliştirir, göz el koordinasyonunu geliştirir, otistik çocuklarda dil gelişimini kolaylaştırır, çekingen çocuklar için terapi sağlar, yardımlaşma ve paylaşma gibi sosyal davranışları geliştirir (Media Development Authority, 2012).

Bazı araştırmalar oyun ortamında ders işlemenin öğrencilerin derse olan motivasyonunu artırdığını göstermektedir. Öğrencilerin oyun tabanlı öğrenmeyi, klasik öğrenme yöntemi olan kitap okumak, öğretmeni dinlemek gibi öğrenme metotlarına tercih ettikleri gözlemlenmiştir (Bakar, Tüzün, Çağıltay, 2008).

Bilgisayar oyunları fen, matematik, mühendislik, tıp, problem çözme, dil öğrenme gibi alanlarda sıklıkla kullanılmaktadır. Üstelik oyunlar işbirliği destekleyici ortamlar sunmaktadır.

Oyunlar öğrencide güdülenmişlik düzeyini artırır. Ayrıca öğrenebilme kapasitesini artırarak özgüveni sağlar, öğrencide bir rahatlama ve motivasyon yaratır. Böylelikle öğrencinin dersteki başarısı ve öz yeterlilik algısı da artmış olur (Bayırtepe

ve Tüzün, 2007).

Yine yapılan bazı çalışmalar bilgisayar oyunlarının çocukların zihinsel gelişiminde olumlu etkiler yarattığını ortaya koymuşlardır. Doğru oyunlar, çocuklardaki zihinsel süreci harekete geçirerek stres altında kalan çocuğun soğukkanlı kalmasını ve dikkatini uzun süreli kullanma becerisini kazandırabilir. Özellikle de hiperaktif çocukların sabırsız ve acelecilik gibi özelliklerini törpülemek, vazgeçmemeyi öğretmek için bu tür oyunlar tavsiye edilmektedir (Tarhan, 2007).

Ayrıca, bilgisayar oyunları sözel bilgi işlemeden çok görselliği vurguladığı için bu tür oyunları oynayan çocukların görsel zekâ becerileri gelişmektedir (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, 2000).

BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde öğrencilere uygulanan anket çalışmasının sonuçları bu çalışmada oluşturulmuş hipotezlerin paralelinde değerlendirilmiş ve eldeki bulgular istatistiksel veriler ışığında çalışmanın amacı doğrultusunda yorumlanmıştır.

4.1. ŞİDDETE VE ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR/VIDEO OYUNLARINA İLİŞKİN TUTUM

Bu bölümde öğrencilerin şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına yönelik tutumları Buss-Perry saldırganlık alt grupları başlığı altında değerlendirilmiştir.

4.1.1. Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 9: Şiddete ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Korelasyon Analizi Sonuçları

Korelasyon

		Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	bp fiziksel saldırgan lık
Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	Pearson Correlation	1	,260**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	533	533
bp fiziksel saldırganlık	Pearson Correlation	,260**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	533	533

Tablo 9'dan da anlaşılacağı üzere şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum ile fiziksel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda istatistik açıdan $p < .01$ düzeyinde pozitif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır.

4.1.2. Şiddete ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunların İlişkin Tutum İle Öfke Arasındaki İlişki

Tablo 10: Şiddete ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum İle Öfke Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Korelasyon Analizi Sonuçları

Korelasyon

		Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	bp öfke
Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	Pearson Correlation	1	,227**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	533	533
bp öfke	Pearson Correlation	,227**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	533	533

Tablo 10'dan da anlaşılacağı üzere şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum ile öfke arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda istatistik açıdan $p < .01$ düzeyinde pozitif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır.

4.1.3. Şiddete ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum İle Düşmanlık Arasındaki İlişki

Tablo 11: Şiddete ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum İle Düşmanlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Korelasyon Analizi Sonuçları

Korelasyon

		Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	bp düşmanlık
Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	Pearson Correlation	1	,166**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	533	533
bp düşmanlık	Pearson Correlation	,166**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	533	533

Tablo 11’den de anlaşılacağı üzere şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum ile düşmanlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda istatistik açıdan $p < .01$ düzeyinde pozitif yönde anlamlı bir ilişki saptanmıştır.

Tablo 12: Şiddete ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum İle Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Korelasyon Analizi Sonuçları

Korelasyon

		Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	bp sözel saldırganlık
Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	Pearson Correlation	1	,231***
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	533	533
bp sözel saldırganlık	Pearson Correlation	,231***	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	533	533

4.2. OYNANAN OYUN TÜRÜ İLE ŞİDDET VE ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR/VIDEO OYUNLARI

Bu bölümde öğrencilerin oynanan oyun türü ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına yönelik tutumları Buss-Perry saldırganlık alt grupları başlığı altında değerlendirilmiştir.

4.2.1. Oynanan Oyun Türleri İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum

Tablo 13: Oynanan Oyun Türleri İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0 strateji geliştirici-egitici oyunlar	1	3,250	3,25	3,25
dövüş oyunları	12	2,791	,61315	,17700	2,4021	3,1812	1,63	4,00
savaş oyunları	136	3,296	,73550	,06307	3,1721	3,4216	1,13	5,00
aksiyon-macera oyunları	147	3,214	,61499	,05072	3,1140	3,3145	1,63	5,00
futbol oyunu	47	3,127	,54267	,07916	2,9683	3,2870	2,00	4,38
otomobil oyunu	29	3,400	,51145	,09497	3,2063	3,5954	2,50	4,63
Total	532	3,206	,62151	,02695	3,1531	3,2590	1,13	5,00

ANOVA

Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5,285	6	,881	2,314	,032
Within Groups	199,828	525	,381		
Total	205,114	531			

Tablo 13'te görüleceği üzere, oynanan oyun türleri ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($F=2,314$; $p<.05$).

4.2.2. Oynanan Oyun Türleri İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 14: Oynanan Oyun Türleri İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp fiziksel saldırganlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0 strateji geliştirici-eğitici oyunlar	1	4,5556	4,56	4,56
dövüş oyunları	160	3,7681	,75476	,05967	3,6502	3,8859	1,78	5,00
savaş oyunları	12	2,6667	,66160	,19099	2,2463	3,0870	1,67	3,78
aksiyon-macera oyunları	136	3,0232	,83504	,07160	2,8816	3,1648	1,33	4,67
futbol oyunu	147	3,1316	,77256	,06372	3,0057	3,2575	1,11	5,00
otomobil oyunu	47	3,4161	,87165	,12714	3,1601	3,6720	1,67	5,00
Total	29	3,4253	,71150	,13212	3,1546	3,6959	2,00	5,00
	532	3,3286	,84870	,03680	3,2564	3,4009	1,11	5,00

ANOVA

bp fiziksel saldırganlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	56,684	6	9,447	15,224	,000
Within Groups	325,790	525	,621		
Total	382,474	531			

Tablo 14'te görüleceği üzere, oynanan oyun türleri ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden fiziksel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($F=15,224$; $p<.01$).

4.2.3. Oynanan Oyun Türleri İle Öfke Arasındaki İlişki

Tablo 15: Oynanan Oyun Türleri İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Öfke Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp öfke

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0	1	3,857	3,86	3,86
1								
strateji geliştirici- eğitici oyunlar	160	3,323	,62282	,04924	3,2263	3,4208	1,14	4,57
5								
dövüş oyunları	12	2,833	,77969	,22508	2,3379	3,3287	1,86	4,00
3								
savaş oyunları	136	2,952	,70180	,06018	2,8331	3,0711	1,71	4,57
1								
aksiyon-macera oyunları	147	2,984	,70980	,05854	2,8687	3,1002	1,43	4,43
5								
futbol oyunu	47	3,346	,82644	,12055	3,1039	3,5892	1,57	5,00
5								
otomobil oyunu	29	3,325	,78701	,14614	3,0258	3,6245	2,14	5,00
1								
Total	532	3,126	,72026	,03123	3,0656	3,1883	1,14	5,00
9								

ANOVA
bp öfke

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	18,297	6	3,049	6,225	,000
Within Groups	257,173	525	,490		
Total	275,470	531			

Tablo 15’de görüleceği üzere, oynanan oyun türleri ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden öfke arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur (F=6,225; p<.01).

4.2.4. Oynanan Oyun Türleri İle Düşmanlık Arasındaki İlişki

Tablo 16: Oynanan Oyun Türleri İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Düşmanlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives
bp düşmanlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0 strateji geliştirici- eğitici oyunlar	160	4,5000	,86999	,06878	2,9620	3,2337	1,00	7,13
dövüş oyunları	12	2,5208	,74779	,21587	2,0457	2,9960	1,50	4,25
savaş oyunları	136	2,6230	,79272	,06798	2,4886	2,7575	1,13	5,00
aksiyon-macera oyunları	147	2,7122	,92186	,07603	2,5620	2,8625	1,00	5,00
futbol oyunu	47	3,0893	,81610	,11904	2,8497	3,3289	1,25	4,63
otomobil oyunu	29	3,1595	,70939	,13173	2,8896	3,4293	1,75	4,50
Total	532	2,8621	,87782	,03806	2,7874	2,9369	1,00	7,13

ANOVA

bp düşmanlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	29,041	6	4,840	6,685	,000
Within Groups	380,133	525	,724		
Total	409,174	531			

Tablo 16'da görüleceği üzere, oynanan oyun türleri ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden fiziksel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur (F=6,685; p<.01).

4.2.5. Oynanan Oyun Türleri İle Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 17: Oynanan Oyun Türleri İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp sözel saldırganlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0	1	4,0000	4,00	4,00
strateji geliştirici- eğitici oyunlar	160	3,4388	,76215	,06025	3,3197	3,5578	1,60	5,00
dövüş oyunları	12	3,0167	1,09365	,31571	2,3218	3,7115	1,00	4,80
savaş oyunları	136	2,9676	,79600	,06826	2,8327	3,1026	1,00	5,00
aksiyon-macera oyunları	147	3,1129	,82031	,06766	2,9792	3,2466	1,00	5,00
futbol oyunu	47	3,2170	,80199	,11698	2,9815	3,4525	1,40	4,60
otomobil oyunu	29	3,4172	,77555	,14402	3,1222	3,7122	2,20	5,00
Total	532	3,1991	,81849	,03549	3,1294	3,2688	1,00	5,00

ANOVA

bp sözel saldırganlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	20,002	6	3,334	5,213	,000
Within Groups	335,727	525	,639		
Total	355,730	531			

Tablo 17’de görüleceği üzere, oynanan oyun türleri ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden sözel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($F=5,213$; $p<.01$).

4.3. AİLE GELİR SEVİYESİNE GÖRE DAĞILIM

Bu bölümde ailelerin gelir seviyesine göre dağılımı şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına yönelik tutumları Buss-Perry saldırganlık alt grupları başlığı altında değerlendirilmiştir.

4.3.1. Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum

Tablo 18: Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0-2000 TL	140	3,1188	,64776	,05475	3,0105	3,2270	1,13	5,00
2000-3000 TL	181	3,1851	,60876	,04525	3,0958	3,2744	1,63	5,00
3000-4000 TL	98	3,2296	,56495	,05707	3,1163	3,3429	2,00	5,00
4000-5000 TL	52	3,3510	,64599	,08958	3,1711	3,5308	2,13	4,75
5000 TL üzerinde	61	3,3074	,64452	,08252	3,1423	3,4724	1,75	4,75
Total	532	3,2061	,62151	,02695	3,1531	3,2590	1,13	5,00

ANOVA

Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2,919	4	,730	1,902	,109
Within Groups	202,194	527	,384		
Total	205,114	531			

Tablo 18’de görüleceği üzere, ebeveyn gelir düzeyi ile şiddet ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** (F=1,902; p=.109; **anlamlı kabul edilebilmesi için p<.05 olmalıdır**).

4.3.2. Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 19: Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp fiziksel saldırganlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0-2000 TL	140	3,2734	,93313	,07886	3,1175	3,4293	1,33	5,00
2000-3000 TL	181	3,2762	,82132	,06105	3,1558	3,3967	1,44	5,00
3000-4000 TL	98	3,4150	,76208	,07698	3,2622	3,5678	1,67	5,00
4000-5000 TL	52	3,4979	,73026	,10127	3,2946	3,7012	1,67	5,00
5000 TL üzerinde	61	3,3133	,93745	,12003	3,0732	3,5534	1,11	5,00
Total	532	3,3270	,84803	,03677	3,2547	3,3992	1,11	5,00

ANOVA

bp fiziksel saldırganlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3,156	4	,789	1,098	,357
Within Groups	378,715	527	,719		
Total	381,872	531			

Tablo 19’da görüleceği üzere, ebeveyn gelir düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden fiziksel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır (F=1,098; p=.357; anlamlı kabul edilebilmesi için $p < .05$ olmalıdır).

4.3.3. Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Öfke Arasındaki İlişki

Tablo 20: Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Öfke Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp öfke

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0-2000 TL	140	3,033	,76866	,06496	2,9049	3,1618	1,43	5,00
2000-3000 TL	181	3,118	,68113	,05063	3,0185	3,2183	1,14	5,00
3000-4000 TL	98	3,199	,65344	,06601	3,0687	3,3307	1,86	4,57
4000-5000 TL	52	3,255	,75664	,10493	3,0448	3,4661	1,57	5,00
5000 TL üzerinde	61	3,126	,77814	,09963	2,9272	3,3258	1,71	5,00
Total	532	3,125	,71990	,03121	3,0640	3,1866	1,14	5,00

ANOVA bp öfke

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2,617	4	,654	1,265	,283
Within Groups	272,579	527	,517		
Total	275,196	531			

Tablo 20’de görüleceği üzere, ebeveyn gelir düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden öfke arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** (F=1,256; p=.283;**anlamlı kabul edilebilmesi için p<.05 olmalıdır**).

4.3.4. Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Düşmanlık Arasındaki İlişki

Tablo 21: Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Düşmanlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçlar

Descriptives

bp düşmanlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0-2000 TL	140	2,8139	1,02210	,08638	2,6431	2,9847	1,00	7,13
2000-3000 TL	181	2,7565	,79867	,05936	2,6394	2,8737	1,00	5,00
3000-4000 TL	98	2,9838	,84232	,08509	2,8149	3,1527	1,25	5,00
4000-5000 TL	52	3,0048	,83760	,11615	2,7716	3,2380	1,25	4,50
5000 TL üzerinde	61	2,9508	,82389	,10549	2,7398	3,1618	1,25	5,00
Total	532	2,8600	,87945	,03813	2,7851	2,9349	1,00	7,13

ANOVA

bp düşmanlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5,331	4	1,333	1,733	,141
Within Groups	405,358	527	,769		
Total	410,689	531			

Tablo 21’de görüleceği üzere, ebeveyn gelir düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden düşmanlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** (F=1,733; p=.141; anlamlı kabul edilebilmesi için $p < .05$ olmalıdır).

4.3.5. Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 22: Ebeveyn Gelir Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp sözel saldırganlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0-2000 TL	140	3,1464	,79426	,06713	3,0137	3,2792	1,00	5,00
2000-3000 TL	181	3,1591	,82158	,06107	3,0386	3,2796	1,00	5,00
3000-4000 TL	98	3,3184	,82778	,08362	3,1524	3,4843	1,00	5,00
4000-5000 TL	52	3,3192	,74229	,10294	3,1126	3,5259	1,00	5,00
5000 TL üzerinde	61	3,1443	,90342	,11567	2,9129	3,3756	1,00	5,00
Total	532	3,1991	,81849	,03549	3,1294	3,2688	1,00	5,00

ANOVA

bp sözel saldırganlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3,006	4	,751	1,123	,345
Within Groups	352,724	527	,669		
Total	355,730	531			

Tablo 22’de görüleceği üzere, ebeveyn gelir düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden sözel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** (F=1,123; p=.345;**anlamlı kabul edilebilmesi için p<.05 olmalıdır**).

4.4. GÜNDE ORTALAMA OYUN OYNAMA SAATLERİNİN DAĞILIMI

Bu bölümde öğrencilerin günde oyun oynama saatlerinin dağılımı oyun oynama süresi ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına yönelik tutumları Buss-Perry saldırganlık alt grupları başlığı altında değerlendirilmiştir.

4.4.1. Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum

Tablo 23: Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0	1	3,250	3,25	3,25
0-1 saat	147	3,129	,55699	,04594	3,0385	3,2200	1,63	4,75
1-3 saat	146	3,214	,65386	,05411	3,1079	3,3219	1,13	5,00
3-5 saat	60	3,247	,72064	,09303	3,0618	3,4341	1,50	4,75
5 saat ve üzeri	48	3,481	,69811	,10076	3,2791	3,6845	2,13	5,00
her gün oynamıyorum	131	3,167	,55397	,04840	3,0712	3,2627	1,63	4,63
Total	533	3,207	,62160	,02692	3,1544	3,2602	1,13	5,00

ANOVA

Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4,834	5	,967	2,538	,028
Within Groups	200,727	527	,381		
Total	205,560	532			

Tablo 23’de görüleceği üzere, bir günde bilgisayar/video oyun oynama süresi ile şiddet ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmuştur** ($F=2,538$; $p<.05$).

4.4.2. Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 24: Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçlar

Descriptives

bp fiziksel saldırganlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0	1	4,555	4,56	4,56
0-1 saat	147	3,617	,76586	,06317	3,4921	3,7418	1,67	5,00
1-3 saat	146	3,162	,83516	,06912	3,0257	3,2989	1,44	5,00
3-5 saat	60	3,103	,84369	,10892	2,8858	3,3217	1,33	5,00
5 saat ve üzeri	48	2,588	,66389	,09582	2,3952	2,7807	1,33	4,11
her gün oynamıyorum	131	3,554	,78040	,06818	3,4198	3,6896	1,11	5,00
Total	533	3,328	,84791	,03673	3,2563	3,4006	1,11	5,00

ANOVA

bp fiziksel saldırganlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	53,830	5	10,766	17,263	,000
Within Groups	328,656	527	,624		
Total	382,485	532			

Tablo 24’de görüleceği üzere, bir günde bilgisayar/video oyun oynama süresi ile Buss- Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden fiziksel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmuştur** ($F=17,766$; $p<.01$).

4.4.3. Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Öfke Arasındaki İlişki

Tablo 25: Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Öfke Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp öfke

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0	1	3,857	3,86	3,86
0-1 saat	147	3,287	,66611	,05494	3,1788	3,3959	1,57	5,00
1-3 saat	146	3,074	,67981	,05626	2,9628	3,1852	1,43	4,57
3-5 saat	60	3,040	,78029	,10073	2,8389	3,2420	1,57	4,43
5 saat ve üzeri	48	2,575	,63640	,09186	2,3908	2,7604	1,43	4,14
her gün oynamıyorum	131	3,239	,71982	,06289	3,1155	3,3643	1,14	5,00
Total	533	3,126	,71968	,03117	3,0652	3,1877	1,14	5,00

ANOVA

bp öfke

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	21,435	5	4,287	8,891	,000
Within Groups	254,107	527	,482		
Total	275,542	532			

Tablo 25’de görüleceği üzere, bir günde bilgisayar/video oyun oynama süresi ile Buss- Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden öfke arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmuştur** (F=8,891; p<.01).

4.4.4. Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Düşmanlık Arasındaki İlişki

Tablo 26: Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Düşmanlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp düşmanlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0	1	4,500	4,50	4,50
0-1 saat	147	3,065	,93323	,07697	2,9132	3,2175	1,00	7,13
1-3 saat	146	2,780	,84301	,06977	2,6428	2,9186	1,13	5,00
3-5 saat	60	2,760	,89321	,11531	2,5297	2,9912	1,00	5,00
5 saat ve üzeri	48	2,354	,74168	,10705	2,1388	2,5695	1,00	4,00
her gün oynamıyorum	131	2,935	,80451	,07029	2,7966	3,0747	1,25	5,00
Total	533	2,859	,87863	,03806	2,7851	2,9346	1,00	7,13

ANOVA

bp düşmanlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	23,433	5	4,687	6,378	,000
Within Groups	387,268	527	,735		
Total	410,702	532			

Tablo 26'da görüleceği üzere, bir günde bilgisayar/video oyun oynama süresi ile Buss- Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden düşmanlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmuştur** ($F=6,378$; $p<.01$).

4.4.5. Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 27: Bir Günde Bilgisayar/Video Oyun Oynama Süresi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp sözel saldırganlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
0	1	4,000	4,00	4,00
0-1 saat	147	3,361	,79909	,06591	3,2316	3,4922	1,60	5,00
1-3 saat	146	3,121	,82472	,06825	2,9863	3,2561	1,00	5,00
3-5 saat	60	2,943	,82429	,10641	2,7304	3,1563	1,00	4,60
5 saat ve üzeri	48	2,695	,75398	,10883	2,4769	2,9148	1,00	4,60
her gün oynamıyorum	131	3,395	,73734	,06442	3,2680	3,5229	1,40	5,00
Total	533	3,198	,81790	,03543	3,1287	3,2679	1,00	5,00

ANOVA

bp sözel saldırganlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	26,554	5	5,311	8,498	,000
Within Groups	329,335	527	,625		
Total	355,888	532			

Tablo 27’de görüleceği üzere, bir günde bilgisayar/video oyun oynama süresi ile Buss- Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden sözel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmuştur** (F=8,498; p<.01).

4.5. AİLE EĞİTİM SEVİYESİNE GÖRE DAĞILIM

Bu bölümde ailelerin eğitim seviyelerine göre olan dağılımı ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına yönelik tutumları Buss-Perry saldırganlık alt grupları başlığı altında değerlendirilmiştir.

4.5.1. Annenin Eğitim Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar /Video Oyunlarına İlişkin Tutum

Tablo 28: Annenin Eğitim Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
ilkokul	177	3,1412	,57174	,04297	3,0564	3,2261	1,88	4,75
ortaokul	129	3,2413	,64616	,05689	3,1287	3,3538	1,50	4,63
lise	130	3,2615	,64182	,05629	3,1502	3,3729	1,13	5,00
üniversite	66	3,2652	,59546	,07330	3,1188	3,4115	1,75	4,50
okuma yazma bilmiyor	31	3,0927	,74089	,13307	2,8210	3,3645	1,63	5,00
Total	533	3,2073	,62160	,02692	3,1544	3,2602	1,13	5,00

ANOVA

Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1,931	4	,483	1,252	,288
Within Groups	203,629	528	,386		
Total	205,560	532			

Tablo 28’de görüleceği üzere, annenin eğitim düzeyi ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** (F=1,252; anlamlı kabul edilebilmesi için $p < .05$ olmalıdır).

4.5.2. Annenin Eğitim Düzeyi İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 29: Annenin Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp fiziksel saldırganlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
ilkokul	177	3,2637	,90000	,06765	3,1301	3,3972	1,11	5,00
ortaokul	129	3,2922	,77301	,06806	3,1575	3,4269	1,44	5,00
lise	130	3,3703	,87379	,07664	3,2187	3,5219	1,56	5,00
üniversite	66	3,4444	,80431	,09900	3,2467	3,6422	1,78	5,00
okuma yazma bilmiyor	31	3,4265	,82806	,14872	3,1228	3,7303	1,78	4,56
Total	533	3,3284	,84791	,03673	3,2563	3,4006	1,11	5,00

ANOVA

bp fiziksel saldırganlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2,326	4	,582	,808	,521
Within Groups	380,159	528	,720		
Total	382,485	532			

Tablo 29’da görüleceği üzere, annenin eğitim düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden fiziksel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** (F=,808; anlamlı kabul edilebilmesi için $p < .05$ olmalıdır).

4.5.3. Annenin Eğitim Düzeyi İle Öfke Arasındaki İlişki

Tablo 30: Annenin Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Öfke Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp öfke

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
ilkokul	177	3,1168	,73062	,05492	3,0084	3,2251	1,43	5,00
ortaokul	129	3,0664	,70168	,06178	2,9442	3,1887	1,43	5,00
lise	130	3,1263	,76167	,06680	2,9941	3,2584	1,14	5,00
üniversite	66	3,2449	,67138	,08264	3,0799	3,4100	1,71	4,57
okuma yazma bilmiyor	31	3,1797	,65670	,11795	2,9388	3,4206	1,57	4,43
Total	533	3,1264	,71968	,03117	3,0652	3,1877	1,14	5,00

ANOVA

bp öfke

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1,496	4	,374	,721	,578
Within Groups	274,046	528	,519		
Total	275,542	532			

Tablo 30’da görüleceği üzere, annenin eğitim düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden öfke arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** (F=,721; anlamlı kabul edilebilmesi için $p < .05$ olmalıdır).

4.5.4. Annenin Eğitim Düzeyi İle Düşmanlık Arasındaki İlişki

Tablo 31: Annenin Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Düşmanlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp düşmanlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean			
					Lower Bound	Upper Bound	Minimum	Maximum
ilkokul	177	2,8076	,94821	,07127	2,6669	2,9483	1,00	7,13
ortaokul	129	2,7674	,85521	,07530	2,6185	2,9164	1,00	5,00
lise	130	3,0363	,80020	,07018	2,8974	3,1751	1,38	5,00
üniversite	66	2,7973	,78715	,09689	2,6038	2,9909	1,25	4,13
okuma yazma bilmiyor	31	2,9355	,99837	,17931	2,5693	3,3017	1,00	5,00
Total	533	2,8598	,87863	,03806	2,7851	2,9346	1,00	7,13

ANOVA

bp düşmanlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6,066	4	1,516	1,979	,096
Within Groups	404,636	528	,766		
Total	410,702	532			

Tablo 31’de görüleceği üzere, annenin eğitim düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden düşmanlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** (F=1,979; anlamlı kabul edilebilmesi için $p < .05$ olmalıdır).

4.5.5. Annenin Eğitim Düzeyi İle Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 32: Annenin Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp sözel saldırganlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean			
					Lower Bound	Upper Bound	Minimum	Maximum
ilkokul	177	3,129	,81898	,06156	3,0079	3,2509	1,00	5,00
ortaokul	129	3,156	,79998	,07043	3,0172	3,2960	1,00	5,00
Lise	130	3,272	,79260	,06952	3,1348	3,4098	1,00	5,00
üniversite	66	3,251	,82448	,10149	3,0488	3,4542	1,00	5,00
okuma yazma bilmiyor	31	3,341	,96774	,17381	2,9870	3,6969	1,60	5,00
Total	533	3,198	,81790	,03543	3,1287	3,2679	1,00	5,00

ANOVA

bp sözel saldırganlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2,604	4	,651	,973	,422
Within Groups	353,285	528	,669		
Total	355,888	532			

Tablo 32’de görüleceği üzere, annenin eğitim düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden sözel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır (F=,973; anlamlı kabul edilebilmesi için $p < .05$ olmalıdır).

4.5.6. Babanın Eğitim Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/ Video Oyunlarına İlişkin Tutum

Tablo 33: Babanın Eğitim Düzeyi İle Şiddete Ve Şiddet İçerikli Bilgisayar/Video Oyunlarına İlişkin Tutum Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
ilkokul	120	3,135	,59267	,05410	3,0283	3,2425	1,63	4,63
ortaokul	160	3,180	,61201	,04838	3,0849	3,2760	1,50	5,00
Lise	165	3,225	,60268	,04692	3,1324	3,3176	1,63	4,75
üniversite	74	3,329	,66000	,07672	3,1765	3,4823	1,13	4,63
okuma yazma bilmiyor	13	3,173	,86232	,23916	2,6520	3,6942	2,00	5,00
Total	532	3,204	,61913	,02684	3,1519	3,2574	1,13	5,00

ANOVA

Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1,902	4	,475	1,242	,292
Within Groups	201,645	527	,383		
Total	203,547	531			

Tablo 33’de görüleceği üzere, babanın eğitim düzeyi ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** (F=1,242; anlamlı kabul edilebilmesi için $p < .05$ olmalıdır).

4.5.7. Babanın Eğitim Düzeyi İle Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 34: Babanın Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Fiziksel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp fiziksel saldırganlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
ilkokul	120	3,4000	,88155	,08047	3,2407	3,5593	1,11	5,00
ortaokul	160	3,2571	,83306	,06586	3,1270	3,3872	1,33	5,00
Lise	165	3,2923	,84220	,06557	3,1628	3,4217	1,44	5,00
üniversite	74	3,4388	,83681	,09728	3,2449	3,6327	1,67	5,00
okuma yazma bilmiyor	13	3,3504	,89218	,24745	2,8113	3,8896	1,67	4,44
Total	532	3,3278	,84858	,03679	3,2555	3,4001	1,11	5,00

ANOVA

bp fiziksel saldırganlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2,552	4	,638	,885	,472
Within Groups	379,819	527	,721		
Total	382,371	531			

Tablo 34'de görüleceği üzere, babanın eğitim düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden fiziksel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır (F=,885; anlamlı kabul edilebilmesi için $p < .05$ olmalıdır).

4.5.8. Babanın Eğitim Düzeyi İle Öfke Arasındaki İlişki

Tablo 35: Babanın Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Öfke Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp öfke

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
ilkokul	120	3,178	,75730	,06913	3,0413	3,3151	1,43	5,00
ortaokul	160	3,084	,71273	,05635	2,9730	3,1956	1,57	5,00
Lise	165	3,100	,68955	,05368	2,9949	3,2069	1,57	5,00
üniversite	74	3,181	,76381	,08879	3,0048	3,3588	1,14	5,00
okuma yazma bilmiyor	13	3,109	,59520	,16508	2,7502	3,4696	1,71	3,86
Total	532	3,124	,71936	,03119	3,0635	3,1861	1,14	5,00

ANOVA

bp öfke

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	,942	4	,236	,453	,770
Within Groups	273,836	527	,520		
Total	274,778	531			

Tablo 35’de görüleceği üzere, babanın eğitim düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden öfke arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** (F=,453; anlamlı kabul edilebilmesi için $p<.05$ olmalıdır).

4.5.9. Babanın Eğitim Düzeyi İle Düşmanlık Arasındaki İlişki

Tablo 36: Babanın Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Düşmanlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp düşmanlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
ilkokul	120	2,838	,92059	,08404	2,6717	3,0045	1,13	7,13
		1						
ortaokul	160	2,808	,85975	,06797	2,6744	2,9428	1,00	5,00
		6						
Lise	165	2,904	,84846	,06605	2,7740	3,0349	1,00	5,00
		4						
üniversite	74	2,874	,92029	,10698	2,6615	3,0880	1,25	5,00
		8						
okuma yazma bilmiyor	13	3,048	,96358	,26725	2,4658	3,6304	1,63	5,00
		1						
Total	532	2,860	,87945	,03813	2,7851	2,9349	1,00	7,13
		0						

ANOVA

bp düşmanlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1,282	4	,321	,413	,800
Within Groups	409,407	527	,777		
Total	410,689	531			

Tablo 36’da görüleceği üzere, babanın eğitim düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden düşmanlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** ($F=,413$; anlamlı kabul edilebilmesi için $p<.05$ olmalıdır).

4.5.10. Babanın Eğitim Düzeyi İle Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişki

Tablo 37: Babanın Eğitim Düzeyi İle Buss-Perry Saldırganlık Ölçeğinin Alt Ölçeklerinden Sözel Saldırganlık Arasındaki İlişkiyi Belirlemek Üzere Yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

Descriptives

bp sözel saldırganlık

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
ilkokul	120	3,1558	,80155	,07317	3,0109	3,3007	1,00	5,00
ortaokul	160	3,1513	,85141	,06731	3,0183	3,2842	1,00	5,00
Lise	165	3,2097	,80873	,06296	3,0854	3,3340	1,00	5,00
üniversite	74	3,3189	,80744	,09386	3,1318	3,5060	1,00	5,00
okuma yazma bilmiyor	13	3,3077	,78152	,21675	2,8354	3,7800	2,00	5,00
Total	532	3,1976	,81849	,03549	3,1278	3,2673	1,00	5,00

ANOVA

bp sözel saldırganlık

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1,824	4	,456	,679	,607
Within Groups	353,903	527	,672		
Total	355,727	531			

Tablo 37’de görüleceği üzere, babanın eğitim düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçeklerinden sözel saldırganlık arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan tek yönlü varyans analizi (Anova) sonucu istatistiksel olarak anlamlı **bulunmamıştır** (F=,679; **anlamlı kabul edilebilmesi için p<.05 olmalıdır**).

Tablo 38: Normallik Testi

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	533	100,0%	0	0,0%	533	100,0%
bp fiziksel saldırganlık	533	100,0%	0	0,0%	533	100,0%
bp öfke	533	100,0%	0	0,0%	533	100,0%
bp düşmanlık	533	100,0%	0	0,0%	533	100,0%
bp sözel saldırganlık	533	100,0%	0	0,0%	533	100,0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	Mean	3,2073	,02692
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3,1544
		Upper Bound	3,2602
	5% Trimmed Mean	3,2039	
	Median	3,1250	
	Variance	,386	
	Std. Deviation	,62160	
	Minimum	1,13	
	Maximum	5,00	
	Range	3,88	
	Interquartile Range	,75	
	Skewness	,108	,106
	Kurtosis	,220	,211
	bp fiziksel saldırganlık	Mean	3,3284
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	3,2563
		Upper Bound	3,4006
5% Trimmed Mean		3,3379	
Median		3,3333	
Variance		,719	
Std. Deviation		,84791	
Minimum		1,11	
Maximum		5,00	
Range		3,89	
Interquartile Range		1,33	
Skewness		-,135	,106
Kurtosis		-,785	,211
bp öfke		Mean	3,1264
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3,0652
		Upper Bound	3,1877
	5% Trimmed Mean	3,1290	
	Median	3,1429	
	Variance	,518	
	Std. Deviation	,71968	
	Minimum	1,14	
	Maximum	5,00	
	Range	3,86	
	Interquartile Range	1,14	

	Skewness		-,109	,106
	Kurtosis		-,541	,211
bp düşmanlık	Mean		2,8598	,03806
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	2,7851	
		Upper Bound	2,9346	
	5% Trimmed Mean		2,8482	
	Median		2,8750	
	Variance		,772	
	Std. Deviation		,87863	
	Minimum		1,00	
	Maximum		7,13	
	Range		6,13	
	Interquartile Range		1,25	
	Skewness		,263	,106
	Kurtosis		,355	,211
	bp sözel saldırganlık	Mean		3,1983
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	3,1287	
		Upper Bound	3,2679	
5% Trimmed Mean			3,2019	
Median			3,2000	
Variance			,669	
Std. Deviation			,81790	
Minimum			1,00	
Maximum			5,00	
Range			4,00	
Interquartile Range			1,00	
Skewness			-,068	,106
Kurtosis			-,017	,211

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	,080	533	,000	,991	533	,002
bp fiziksel saldırganlık	,064	533	,000	,982	533	,000
bp öfke	,072	533	,000	,987	533	,000
bp düşmanlık	,037	533	,081	,987	533	,000
bp sözel saldırganlık	,074	533	,000	,988	533	,000

Tablo 38: Normallik testinde $p(\text{anlamlılık değeri}) > .05$ olursa dağılım normal olarak kabul edilir. Yapmış olduğumuz normal dağılım testinde anlamlılık değeri $< .05$ olarak çıkmıştır. Bu dağılımlarımın normal olmadığını gösteriyor olabilir ama örneklem sayımız fazla olduğu için bu sonucu vermiş olabilir. Örneklemin büyük olduğu durumlarda normal dağılımı için Skewness ve Kurtosis değerlerine bakılmalı. Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar, Buss-Perry fiziksel saldırganlık, Buss-Perry öfke, Buss-Perry düşmanlık ve Buss-Perry sözel saldırganlık alt ölçeklerine ait Skewness ve Kurtosis değerler +1 ve -1 arasında yer almıştır, bunun için dağılım normaldir (Hair ve ark., 2013).

Tablo 39: T-Testi*Group Statistics*

	Cinsiyet	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
					Mean
Şiddet oyunlarına ilişkin tutumlar	kız	253	3,1527	,56066	,03525
	erkek	280	3,2567	,66911	,03999
Buss Perry fiziksel saldırganlık	kız	253	3,5139	,84529	,05314
	erkek	280	3,1609	,81620	,04878
Buss Perry öfke	kız	253	3,1133	,72133	,04535
	erkek	280	3,1383	,71927	,04298
Buss Perry düşmanlık	kız	253	2,7895	,94993	,05972
	erkek	280	2,9234	,80527	,04812
Buss Perry sözel saldırganlık	kız	253	3,2538	,80571	,05065
	erkek	280	3,1482	,82701	,04942

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Şiddet	Equal	11,150	,001	-	531	,054	-,10403	,05378	-,20968	,00162
Oyunlarına	variances			1,93						
İlişkin	assumed			4						
tutumlar	Equal			-	528,0	,052	-,10403	,05330	-,20874	,00069
	variances not			1,95	52					
	assumed			2						
Buss perry	Equal	,435	,510	4,90	531	,000	,35303	,07201	,21157	,49448
Fiziksel	variances			3						
saldırıcılık	assumed			4,89	521,2	,000	,35303	,07213	,21132	,49474
	Equal				4	82				
	variances not									
	assumed									
Buss perry	Equal	,001	,980	-,400	531	,689	-,02499	,06247	-,14772	,09774
öfke	variances									
	assumed									
	Equal			-,400	525,2	,689	-,02499	,06248	-,14774	,09776
	variances not				66					
	assumed									
Buss perry	Equal	6,551	,011	-	531	,079	-,13395	,07606	-,28337	,01547
düşmanlık	variances			1,76						
	assumed			1						
	Equal			-	496,4	,081	-,13395	,07670	-,28464	,01674
	variances not			1,74	51					
	assumed			6						
Buss perry	Equal	,001	,971	1,48	531	,137	,10554	,07086	-,03367	,24475
sözel	variances			9						
saldırıcılık	assumed			1,49	527,9	,136	,10554	,07077	-,03349	,24457
	Equal				1	87				
	variances not									
	assumed									

Frekans

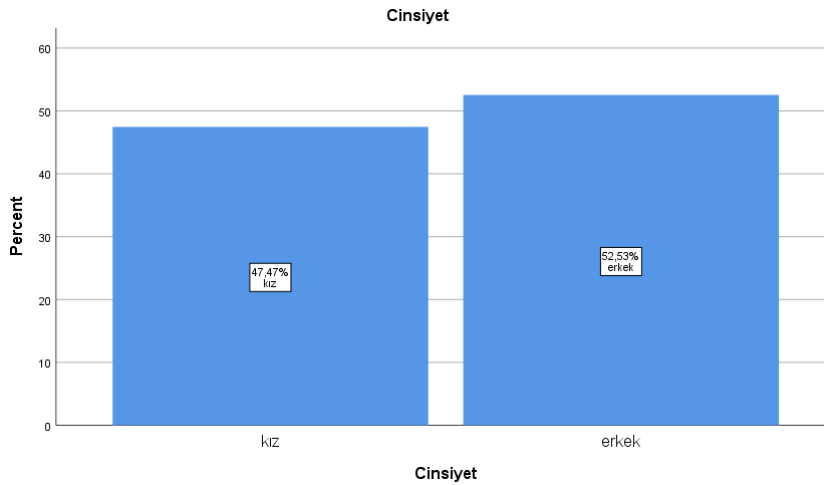
Statistics

	Cinsiyet	kaçıncı sınıfta okuyor	günde ortalama kaç saat b/v oynuyorsunuz	en çok oynadığınız b/v oyunlarının türü nedir	annenizin eğitim durumu	babanızın eğitim durumu	ailenizin ortalama aylık geliri
N	533	533	533	532	533	532	532
Valid							
Missing	0	0	0	1	0	1	1
Mean	1,53	6,69	2,75	2,99	2,33	2,44	2,46
Std. Deviation	,500	1,189	1,552	1,539	1,219	1,060	1,289

4.6. FREKANS TABLOLARI

Tablo 39.1: Cinsiyet dağılımı

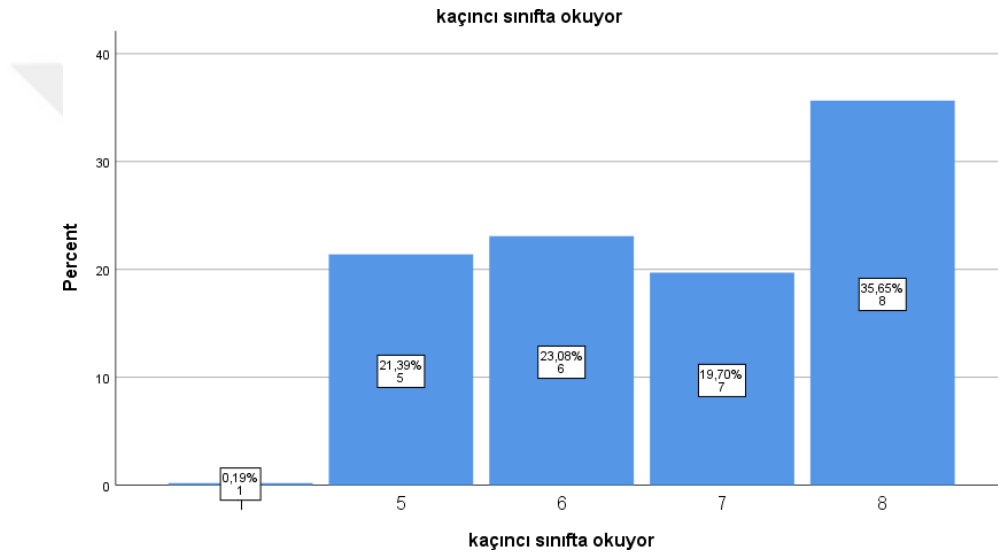
Cinsiyet		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kız	253	47,5	47,5	47,5
	erkek	280	52,5	52,5	100,0
	Total	533	100,0	100,0	



Tablo 32.1’de görüleceği üzere çalışmaya katılan kız öğrencilerin sayısı 253 (%47.47), erkek öğrencilerin sayısı 280 (%52.53); çalışmaya katılan toplam öğrenci sayısı 533’tür.

Tablo 39.2: Sınıf Dağılımı

kaçınıcı sınıfta okuyor					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	,2	,2	,2
	5	114	21,4	21,4	21,6
	6	123	23,1	23,1	44,7
	7	105	19,7	19,7	64,4
	8	190	35,6	35,6	100,0
	Total	533	100,0	100,0	

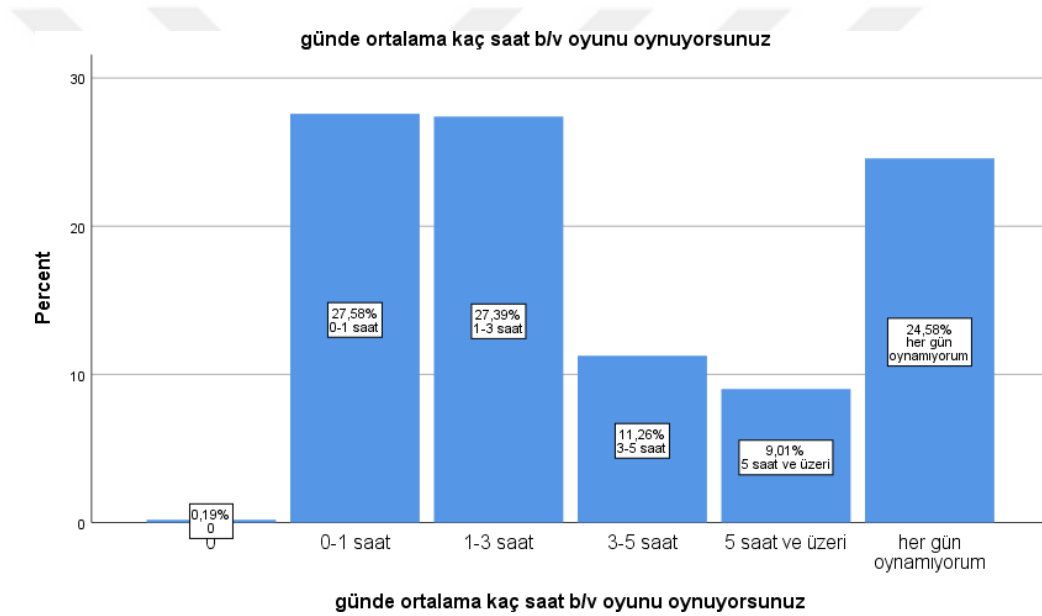


Tablo 39.2 'de görüleceği üzere çalışmaya katılan öğrencilerden 114(% 21,4) kişi 5. sınıfa, 123 (%23,1) kişi 6. sınıfa, 105 (%19,7) kişi 7. sınıfa, 190 (%35,6) kişi 8. sınıfa gitmektedir. 1 kişi sınıfını bildirmemiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerin çoğunluğunu 8. sınıflar oluşturmaktadır.

Tablo 39.3: Günde Ortalama Oyun Oynama Saatlerin Dağılımı

günde ortalama kaç saat b/v oyunu oynuyorsunuz

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative ve Percent
Valid				
0	1	,2	,2	,2
0-1 saat	147	27,6	27,6	27,8
1-3 saat	146	27,4	27,4	55,2
3-5 saat	60	11,3	11,3	66,4
5 saat ve üzeri	48	9,0	9,0	75,4
her gün oynamıyorum	131	24,6	24,6	100,0
Total	533	100,0	100,0	



Tablo 39.3'te görüleceği üzere 1(%0.2) kişi hiç oyun oynamamaktadır. 0-1 saat oynayanlar 147 (%27.5) kişi, 1-3 saat oynayanlar 146 (%27.4) kişi, 3-5 saat oynayanlar 60 (%11.3) kişi, 5 saat ve üzeri oynayanlar 48 (%9.0) kişi ve her gün oynamayanlar 131 (%24,5) kişidir.

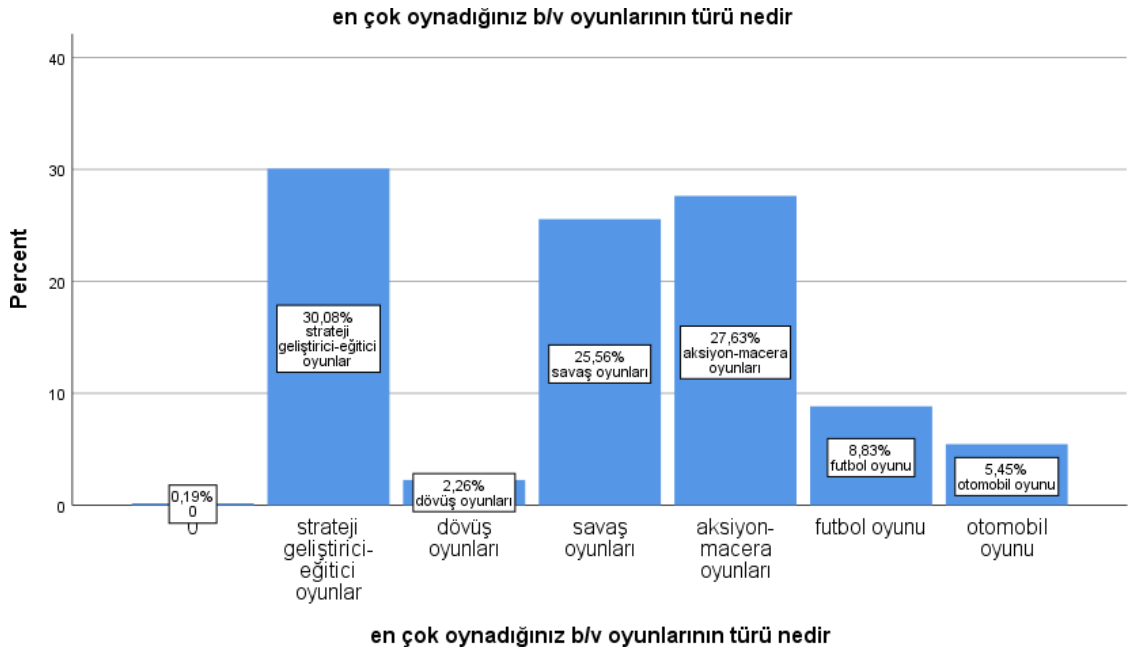
4.7. OYUN TÜRÜNE GÖRE DAĞILIM

Bu bölümde öğrencilerin oynanan oyun türüne göre dağılımı değerlendirilmiştir.

Tablo 39.4: Oynanan Oyun Türü Dağılımı

en çok oynadığınız b/v oyunlarının türü nedir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	,2	,2	,2
	Strateji geliştirici- eğitici oyunlar	160	30,0	30,1	30,3
	Dövüş oyunları	12	2,3	2,3	32,5
	Savaş oyunları	136	25,5	25,6	58,1
	Aksiyon-macera oyunları	147	27,6	27,6	85,7
	Futbol oyunu	47	8,8	8,8	94,5
	Otomobil oyunu	29	5,4	5,5	100,0
	Total	532	99,8	100,0	
Missing	System	1	,2		
Total		533	100,0		

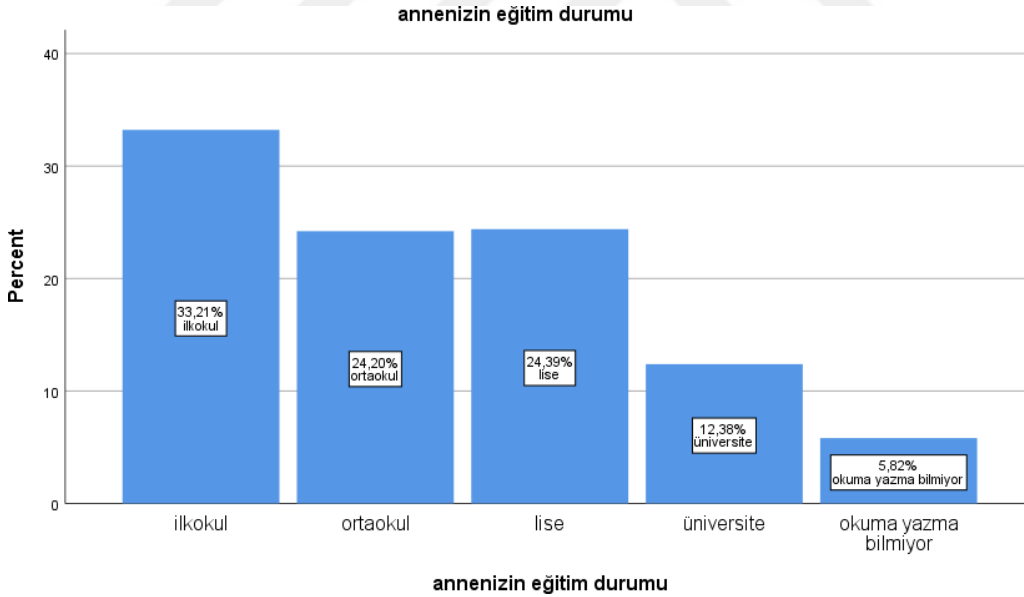


Tablo 39.4' te görüleceği üzere 1 kişi hiç oyun oynamadığı için oyun türü bildirmemiştir. 160 (%30) kişi strateji geliştirici-eğitici oyunları, 12 (%2.3) kişi dövüş oyunları, 136 (%25.5) kişi savaş oyunları, 147 (%27.6) kişi aksiyon-macera oyunları, 47 (%8.8) kişi futbol oyunu, 29 (%5.4) kişi otomobil oyunu olarak işaretlemiştir.

Tablo 39.5: Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Annelerinin Eğitim Durumu

annenizin eğitim durumu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	İlkokul	177	33,2	33,2	33,2
	Ortaokul	129	24,2	24,2	57,4
	Lise	130	24,4	24,4	81,8
	Üniversite	66	12,4	12,4	94,2
	Okuma yazma bilmiyor	31	5,8	5,8	100,0
	Total	533	100,0	100,0	

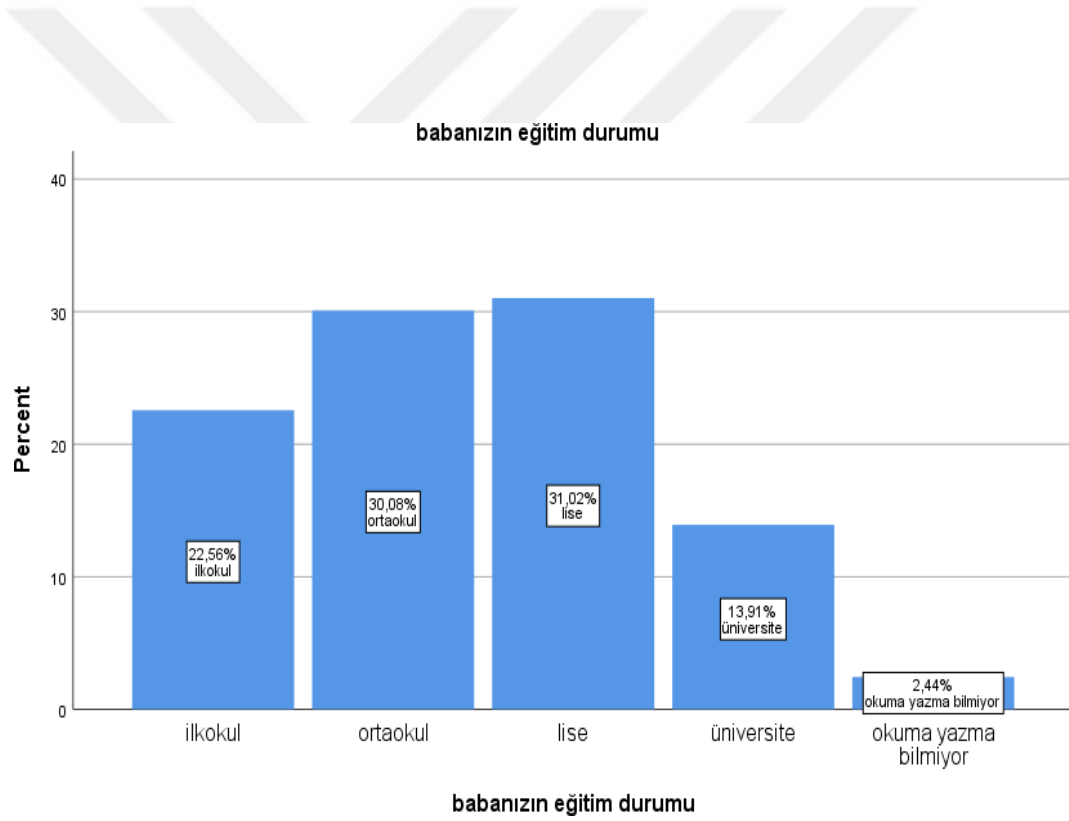


Tablo 39.5 'te görüleceği üzere 117 (% 33.2) kişinin annesi ilkokul mezunu, 129 (%24.2) kişinin annesi ortaokul mezunu, 130 (%24.4) kişinin annesi lise mezunu, 66 (%12.4) kişinin annesi üniversite mezunu ve 31 (%5.8) kişinin annesi okuma yazma bilmemektedir.

Tablo 39.6 : Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Babalarının Eğitim Durumu

babanızın eğitim durumu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	İlkokul	120	22,5	22,6	22,6
	Ortaokul	160	30,0	30,1	52,6
	Lise	165	31,0	31,0	83,6
	Üniversite	74	13,9	13,9	97,6
	Okuma yazma bilmiyor	13	2,4	2,4	100,0
	Total		532	99,8	100,0
Missing	System	1	,2		
Total		533	100,0		

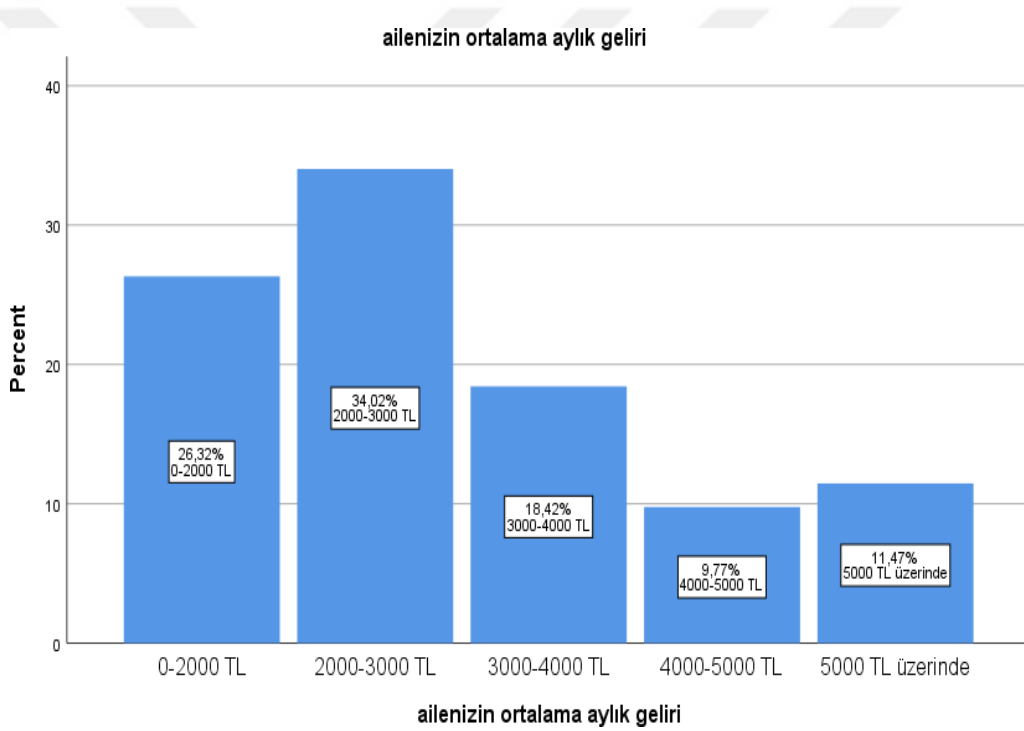


Tablo 39.6 'da görüleceği üzere 120 (% 22.5) kişinin babası ilkokul mezunu, 160 (% 30) kişinin babası ortaokul mezunu, 165 (% 31) kişinin babası lise mezunu, 74 (% 14) kişinin babası üniversite mezunu, 13 (% 2.4) kişinin babası okuma yazma bilmemektedir ve 1 kişi babasının eğitim durumu hakkında bilgi vermemiştir.

Tablo 39.7: Ailelerin Gelir Dağılımı

ailenizin ortalama aylık geliri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-2000 TL	140	26,3	26,3	26,3
	2000-3000 TL	181	34,0	34,0	60,3
	3000-4000 TL	98	18,4	18,4	78,8
	4000-5000 TL	52	9,8	9,8	88,5
	5000 TL üzerinde	61	11,4	11,5	100,0
Total		532	99,8	100,0	
Missing	System	1	,2		
Total		533	100,0		



Tablo 39.7 'de görüleceği üzere 140 (%26.3) kişinin ailesinin aylık ortalama geliri 0-2000 TL, 181 (%34.0) kişinin ailesinin aylık ortalama geliri 2000-3000 TL, 98 (%18.4) kişinin ailesinin aylık ortalama geliri 3000-4000 TL, 52 (%9.8) kişinin ailesinin aylık ortalama geliri 4000-5000 TL, 61 (%11.4) kişinin ailesinin aylık ortalama geliri 5000 TL ve üzeri, 1 kişi gelir bilgisi vermemiştir.

4.8. CİNSİYETE GÖRE OYUN OYNAMA SAATLERİ

Bu bölümde öğrencilerin cinsiyetine göre oyun oynama süreleri değerlendirilmiştir.

Tablo 40: Cinsiyete Göre Oyun Oynama Saatleri

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Cinsiyet * günde ortalama kaç saat b/v oyunu oynuyorsunuz	533	100,0%	0	0,0%	533	100,0%

*Cinsiyet * günde ortalama kaç saat b/v oyunu oynuyorsunuz Crosstabulation*

		günde ortalama kaç saat b/v oyunu oynuyorsunuz					Total	
		0	0-1 saat	1-3 saat	3-5 saat	5 saat ve üzeri	her gün oynamıyorum	
Cinsi yet	Count	1	83	58	21	13	77	253
	Expected Count	,5	69,8	69,3	28,5	22,8	62,2	253,0
erkek	Count	0	64	88	39	35	54	280
	Expected Count	,5	77,2	76,7	31,5	25,2	68,8	280,0
Total	Count	1	147	146	60	48	131	533
	Expected Count	1,0	147,0	146,0	60,0	48,0	131,0	533,0
	Count							

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	27,845 ^a	5	,000
Likelihood Ratio	28,702	5	,000
Linear-by-Linear Association	,031	1	,861
N of Valid Cases	533		

a. 2 cells (16,7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,47.

Tablo 40'da görüleceği üzere kızların çoğunluğu (83 kişi) günde 0-1 saat oyun oynarken, erkeklerin çoğunluğu (88 kişi) günde 1-3 saat oyun oynamaktadır.

4.9. CİNSİYETE GÖRE OYNANAN OYUN TÜRÜ DAĞILIMI

Bu bölümde öğrencilerin cinsiyetine göre oynanan oyunların tür dağılımı değerlendirilmiştir

Tablo 41: Cinsiyete Göre Oynanan Oyun Türü Dağılımı

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Cinsiyet * en çok oynadığımız b/v oyunlarının türü nedir	532	99,8%	1	0,2%	533	100,0%

*Cinsiyet * en çok oynadığınız b/v oyunlarının türü nedir Crosstabulation*

		en çok oynadığınız b/v oyunlarının türü nedir							Total	
		strateji geliştirici- eğitici oyunlar	dövüş oyunlar	savaş oyunlar	aksiyon -macera oyunlar	otomob il oyunu	otomob il oyunu			
		0	1	1	1	1	oyunu	oyunu		
Cinsiyet	kız	Count	1	124	2	33	76	10	6	252
		Expected Count	,5	75,8	5,7	64,4	69,6	22,3	13,7	252,0
Cinsiyet	erkek	Count	0	36	10	103	71	37	23	280
		Expected Count	,5	84,2	6,3	71,6	77,4	24,7	15,3	280,0
Total		Count	1	160	12	136	147	47	29	532
		Expected Count	1,0	160,0	12,0	136,0	147,0	47,0	29,0	532,0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	115,255 ^a	6	,000
Likelihood Ratio	122,051	6	,000
Linear-by-Linear Association	58,641	1	,000
N of Valid Cases	532		

a. 2 cells (14,3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,47.

Tablo 41'te görüleceği üzere kızların çoğunluğu (124 kişi) strateji geliştirici-eğitici oyunları oynarken, erkeklerin çoğunluğu (103 kişi) savaş oyunları oynamaktadır.

BÖLÜM 5

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada, şiddet içerikli video oyunlarının oynanmasının 10- 15 yaş grubu çocuklarda ortaya çıkan saldırganlık davranışını ve şiddet eğilimine olan etkisini tespit etmek için saldırganlık düzeyini ölçmede kullanılan ölçeklerden biri olan Buss-Perry saldırganlık ölçeği kullanılmıştır. Bu ölçeğin yetişkin olmayanlar üzerindeki geçerlilik ve güvenilirlik uygulaması Madran (2012) tarafından yapılmış ve ölçekte kullanılan 34 madde 29 maddeye düşürülerek sadeleştirilmiştir. Yine Madran (2012) tarafından uyarlanan bu ölçek 5'li Likert türüne sahip bu ölçek saldırganlığın farklı boyutları olan fiziksel ve sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke gibi saldırganlığın boyutlarını ölçmeyi hedeflemektedir. Can (2002) tarafından Türkçeye çevrilen ölçekten farklı olarak yeniden düzenlenen bu ölçek "dolaylı saldırganlık" boyutunu içermemektedir. Ayrıca uyarlanan ölçeğin Cronbach alfa değeri 0,85 olarak gerçekleşmiştir.

Araştırmaya 5.6.7. ve 8. sınıf düzeylerinde eğitim-öğretim gören 10-15 yaş gurubu toplam 536 katılımcıya üç gruptan oluşan bir anket uygulaması yapılmıştır. İlk bölüm doğum tarihi, cinsiyet, anne-baba eğitim durumu, gelir seviyesi, kardeş sayısı gibi demografik bilgilerinin dışında bilgisayara sahip olma ya da olmama durumu, video oyunlarını oynama süreleri ve hangi oyun türlerini tercih ettikleri, şiddet içerikli video oyunu oynamaktan rahatsız olup olmadıkları ve arkadaşlarıyla bir sorun yaşadıklarında ne yaptıklarını içeren sorulardan, ikinci bölüm öğrencilerin şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutumlarından, üçüncü bölüm ise Madran (2012) tarafından uyarlanan Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği sorularından oluşturulmuştur.

Tablo 39.1'de görüleceği üzere çalışmaya geçerli sayılan katılımcıların 253'ü kız 280'ni ise erkek öğrencilerden olup toplamda 533 katılımcıdan oluşmaktadır. Ayrıca bu çalışmaya Tablo 39.2'de gösterildiği gibi 5. sınıftan 114 kişi, 6. sınıftan 123 kişi, 7. sınıftan 105 kişi ve 8. sınıftan ise 190 kişi katılmakla birlikte 1 kişi ise sınıfını belirtmemiştir.

Arařtırmada hedeflerine ulařabilmek ve uygulanan anket sonuçlarını doęru yorumlayabilmek maksadıyla toplamda 29 hipotez ileri sürölmektedir. Bu hipotezler temelde arařtırmanın baęımsız deęiřkenlerini oluřturan ebeveyn gelir düzeyi, ebeveyn eęitim düzeyi, bilgisayar oyunu oynama sıklıęı, tercih edilen oyun türü, řiddete ve řiddet ierikli video oyunlarına iliřkin tutum ile saldırganlıęın dört alt boyutu ayrı ayrı iliřkilendirilip bir hipotez aęı kurulmuřtur.

řiddete ve řiddet ierikli bilgisayar/video oyunlarına iliřkin tutum ile Buss-Perry Saldırganlık Öleęinin alt bařlıkları olan fiziksel saldırganlık (Tablo 9), öfke (Tablo 10), dūřmanlık (Tablo 11), sözel saldırganlık (Tablo 12) üzerinde yapılan korelasyon analiz sonuçları istatistiki aıdan incelendięinde pozitif yönde anlamlı bir iliřki saptanmıř ve H1, H2, H3 ve H4 hipotezleri kabul edilmiřtir.

Arařtırmanın önemli bulguları arasında yer alan analiz bölümünde, oynanan oyun türleri ile řiddete ve řiddet ierikli bilgisayar/video oyunlarına iliřkin tutum arasındaki iliřkiyi tespit etmek üzere uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonucu istatistiksel olarak Tablo 13'te anlamlı bulunmuř ve H5 hipotezi kabul edilmiřtir. Yine oynanan oyun türleri ile Buss-Perry saldırganlık öleęinin alt ölekleri olan fiziksel saldırganlık (Tablo 14), öfke (Tablo 15), dūřmanlık (Tablo 16), sözel saldırganlık (Tablo 17) arasındaki iliřkiyi saptamak üzere uygulanan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçları anlamlı bulunmuř ve H6, H7, H8 ve H9 hipotezleri kabul edilmiřtir.

Bu bölümde öęrencilere çoęunlukla hangi oyun türlerini tercih ettikleri sorusu sorulduęunda Tablo 41'de göröleceęi üzere anket uygulamasına katılan 252 kız öęrenciden 124'ü strateji geliřtirici-eęitici oyunları oynamayı tercih ederken, anket uygulamasına katılan 280 erkek öęrenciden 103'ü ise savař oyunlarını oynamayı tercih etmektedirler. Yine anket uygulamasına katılan bu öęrencilerin oyun tercihlerine bakılacak olunursa Tablo 39.4' te belirtildięi gibi 1 kiři hi oyun oynamadıęı için oyun türünü bildirmemiř olup geri kalan katılımcının yüzde 30'u strateji geliřtirici-eęitici oyunlarını, yüzde 27.6'ı aksiyon-macera oyunlarını, yüzde 25.5'i savař oyunlarını, yüzde 8.8'i futbol oyunlarını, yüzde 5.4'ü otomobil oyunlarını, yüzde 2.3'ü ise dövüř oyunlarını tercih etmektedirler.

Özellikle çocukların ve gençlerin tercih ettiği bilgisayar oyunlarının genelinin şiddet içeriyor olması ve bu şiddet unsurlarının çocuklarda ve gençlerde saldırgan davranışlar yaratıyor olması bu alanda ilgili çalışmaları da beraberinde getirmiştir. Ülkemizde de her geçen gün bilgisayar oyunlarının yaygınlaşıyor olması, buna yönelik herhangi bir eğitsel ya da yasal bir girişimde bulunulmuyor olması çocukları şiddet içerikli oyunlara karşı savunmasız bırakmakta ve çocuklar bilgisayar oyunları seçiminde şiddet içerikli oyunları tercih etmede bir sakınca görmemektedirler.

Ebeveyn gelir düzeyi ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasındaki ilişkiyi anlamlandırmak üzere uygulanan tek yönlü varyans analiz (ANOVA) sonuçlarında, Tablo 18' de gösterildiği gibi aralarında anlamlı bir ilişki bulunmamış ve H10 hipotezi kabul edilmemiştir. Yine ebeveyn gelir düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçekleri olan fiziksel saldırganlık (Tablo 19), öfke (Tablo 20), düşmanlık (Tablo 21), sözel saldırganlık (Tablo 22) arasındaki ilişkiyi saptamak üzere uygulanan tek yönlü varyans analizinde (ANOVA) sonuçlar anlamlı bulunmamış ve H11, H12, H13 ve H14 hipotezleri reddedilmiştir.

Aile gelir seviyesi ile çocuklardaki saldırganlık ilişkisini inceleyen bazı çalışmalarda iki farklı teori ortaya çıkmaktadır. İlki bu iki değişken arasında bir ilişkinin olmadığı ve ailenin gelir seviyesi ile çocuklardaki saldırganlık davranışı arasında bir sebep sonuç ilişkisinin olmadığı savunulmaktadır (Mutluoğlu ve Serin, 2010; Yalçın ve Erdoğan, 2013; Sütçü ve ark., 2010; MEB, 2014). Bu teoriye göre ailenin ekonomik seviyesi çocukların saldırganlık davranışını doğrudan olarak etkilememektedir. Bir diğer teori ise saldırganlığın psikolojik ihtiyaçların giderilememesi ve artan yoksunluk duygusuyla beraber paralel bir ilişkisi olduğunu savunmaktadır (Şahin ve Owen, 2009).

Anne eğitim düzeyi ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasındaki ilişkiyi anlamlandırmak üzere uygulanan tek yönlü varyans analiz (ANOVA) sonuçlarında, Tablo 28'de gösterildiği gibi aralarında anlamlı bir ilişki bulunmamış ve H15 hipotezi kabul edilmemiştir. Yine anne eğitim düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçekleri olan fiziksel saldırganlık (Tablo 29), öfke (Tablo 30), düşmanlık (Tablo 31), sözel saldırganlık (Tablo 32) arasındaki ilişkiyi saptamak üzere uygulanan tek yönlü varyans analizinde (ANOVA) sonuçlar anlamlı bulunmamış ve H16,

H17, H18 ve H19 hipotezleri reddedilmiştir.

Baba eğitim düzeyi ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasındaki ilişkiyi anlamlandırmak üzere uygulanan tek yönlü varyans analiz (ANOVA) sonuçlarında, Tablo 33'te gösterildiği gibi anlamlı bir ilişki bulunmamış ve H20 hipotezi kabul edilmemiştir. Yine baba eğitim düzeyi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçekleri olan fiziksel saldırganlık (Tablo 34), öfke (Tablo 35), düşmanlık (Tablo 36), sözel saldırganlık (Tablo 37) arasındaki ilişkiyi saptamak üzere uygulanan tek yönlü varyans analizinde (ANOVA) sonuçlar anlamlı bulunmamış ve H21, H22, H23 ve H24 hipotezleri reddedilmiştir.

Bu çalışmaya göre anne- baba eğitim düzeyleri ile çocukların fiziksel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve sözel saldırganlık gösterme eğilimi arasında kayde değer bir ilişki bulunmamıştır. Ancak bu çalışmaya göre anket uygulamasına katılan toplamda 533 öğrencinin anne- baba eğitim düzeylerine Tablo 39.5 ve Tablo 39.6 'da yer alan yüzdeler oranlara bakıldığında üniversite mezunu annenin sayısal oranı %12.4, lise mezunu annenin sayısal oranı % 24.4, ortaokul mezunu annenin sayısal oranı % 24.2, ilkokul mezunu annenin sayısal değeri % 33. 2 ve okuma yazma bilmeyen annelerin sayısal oranı ise % 5. 8 olarak hesaplanmıştır.

Yine bu çalışmada üniversite mezunu babanın sayısal oranı % 14, lise mezunu babanın sayısal oranı %31, ortaokul mezunu babanın sayısal oranı %30, ilkokul mezunu babanın sayısal oranı % 22.5 ve okuma yazma bilmeyen babaların sayısal oranı ise % 2.4 olarak bulunmuştur.

Yapılan bu çalışmada anne-baba eğitim düzeyi ile ilişkilendirilen H15, H16, H17, H18, H19, H20, H21, H22, H23 ve H24 hipotezlerinin anlamlı bulunmayışının nedeni araştırmanın dar bir örneklem üzerinde yapılması ve çalışmaya katılan öğrencilerinin anne- baba eğitim düzeylerinin genelde düşük olmasından kaynaklı olabilir. Bu alanda yapılan birçok araştırmalar gösteriyor ki aile eğitim düzeyi yüksek olan ailelerin çocukları daha düşük saldırganlık eğiliminde bulunmaktadır (Buss-Perry, 2002; Kartal ve Bilgin, 2009; Sütçü ve ark., 2010; Uluçay, 2013). Bu durum eğitilmiş anne-babaların çocuklarına koydukları kuralların ve kısıtlamaların daha etkili yollarla uygulaması ve sosyo-kültürel

yapıyla aile içi şiddet arasındaki ilişkiyi doğru bir şekilde ifade etmelerinden kaynaklanmaktadır (Burak ve Ahmetoğlu, 2015).

Günde bilgisayar/video oyun oynama süresi ile şiddete ve şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarına ilişkin tutum arasındaki ilişkiyi anlamlandırmak üzere uygulanan tek yönlü varyans analiz (ANOVA) sonuçlarında, Tablo 23'te istatistiksel olarak aralarında anlamlı bir ilişki bulunmuş ve H25 hipotezi kabul edilmiştir. Yine günde bilgisayar/video oyun oynama süresi ile Buss-Perry saldırganlık ölçeğinin alt ölçekleri olan fiziksel saldırganlık (Tablo 24), öfke (Tablo 25), düşmanlık (Tablo 26), sözel saldırganlık (Tablo 27) aralarındaki ilişkiyi saptamak üzere uygulanan tek yönlü varyans analizinde (ANOVA) sonuçlar anlamlı bulunmuş ve H26, H27, H28 ve H29 hipotezleri kabul edilmiştir.

Tablo 40'te görüleceği üzere kız ve erkek öğrenciler ayrı ayrı kategorize edildiğinde 253 kız öğrenciden 83'ü günde 0-1 saat oyun oynarken, 280 erkek öğrenciden 88'i günde 1-3 saat arasında oyun oynamaktadır. Bu verilere göre erkeklerin bilgisayar/video oyunlarına ayırdıkları zaman kızlardan daha fazla görülmektedir.

Yine Tablo 39.3' te görüleceği üzere anket uygulamasına katılan 533 öğrenciden yüzde 0.2'lik kısmı barındıran 1 kişi haricinde, günde ortalama yüzde 27.5'i 0-1 saat oyun oynarken yüzde 27.4' ü 1-3 saat oyun oynamaktadır. Bunların dışında yüzde 11.3' ü 3-5 saat oyun oynamaktayken yüzde 9'u ise 5 saat ve üzerinde oyun oynamaktadır. Buna karşın yüzde 24.5' i gibi değer bulan bir yüzdelik orana sahip öğrenci grubu ise her gün oyun oynamamaktadır. Bu tablodaki sonuçlara göre genelde çocuklar günde belirli bir saat bilgisayar/video oyunu oynamaktadırlar.

Sonuç olarak bu alanda yapılan diğer çalışmaların hipotezlerinde olduğu gibi bu çalışmanın temel hipotezinde de şiddet içerikli bilgisayar/video oyunları ile şiddet ve saldırganlık eğilimi arasında öne sürülen ilişki istatistiksel verilerle açığa kavuşturulmuştur.

Öneri olarak; bu çalışmanın sonucundaki elde edilen analizler doğrultusunda, bilgisayar/video oyunlarının çocuklarda yarattığı olumsuz fizyolojik, psikolojik ve davranışsal durumlarını asgariye indirmek, şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarının

mümkün olduğunca çocukların dünyasında daha az yer almalarını sağlamak amacıyla başta aileler olmak üzere eğitimcilere belirli görevler düşmektedir. Eğitim veya gelir düzeyi ne olursa olsun ailelerin bu konuda kendilerini geliştirmeleri ve bilgisayar kullanımının olumlu ya da olumsuz sonuçlarını dikkate alarak bu anlamda çocuklarına kontrollü bilgisayar erişimini sağlamaya çalışmaları atılacak en önemli adımlardan birisidir. Çocukların eğitimi ve gelişimi yönünden uygun içeriğe sahip bilgisayar/video oyunları tespit edilmeli ve bu oyunlar süre olarak kesin bir şekilde sınırlandırılmalıdır. Bu şekilde çocuklarda oluşabilecek oyun bağımlılığının ve de şiddette ya da zararlı içeriklere sahip oyunlara maruz kalmanın önüne geçilmiş olunacaktır.

Çocukların farklı sosyo-ekonomik ve kültürel değerlere sahip çevreden gelmeleri, ayrıca her ailenin aynı bilinç, bilgi ve hassasiyete sahip olamayacakları gözönünde bulundurularak eğitim kurumlarındaki öğretmenlere bu noktada önemli görev ve sorumluluklar düşmektedir. Bu konuda çocukların okul dışında ve özel hayatlarında bilgisayar/video oyunlarının oynandığı mekanların, hangi oyunların ne sıklıkla tercihi ve bu anlamda kimlerle arkadaşlık edildiğinin tespit edilmesi önemli bir adım olacaktır. Böylelikle bilgisayar/video oyunlarının olumsuz etkilerine karşı risk taşıyan çocuklar belirlenmiş olup çocukların ebeveynleriyle irtibata geçilerek onları aydınlatmak mümkün hale gelebilecektir. Bu konuda eğitim planlanmasının revize edilmesi ve bunun geliştirilmesi ile ilgili yüküm ve sorumluluklar da gerekli kamu kurumlarına düşmektedir. Ayrıca eğitim kurumlarında görev yapan tüm personel ve öğretmenlere bilgisayar/video oyun türlerinin ve içeriklerinin şiddet ve saldırganlık ile ilişkisinin olduğunu ayrıntılı bir şekilde anlatan eğitimlerin verilmesi gerekmekte ve buna paralel olarak doğru bilgisayar kullanımına aileler ve çocuklar teşvik edilmelidir.

Çocukların ve gençlerin dijital oyunlarda ki uygun olmayan içeriklerden korunması amacıyla Avrupa Birliği ülkeler ve Amerika Birleşik Devletleri kendi toplumlarının din, ahlak ve kültürel değerlerini dikkate alarak PEGI (ThePan-European Game Information) ve ESRB (Entertainment Software Rating Board) adı altında içerik ölçme ve yaş derecelendirme sistemlerini kurmuşlardır (Özhan, 2011).

Türkiye’de bu konuyla ilgili olarak, dijital oyunların ölçülmesi ve değerlendirilmesi hususunda herhangi bir uzman kadronun ve bu konuya yönelik

oluşturulmuş detaylı bir mevzuatın bulunmuyor olması ülke için dikkate alınması gereken bir konudur. Yerli ve yabancı oyunların sınıflandırılması ve değerlendirilmesi, sinema filmlerinin değerlendirilmesi için oluşturulmuş işaretlerin kullanılmasıyla yapılmaktadır. PEGI ve ESRB ile karşılaştırıldığında ise bunun yetersiz olduğu ve kullanılan işaretlerin dijital oyunların değerlendirilmesine uygun olmadığı görülebilmektedir. Ayrıca çevrimiçi dijital oyunlarda denetim mekanizmasının olmadığı da görülmektedir. İnternet ortamında yapılan yayınların düzenlenmesi ve bu yayınlar yoluyla işlenen suçlarla mücadele edilmesi için 5651 sayılı kanuna dayanarak çıkartılan yönetmelikte; “*İşyerinde bulunan bilgisayarlarda uyuşturucu ve uyarıcı madde kullanımı, intihara teşebbüs, fuhuşa yönlendirme, cinsel istismar, kumar, şiddet gibi kötü alışkanlıkları kazandıran ve 18 yaş altındakilerin fizyolojik ve psikolojik gelişimlerini olumsuz yönde etkileyen oyunlar oynatılamaz*” hükmü yer almaktadır. Olumsuz etki yaratabilecek bilgisayar oyunlarının hangi madde hükmünde, hangi kurum ve kuruluş tarafından, hangi yöntemle tespit edileceği yönünde bir mevzuat bulunmadığından bahsi geçen yönetmeliğin sağlıklı bir şekilde uygulanmaması söz konusudur (Özhan, 2011).

Türkiye’de dijital oyunların işaretlenmesi ve derecelendirmesine ilişkin 2011’ de Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) kurulmuştur. Dünyada ilk olan bu kuruluşun hedefleri arasında; oyunların derecelendirilmesi, internet kafelere spor kimliğinin kazandırılması, gençlerin ve ailelerin bilinçlendirilmesi yer almaktadır. Ayrıca Türk kültür ve değerlerini konu alan dijital oyunların oluşturulmasıyla Türk kültürünün dünyaya tanıtılması, oyunların geliştirilmesi ve döviz kazandıran bir sektör haline getirilmesi de hedefler arasında yer almaktadır. TÜDOF süresince oyunlara özel bandrol uygulaması, derecelendirme, işaretleme gibi bir takım çalışmalar yapılmıştır ancak bir kararla Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından TÜDOF feshedilmiş sonrasında yine Bakanlıkça 2013 ‘te almış olduğu bir kararla TÜDOF’un “Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonu” bünyesinde devam etmesine karar verilmiştir (Modoğlu, 2015).

TÜDOF dışında 2012 yılında çalışmalarına başlayan BİAK (Bilişim ve İnternet Araştırma Komisyonu) “*Bilgi Toplumu Olma Yolunda Bilişim Sektöründeki Gelişmeler ile İnternet Kullanımının Başta Çocuklar, Gençler ve Aile Yapısı Üzerinde Olmak Üzere Sosyal Etkilerinin Araştırılması Amacıyla Kurulan Meclis Araştırması Komisyonu*” adı

altında ki kuruluşun Türkiye'deki mevcut durumuna ve dijital oyunların çocuklar ve gençler üzerindeki oluşturmuş olduğu tahribata bakılacak olunursa yetersiz ve işlevsiz kaldığı görülmektedir (Modođlu, 2015).

Mevcut durumun mevzuat yönünden yetersiz ve işlevsiz kalması sebebiyle, içerisinde dijital oyunların da bulunduğu görsel ve işitsel medya ürünlerinin alanında uzman kişilerce psikolojik, fizyolojik, sosyal ve kültürel etkilerinin bilimsel olarak araştırılması ve uzman kişilerce araştırma sonuçlarının doğru bir şekilde değerlendirilmesine ihtiyaç duyulup sektör haline getirilmiş bu alanda köklü ve kalıcı yaptırımların uygulanabileceđi bir kuruluşun ve mevzuatın varlığı Türkiye'de elzemdir.



KAYNAKÇA

- Adams, E.; Rollings, A.: (2014), *Fundamentals of Game Design*. 3. Baskı, Prentice Hall, s.67-81.
- Adler, A.: (1998), “İnsan Tabiatını Tanıma”, (Çev.: Dr. Ayda Yörükán), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 4. Baskı, Genel Yayın, No: 334.
- Açıkgöz, K.: (2007), *Aktif Öğrenme*, İzmir, Biliş Yayın, s.78.
- Akgündüz, H.; Oral, B.; Avanoslu, Y.: (2006), *Bilgisayar oyunları ve internet sitelerinde sanal şiddet öğelerinin değerlendirilmesi*. *Milli Eğitim Dergisi*, 35 (171), 67–83.
- Akbulut, H.: (2009), “Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü”, *Dijital Oyun Rehberi*, Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütcü, Işık Barış Fidaner (drl.), İstanbul, Kalkedon Yayınları, s.25.
- Akçay, D.; Özcebe, H.: (2012), "Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi", *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aktaş, V.: (2001), “Çocuklarda Saldırganlık ile Olumsuz Niyet yükleme Eğilimleri Arasındaki İlişki”, *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara
- Akyol, T.: “Hukuk ve Hukukçu”, *Milliyet Gazetesi*, 21.01.2001.
- Akyüz, H.; (1991), *Eğitim Sosyolojisinin Temel Kavram ve Alanları Üzerine Bir Araştırma*, M.E.B. Yayınları, İstanbul, s.210.
- Alem, J.: (2008), “Medya ve Şiddet”, Ahmet Bülend Göksel ve Bilgehan Gültekin (Ed.), *Medya Analizleri*, Ankara: Nobel Yayınları, s.147-176.
- Allen, A.; Morrow, J.,L.: (1994). "Sonic, tonic, clonic": Three cases of video game epilepsy. *The Ulster Medical Journal*, 63, s. 99-102.
- Anderson, C., A.; Bushman, B. J.: (2001), Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, s.353 359.
- Anderson, C., A.; Huesmann, L., R.: (2003), “Human Aggression: A Social Cognitive View”, In Michael A.Hogg & Joel Cooper (Eds.), *The Sage Handbook of Social Psychology*, Thousand Oaks, CA: Sage Publications Inc., pp. 296-323.
- Anderson, C., A.; Karen, E., D.: (2000), “Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life”, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78, No. 4, s. 772- 790.
- Anderson, C., A.; Nicholas C.,L.: (2004), “Violent Evil and General Agression Model”, In Arthur G. Miller (Ed.), *The Social Psychology of Good and Evil*, Guildford Publications, New York, pp.168-192.

Anderson, C., A.; Catherine, M., F.: (1986), "Affect of the Game Player: Short-Term Effects of Highly and Mildly Aggressive Video Games", Personality and Social Psychology Bulletin, Vol. 12, No.4, pp. 390-402.

Anderson, C., A.: (2000), "Violence and Aggression", In A. E. Kazdin (Ed.), Encyclopedia of Psychology, 8, New York & Washington D. C. : Oxford University Press and the American Psychological Association, pp.162-169.

Anderson, C., A.: (2003), Leonard Berkowitz; Edward Donnerstein; L. Rowell Huesmann; James D. Johnson; Daniel Linz; Neil M. Malamuth; Ellen Wartella. "The İnfluence of Media Violence on Youth", Psychological Science in the Public Interest, Vol.4, No.3, pp.81-110.

Aronson, Wilson ve Akert,: (2010), "Saldırganlık Nedir?", (Çev.: O. Gündüz), Sosyal Psikoloji, Ed.: S. Darcan Çiftçi, Kaknüs Yayınları, İstanbul, s.675-676.

Aşkın, M.: (1981), "Bazı Kişilik Değişkenlerinin Kültürlerarası Sosyal Psikolojik Açından İncelenmesi", Yayınlanmamış Doçentlik Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Atabek, E.,:"Gençlerdeki Şiddet", Cumhuriyet Gazetesi, 25.05.1999.

Atkinson, R.; Richard, C., A.; Smith, E.; Bem, D., J.; Hoeksema, S., N.: (2002), "Psikolojiye Giriş" (Çev.: Öznur Öncül), Ankara, Arkadaş Yayınevi

Atkinson, R.: (1995), Psikolojiye Giriş I, (Çev.: Kemal Atalay vd.), Sosyal Yayınları, İstanbul, s.449.

Ayan, S.: (2007), Aile içinde şiddete uğrayan çocukların saldırganlık eğilimleri. Anatolian Journal Of Psychiatry: 8.

Aydın, B.: (2005), Çocuk Ve Ergen Psikolojisi. İstanbul: Atlas Yayın Dağıtım

Bakar, A.; Tüzün, H.; Çağıltay, K.: (2008), Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education) 35: 27-37.

Balcıoğlu, İ.:(2000), "Biyolojik, Sosyolojik Psikolojik Açından Şiddet", Yüce Yayım, İstanbul

Balcıoğlu, İ., (2001), Şiddet ve Toplum, Bilge Yayınları, İstanbul, s.43.

Baron, R.A.; Richardson, D.R.: (1994), "Human aggression (2nd ed.)",New York, Plenum

Bayhan, V.: (1997), Anomi ve Yabancılaşma, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara

Bayırtepe, E.; Tüzün, H.: (2007), Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları Ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 33: 41-54.

Bayraktar, F.: (2001), İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü. Yayınlanmamış Doktora Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.

- Bemak, F.; Keys, S.: (2000), *Violent And Aggressive Youth, USA*, Corwin Press, California.
- Berger, A., A.: (1991), “Bir Terör Aygıtı Olarak Televizyon: Kuramsal Bir Deneme Yaklaşım Denemesi”, *Enformasyon Devrimi Efsanesi*, (Çev. ve Der. : Yusuf Kaplan), Rey Yayınları, İstanbul, s.54.
- Berkowitz, L.: (1993), “Aggression: Its causes, consequences, and control”, New York, McGraw- Hill.
- Bilgi, A.: (2005), “Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi”, *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul..
- Binark, M.; Sütçü, B., G.: (2008), “Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun”. İstanbul, Kalkedon Yayıncılık, s.46.
- Björkqvist, K.; Karin, Ö.; Kirsti M., J., I.: (1994), “Sex Differences in Covert Aggression Among Adults”, *Aggressive Behaviour*, Vol.20, pp. 27-33.
- Björkqvist, K.: (1994), “Sex differences in Physical, Verbal and Indirect Aggression: A Review of Recent Research”, *Sex Roles*, Vol.30, No.3/4, pp. 177-188.
- Brewer, M., B.; Crano, W.D.: (1994), “Social Psychology”, New York, West Publishing Company.
- Brown, K., S.; Richard, D., P.: (1998), “Accurate Identification of Childhood Aggression: A Key to Successful Intervention”, *Professional School Counseling*, 2 (2), pp. 135-140.
- Budhal, R., S.: (2006), “Identification of Aggression of Junior Primary Learners”, (Unpublished Master Thesis), University of South Africa, November.
- Bushman, B., J.; Huesmann, L.,R.: (2006), Short term and long term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*,160, pp.348-352.
- Bushman, B., J.; Bryan G.: (2010), “Violent Video Games Cause an Increase in Aggression Long After the Game Has Been Turned Off”, *Social Psychological and Personality Science*, 000(00), August, 1-4.
- Buchman, D., D.; Funk, J., B.: (1996), Video and computer games in the ‘90s: children’s time commitment and game preference. *Children Today*, 24, 12-16.
- Büker, S.; Kıran, A.: (1999), “Reklamlarda Kadına Yönelik Şiddet”, *Alan Yayınları*, İstanbul, s. 15-16.
- Caillois, R.: (2001), *Man, Play and Game* (Çev: Meyer Baarash). İstanbul: Ayrıntı yayınları. Amerika Birleşik Devletleri: Glenceo Press. s. 10-11.
- Calvert, S., L.; Siu-Lan T.: (1994), “Impact of Virtual Reality on Young Adults. Physiological Arousal and Aggressive Thoughts: Interaction Versus Observation”, *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15 (1), pp. 125-139.

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

Cengiz, S.: (1996), "Karadeniz Ereğlisi Örneğinde Çocuk Oyunlarının Halk Bilimsel Açından İncelenmesi". Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halk Bilimi Anabilim Dalı, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara, s. 13-20.

Crunch, P.: (2006), "Children & Violent Video Games", s. 3-16.

Chen, W., F.; Chuang, T., Y.: (2007), Effect of digital games on children's cognitive achievement. *Journal Of Multimedia*, s.5.

Children Now (2001), Fair play? Violence, gender and race in video games. Los Angeles, CA: Children Now.

CNBC.com (2010), Playing to win: Inside the video game industry. Erişim adresi: <http://www.cnbc.com/id/24482267>

Corey, G.: (2005), "Psikolojik Danışma, Psikoterapi Kuram Ve Uygulamaları", Ankara, Mentis Yayıncılık.

Cooper, J.; Diane, M.: (1986), "Video Games and Aggression in Children", *Journal of Applied Social Psychology*, 16, pp. 726-744.

Cüceloğlu, D.: (2000), İnsan ve Davranışı: Psikolojinin Temel Kavramları. 10. Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi.

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

Çakır, H.: (1989), Gençlik Üzerine Düşünceler, Deniz Yayınları, İstanbul, s.8.

Çelebi, N.: (1990), "Genç Sosyalleşmesi, Sosyal ve Kültürel Yapı", Aile Yazıları-3, (Der.: Beylü Dikeçliçil-Ahmet Çiğdem), A.A.K. Yayınları, Ankara, s.391.

Çelik, H.: (2006), "Üniversite Birinci Sınıf Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri, Bağlanma Tarzları ve Kişilerarası Şemalarının İncelenmesi", (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Çetinkaya, H.: (1991), "Video oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi", Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü. Ankara

Çok, F.: (1993), "Üniversite Öğrencilerinin Arkadaşlık İlişkileri ve Bunun Ana-Baba Tutumlarıyla İlişkisi: A. Ü. Eğitim Bilimleri Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma", (Yayımlanmamış Doktora Tezi), A. Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesi, Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, Ankara, s.19.

Çolak, F.: (2009), Geleneksel Kayseri çocuk oyunları ve Halkbilimsel incelemesi. Konya: Kömen Yayınları.

Çopur, Ö.,E., ve ark., (2015), “Çocuk ve Suç”, Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal, Vol 1, Ankara.

Crawford, C.: (2002), The Art Computer Game Design. Washington State University Press.

Demirbaş, T.: (2016), Kriminoloji, Seçkin Yayıncılık, Ankara, s. 390-400

Demirbaş, Y.: (2017), “Oyun Çalışmalarında Dijital Anlatı İle Oyun Biçimi Karşıtlığı Ekseninde Süren Tartışmalara Farklı Bir Bakış” Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi, 4(2): 352-373. ISSN:2148-970X. DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2017.2.352373>

Demirel, S.: (2003), “Kendini Yaralama Davranışı”, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara

Dietz, T., L.: (1998), An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. Sex Roles, 38, 425-443.

Dolu, O.; Büker, H.; Uludağ, Ş.: (2010), Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme”, Adli Bilimler Dergisi, 9(4): 54-75, Suç Önleme Araştırma Merkezi Polis Akademisi Anıttepe , Ankara.

Dönmez, N.; B.: (1999), Oyun Kitabı. İstanbul: Esin Yayınevi, s.8.

Dönmezer, S.: (1996), “Çağdaş Toplumda Şiddet ve Mafya Suçları”, Cogita Dergisi, Sayı: 6-7, s.215-217.

Duman, N.: (2000), Ankara Liselerinde Çeteye Katılma Potansiyeli Olan Öğrenci Grupları ve Okul Sosyal Hizmeti, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Ankara, s.22.

Durlu, L., Ö.: (1997), “Bilgisayar Oyunları ve Cinsiyet Rollerini”, “Çocuk Kültürü” Yayına Hazırlayan: Prof. Dr. Bekir Onur, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültür Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, No: 1, Ankara, s.97.

Dursun, B., Y.: (2008), Oyunun Ontolojik Durumu: Heidegger, Derrida, Gadamer ve Huizinga.. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe Anabilim Dalı, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara, s. 11-21.

Dünya Sağlık Örgütü (WHO) (2002). World report on violence and health. Erişim adresi: www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/summary_en.pdf Erişim tarihi: 2010.

Entertainment Software Association (2013), Essential Facts About Computer and Video Industry. Washington D.C, USA: Entertainment Software Association.

Erdoğan, Y.: (2010), "Öğrencilerin Saldırganlık Eğilimlerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmeleri", International Conference on New Trends in Education and Their Implications, 11-13 Kasım , Türkiye, s.835.

Erođlu, S., E.: (2009), Saldırganlık Davranışının Boyutları Ve İlişkili Olduđu Faktörler: Lise Ve Üniversite Öğrencileri Üzerine Karşılaştırmalı Bir Çalışma. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Erten, Y.; Ardalı, C.: (1996), “ Saldırganlık, Şiddet ve Terörün Psikososyal Yapıları”, Cogita Dergisi, Sayı: 6-7, s.160.

Evcin, S.: (2010), “Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimine Etkisinin İncelenmesi” Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı.

Filiz, N.; Erdemli, A.; Yorulmazlar, M., M. : (2017), ”Bernard Suits’in Oyun ve Spor Anlayışı Üstüne (Spor Felsefesine Dair Bir Çalışma)”, Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, Marmara University Journal of Sport Science , Cilt 2, Sayı 2, ISSN 2536-5150, ss. 21-29 • DOI: 10.22396/sbd.2017.28.

Fishbein, D.,H.: (1990), Biological perspectives in criminology. Criminology. 28, 27-72.

Frasca, G.: (2001), “Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate”. Master Thesis. (Georgia Institute of Technology), s.4.

Freedman, J., L.; Sears, D., O.; Carlsmith, J., M.: (1993), “Sosyal Psikoloji”, (Çev.: Dönmez, Ali.), İmge Yayınevi, Ankara.

Freud, S.: (1971), Introductory Lectures on Psychoanalysis, Londra: Hogarth Press, (Çev.: Selçuk Budak), Psikanalize Giriş Dersleri, (1. Basım), Öteki Yayınevi, Ankara.

Freud, A.: (1989), “Ego ve Savunma Mekanizmaları”, (Çev.:Yeşim Erim), Bağlam Yayınları, İstanbul, s.163.

Fromm, E.: (1993), ”İnsanda Yıkıcılığın Kökenleri 1”, (Çev.: Şükrü Alpagut), İstanbul, Payel Yayınevi, s.20-227.

Funk, J., B.: (1993), Reevaluating the impact of video games. Clinical Pediatrics, 32, 86-90.

Funk, J.; Hagan, J.; Schimming, J.: (1999), Children and electronic games: A comparison of parents' and children's perceptions of children's habits and preferences in a United States sample. Psychological Reports, 85, 883–888.

Funk, J., B.: (2004), Heidi Bechtoldt Baldacci; Tracie Pasold; Jennifer Baumgardner. “Violence Exposure in Real-life, Video Games, Television, Movies, and the Internet: Is There Desensitization?”, Journal of Adolescence, 23–39.

Gates, B.: (1995), “The Road Ahead”. New York: Penguin Books.

Geen, R. G.: (1998), “Aggression and antisocial behavior. In D. T. Gilbert, S.T. Fiske, & G. Lindzey (Eds.), The handbook of social psychology (4th ed., Vol. 2, s. 317-356). New York, McGraw-Hill, s.317-356.

Geen, R., G.: (2001), Human Aggression, PA: Open University Press, Buckingham

- Geneva, World Report on Violence and Health, World Health Organization, (Edt.:E. G. Krug, L. L. Dahlberg, J.A. Mercy, A.B.Zwi, R. Lozano), 2002, s.11-43.
- Gentile, D., A.; Anderson, C.,A.: (2003), Violent video games: The newest media violence hazard. Gentile D.A. (Ed.), Media Violence and Children: A Complete Guide For Parents and Professionals içinde (131-152). Westport, Conn. [u.a.] Praeger.
- Gentile, D., A.; Anderson, C., A.: (2006), Video Games. In N.J. Salkind (Ed.), Encyclopedia of Human Development (Vol 3, pp. 1303–1307). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gentile, D., A.: (2009), “Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study”. Psychol Sci 20:594-598.
- Giddens, A.: (2005), “Sosyoloji”, (Çev.: Cemal Güzel), Ayraç Yayınevi.
- Grossman, D.; DeGaetano, G.: (1999), Stop teaching our kids to kill: A call to action against TV, movie and video game violence. New York: Crown Publishers.
- Gunter, B.: (1998), The effects of video games on children: the myth unmasked sheffield. Sheffield Academic Press Ltd., s.92.
- Günay, G.: (2011), “Şiddet içerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi”, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi , Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Çanakkale.
- Gottredson, M., R.; Hirschi, T.: (1990), A general theory of crime. Stanford: Stanford University Press.
- Gökşen, C.: (2014), "Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları", A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [TAED], Sayı: 52, 229-259.
- Graunmann, C., F.: (1971), Motivation. Frankfurt am Maim: Akademische Verlagsgesellschaft.
- Griffiths, M., D.: (1997), “Video Games and Aggression”. The Psychologist, 10 ; 397-401.
- Gürcan, A.; Özhan, U., Y., S.; Uslu, U., Y., R.: (2008), Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara: s.1-50.
- Hair, J., F.;Black, W., C.; Babin, B., J.; Anderson, R., E.; Tatham, R., L.: (2013),Multivariate Data Analysis: Pearson Education Limited.
- Han, D., H.; Lee, Y.,S; Yang, K.,C.: (2007), Dopamine genes and reward dependence in adolescents with excessive internet video game play. J Addict Med 1:133–138.
- Harmening, W., M.: (2010) “The criminal triad: psychological development of the criminal personality type”, Charles C Thomas Publisher Ltd, Springfield, Illionis, Usa, 56.
- Healy, M., J.: (1999), Bağlantı Doğru Mu? Bilgisayar Çocuklarımızın Zihnini Olumlu Ve Olumsuz Yönde Nasıl Etkiliyor? Boyner Holding Yayınevi.

Homer, B., D.; Hayward, E., O.; Frye, J.: (2012), Gender and player characteristics in video game play of preadolescents. *Comput Human Behav* 28:1782– 1789.

Horzum, M., B.: (2011), İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, s.(159).

Huizinga, J.: (1995), *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerinde Bir Deneme*. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı yayınları, s.48-196.

Hunt, E., F.: (1972), *Social Science*, 4 th Edition, The Mac Millan Company, New York, s.207-381.

Hunt, R.: (1993), “Neurobiological Patterns of Agression”, *Journal of Emotional and Bahavioral Problem*, 1,s. 14-19.

Irmak, Y., A.; Erdoğan, S.: (2016)., “Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış” *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2):128-137.

Irwin, A., R.; Alan, M., G.: (1995), “Cognitive Tempo, Violent Video Games, and Aggressive Behavior in Young Boys”, *Journal of Family Violence*, 10 (3), 337-350.

İçmeli, C.: (1991), “Gençlik Çağının Sorunları ve Hastalıkları” *Fırat Üniversitesi Dergisi*, Cilt: 5, Sayı:1, s.283.

İl, S.: (2001), “Çocuk Suçluluğunda Polisin Uyarı Yaklaşımı: İngiltere’deki Uygulamalar”, *Sosyal Hizmet Sempozyumu: Toplumsal Gelişme ve Değişme Sürecinde Sosyal Hizmet*, (Edt.:K. Karataş), TC Başbakanlık SHÇEK Yayınları, Ankara, s.13.

İnal, Y.; Kiraz, E.: (2008), “Bilgisayar Oyunları ideoloji içerir mi?”, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, Cilt 6, Sayı 3, s. 523-544.

İşiker, F.: (2011), “Televizyon Yayınlarında Şiddet”, *Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi*, Ankara: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, s.14.

Jabjone, S.: (2008), “How Playing Violent Computer Games Affects Thai Children”, *KKU Sci. Journal*, 36 (Supplement), 212-226.

Juul, J.: (2005), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, s.36.

Juul, J.: (2009), “A.Casual Revolution: The Reinvention of Video Games and Their Players”, London, MIT.

“Kadınlar Koca Dayağını Saklıyor”, *Hürriyet Gazetesi*, 20.03.2002.

Kapıcı, E., G.: (2004), “İlköğretim Öğrencilerinin Zorbalığa Maruz Kalma Türünün ve Sıklığının Depresyon, Kaygı ve Benlik Saygısıyla İlişkisi”, *A. Ü. Eğitim Bilimleri Dergisi*, Cilt: 37, Sayı: 1, s. 1-13.

Karasar, N.: (2009), *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, Ankara, Nobel Yayın Dağıtım, s.81.

Kars, G., B.: (2010), “Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

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

Keleş, R.; Ünsal, A.: (1982), Kent ve Siyasal Şiddet, A.Ü.SBF Yayınları, Ankara, s.1.

Kelleci, M.: (2008), İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk Ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri. TAF Preventive Medicine Bulletin, 7(3):253-256.

Keşen, Y., K.; Özcan, A. Y.: (2002), Okullarda Çocuk Suçluluğunun Önlenmesi, 1. Ulusal Çocuk ve Suç: Nedenler ve Önleme Çalışmaları Sempozyumu, Tisamat, Ankara.

Keşen, Y., K.; Çınkır, Ş.: (2002), “Lise Düzeyinde Öğrenciler Arasında Kabagüç”, Yayınlanmamış Araştırma Raporu, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi.

Kerr, A.: (2006), “The Business and Culture of Digital Games”. London: SAGE Publications, s.40.

Kışlalı, A., T.: (1974), Öğrenci Ayaklanmaları, Bilge Yayınları, İstanbul, s.19-20.

Kızılcı, S.; Erjem, Y.: (1996), Açıklamalı Sosyoloji Sözlüğü, 4. Baskı, Saray Kitabevi, İzmir, s.71.

Killology Research Group, (2000). Media violence update: Indiana University brain scan research. Erişim adresi: http://web.archive.org/web/20071009223835/www.killology.com/new_media_vio.htm Erişim tarihi: 3 Mart 2010.

Kirsh, S., J.: (1998), “Seeing The World Through Mortal Kombat-Colored Glasses: Violent Video Games and Hostile Attribution Bias”, Childhood, 5 (2), 177-184.

Kirsh, S., J.: (2006), “Children, Adolescents And Media Violence: A Critical Look At The Research”, Sage Publications, London, p.46.

Kirsh, S., J.: (2003), “The Effects of Violent Video Games on Adolescents: The Overlooked Influence of Development”, Aggression and Violent Behavior, 8, 377-389.

Kocadaş, B.; Özgür, Ö.; Özbulut, M.: (2010), “Gençlik ve Şiddet: Toplumsal Alanda Şiddetin Yükselişi”, Atatürk Kültür Merkezi Yayınları, Ankara, s.14-67-80.

Kocabaşoğlu, N.; Savrun, M.; Tarhan, N.; Yavuz, R.: (2000), “Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açından Şiddet” (Edt.: Balcıoğlu, İ.), İstanbul, Yüce Yayın

Koeppe, M.,J.; Gunn, R.,N.; Lawrence, A.,D.: (1998), Evidence for striatal dopamine release during a video game. Nature 393:266-268.

Köknel, Ö.: (1981), Cumhuriyet Gençliği ve Sorunları, Cem Yayınları, İstanbul, s.201.

- Köknel, Ö.: (2000), “Bireysel Ve Toplumsal Şiddet”, İstanbul, Altın Kitaplar Yayınevi
- Köksal, F.: (1991), “Denetim Odağı ile Saldırgan Davranışlar Arasındaki İlişkiler, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum, s.30-64.
- Kula, A.: (2005), “Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişimine etkisi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kupfer, D.,J.; Regier, D.,A.: (2011), Neuroscience, clinical evidence, and the future of psychiatric classification in DSM-5. *Am J Psychiatry* 168:1–3.
- Kurt, L.: (2005), “Açıklamalı ve İçtihatlı Tüm Yönleriyle Bilişim Suçları ve Türk Ceza Kanunundaki Uygulaması”, İstanbul, Seçkin Kitabevi.
- Krug, E.; Linda, G.; Dahlberg, L.; James, A.; Mercy, A., B., Z.; Rafael, L.: (2002), World report on violence and health, Ceneva: World Health Organization.
- Kurt, M.: (2003), Sağ hemisferin bilişsel işlevleri: Görsel-uzaysal süreçler. S. Karakaş, C. İrkeç, N. Yüksel (Ed.) *Beyin ve Nöropsikoloji: Temel ve Klinik Bilgiler içinde* (55–65). Ankara: Çizgi Tıp Yayınevi.
- Kuss, D., J.; Griffiths, M., D.: (2012a) Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sci* 2:347–374.
- Kuss, D., J.: (2013), Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychol Res Behav Manag* 6:125–143.
- Laufer, A.; Harel, Y.: (2003), “The Role of Family, Peers and School Perceptions in Predicting Involvement in Youth Violence”, *Adolescent Medical Helath*, 15 (3), s.235-246.
- Liu, J.: (2004), “Concept Analyses: Aggression”, *Issues Ment Health Nurs.*, 25 (7), s.693-714.
- Lore, R., K.; Schultz, L., A.: (1996), “İnsan Saldırganlığının Kontrolü: Karşılaştırılmalı Bir Yaklaşım”, *Çev.: Hatice Karaçanta*, *Türk Psikoloji Bülteni*, 2(5), s. 24-28.
- Lorenz, K.: (2008), “İşte İnsan; Saldırganlığın Doğası Üzerine, İstanbul, Cumhuriyet Kitapları.
- Ludwig, W.: (2007), “Felsefi Soruşturmalar” (Çev: Haluk Barışcan). İstanbul: Metis Yayınları, s.51.
- Madran, H., A., D.: (2012), Buss-Perry saldırganlık Ölçeğinin Türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türk Psikoloji Dergisi*, 24(2), 1-6.
- Ma’rof, R.: (2001), *Psikoloji Sosyal*, Serdang: University Putra Publications.
- Mangır, M.; Aktaş, Y.: (1993), *Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi, Yaşadıkça Eğitim*, sayı.26, s.14.

Markey, P.,M.; Scherer, K.: (2009), An examination of psychoticism and motion capture controls as moderators of the effects of violent video games. *Computers in Human Behavior*,25, 407–411.

McCarthy, S., K.: (2005), “Social Cognitive Predictors of Reactive and Proactive Aggression: Inverstigation In A Diverse, Urban 5th Grade Sample”, (Unpublished Master Thesis), Graduate College of Bowling Green State University.

McDonnell, A., A.: (1992), *Managing Challenging Behaviour in Young Children*, Bath: Studio III Training Systems, s.5.

Media Development Authority, (2012).

Michaud, Y.: (1991), *Şiddet*, (Çev.: Cem Muhtaroglu), İletişim Yayınları, İstanbul, s.7-8.

Mihandoust, N.: (1989), “Televizyonda Yer Alan Şiddet Programlarının Çocuk ve Gençlere Etkisi” (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara

Moeller, T., G.: (2001), *Youth Aggression and Violence: A Psychological Aproach*, London: Lawrence Erlbaum Associates Inc., s.25.

Modođlu, G.: (2015), “Dijital Oyunların Ceza Hukuku Ve 5651 Sayılı Kanun Kapsamında Erişim Engelleme Kararları Açısından Deđerlendirmesi” İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Bilişim Ve Teknoloji Hukuku Yüksek Lisans Programı.

Morgan, C.: (1995), “Psikolojiye Giriş”, Ankara, Hacettepe Üniversitesi Yayınları.

Moses, R.: (1996), “Şiddet Nerede Başlıyor”, *Cogita Dergisi*, (Çev.:Ayşe Kul), Sayı:6-7, s.28.

Networking and Online Games: Understanding and Engineering Multiplayer Internet Games, s.65.

Nielsen, S.E.; Smith, J., H.; Tosca, S., P.: (2009), *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Taylor & Francis E-Library, New York.

Olson, C., K.; Lawrence, A., K.; Dorothy, E., W.: (2008), “The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys’ Perspectives”, *Journal of Adolescent Research*, Vol.23, No.1, 55-75.

Olweus, D.; Smith, P., K.; Morita, Y.; Junger, J.; Catalano, R.; Slee, P.: (1999), (Eds.) *The Nature of School Bullying: A Cross National Perspective*, London and New York: Routledge, s.7-27.

Oskay, Ü.: (2000), *19. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişimin Kültürel İşlevleri: Kuramsal Bir Yaklaşım*. İstanbul: Der Yayınları, s.145-147.

Oktay, A.: (1999), *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*. İstanbul: Epsilon Yayınları, s.244-256.

Oliver, K.: "The Effect of Violent İnternet Games on Children and Juvelines", Crime Research in South Africa, Vol.1, No.1, 2000. <<http://www.crisa.org.za/downloads/webviol.pdf>> (11.11.2010).

Öğülmüş, S.: (1995), "Okullarda (Liselerde) Şiddet ve Saldırganlık", Yayınlanmamış Araştırma Raporu, A.Ü. Eđit. Bilim. Fakültesi, Ankara.

Öğülmüş, S.: (1996), "Liselerdeki Şiddet ve Saldırganlık Olaylarının Psikolojik Temelleri", Orta Öğretimde Yeniden Yapılanma. Türk Yurdu Yayınları, No: 37, s.120.

Önür, N.: (2017), "Dijital Bölünme ve Gençlik: Bilgi Toplumunun Sınırlarında Erişilen Toplumsallık", Sosyoloji Dergisi, Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayını, Sayı: 17, İzmir, s.215.

Özhan, S.: (2011), "Dijital Oyunlarda Deđerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler" Aile ve Toplum Yıl: 12 Cilt: 7, Sayı: 25

Öztürk, D.: (2007), "Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duygusal gereksinimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Phan, M., H.: (2011), Video gaming trends: violent, action/adventure games are most popular, Usability News 13:2(1).

Pişkin, M.: (2002), "Okul Zorbalığı: Tanımı, Türleri, İlişkili Olduđu Faktörler ve Alınabilecek Önlemler", Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri / Educational Sciences: Theory and Practice, 2(2), s. 531-562.

Polat, O.: (2014), Klinik Adli Tıp, 7. baskı, Seçkin yayınları, s.112 117. Polat, O., Çocuk ve Şiddet, Der Yayınları, İstanbul: 2001, s.4.

Polat, O.: (2016), "Şiddet", Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi, İstanbul, Cilt: 22, Sayı: 1, s. 15-34.

Postman, N.: (1995), Çocukluğun Yokoluşu (Çev: Kemal İnan). İstanbul, İmge Kitapevi Yayınları, s.12-14.

Raine, A.; Buchsbaum, M.; Lacasse, L.: (1997), Brain abnormalities in murderers indicated by positron emission tomography. Biological Psychiatry, 42, 495-508.

Ricci, S.; Vigevano, F.; Manfredi, M.; Trenite, D., G., A.; Kasteleijn, N.: (1998), Epilepsy provoked by television and video games: Safety of 100- Hz screens. Neurology, 50, 790-793.

Sahin, H.: (2004), "Öfke Denetimi Eğitiminin Çocuklarda Gözlenen Saldırgan Davranışlar Üzerindeki Etkisi.", (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Salen, K.; Zimmerman, E.: (2004), Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, s.72-96.

Sandström, C., I.: (1982), *Gençlik ve Gençlik Psikolojisi*, (Çev.: Refia Uğurel – Şermin), Edebiyat Fakültesi Matbaası, 2. Baskı, İstanbul, s.254.

Senemoğlu, N.: (2005), “Gelişim Öğrenme Ve Öğretim; Kuramdan Uygulamaya”, Ankara, Gazi Kitabevi.

Sezgin, B.: (2014), “Estetik Deneyim ve Öğrenme Olanığı Açısından Oyun-Drama- Tiyatro İlişkisi”, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara: s.77-79.

Turkington, C.: (2002), *The encyclopedia of the brain and brain disorders. Second Edition.* New York: Facts on File, Inc.

Türkdoğan, O.: (1985), *Sosyal Şiddet ve Türkiye Gerçeği*, Mayaş Yayınları, Ankara, s.173.

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

Uluğtekin, S.: (1991), *Hükümlü Çocuk ve Yeniden Toplumsallaşma*, Bizim Büro Yayınevi, Ankara, s.45-61.

Ulusoy, O.: (2007), “Ergenlerde Bilisim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi” (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

Uysal, A.: (2005), “Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı”. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Animasyon Ana Sanat Dalı, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, s.3-4.

Ünsal, A.: (1974), “Hukuk ve Toplumsal Yaşam”, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi, Cilt: XXIX, NO: 3-4, s. 144.

Ünsal, A.: (1996), “Genişletilmiş Bir Şiddet Tipolojisi”, Cogita Dergisi, Sayı:6-7, s.30-35.

Vissing, Y., M.; Straus, M.,A.; Gelles, R., J.; Harrop, J., W.: (1991), “Verbal Aggression by Parents and Psychosocial Problems in Children” *Child Abuse & Neglect*, Vol.15, pp. 223-238.

Vitaro, F.; Paul., L., G.; Richard, E., T.; Partice, O.: (1998), “Reactive and Proactive Aggression Differentially Predict Later Conduct Problems”, *J. Child Psychol. Psychiat.*, Vol.39, No.3, 377-385.

Vitiello, B.; Stoff, D., M.: (1997), “Subtypes of Aggression and Their Relevance to Child Psychiatry”, *J Am Acad. Child Adolesc. Psychiatry*, 36 (3), 1997, 307-315.

Vito, G.,F.; Holmes, R., M.: (1994), *Criminology*, Wadsworth Publishing Company, Belmont, California, s.112-135.

Vorderer, P.; Bryant, J.: (2006), *Playing video games: motives, responses and consequences.* Lawrence Elbraum Associates Inc. New Jersey, USA.

Walsh, D. (2000), Interactive violence and children: Testimony submitted to the committee on commerce, science, and transportation, United States Senate, March 21, 2000 [On-line]. Erişim adresi: <http://www.mediaandthefamily.org/press/senateviolence>.

Walsh, D. (1999), 1999 Video and computer game report card [On-line].

Erişim adresi: <http://www.mediaandthefamily.org/1999vgrc2.html> Erişim tarihi: 2 Mart 2010.

Wang, Y. V. P. Mathews; Andrew J. Kalnin; K.M. Mosier; D.W. Dunn; A.J. Saykin; ve W.G. Kronenberger (2009). Short term exposure to a violent video game induces changes in frontolimbic circuitry in adolescents. *Brain Imaging and Behavior*, 3, 38-50.

Weisbrot, D., M.; Alan, B., E.: (2002), "Aggression and Violence in Mood Disorders", *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, Jul; 11 (3), 649- 672.

Worchel, S.; Agression, H.: (2000), USA, *Social Psychology*, Wadsworth Thomson Learning, 10: 303-333.

Wynn, C.; Wiggins, A.: (2005), *Yanlış Yönde Kuantum Sıçramalar*. Ankara, Tübitak Popüler Bilim Kitapları, s. 6.

Yakupoğlu, M., M.: (1996), "Erotizmde Şiddet ve Ahlak İlişkisi", *Cogita Dergisi*, Say: 6-7, s.318.

Yavuz, R.; Tarhan, N.; Kocabaşoğlu, N.; Savrun, M.: (2000), "Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açıdan Şiddet" (Edt.: İbrahim Balcioğlu), *Yüce Yayım*, İstanbul, s. 67-75.

Yavuzer, H.: *Doğum Öncesinden Ergenlik Sonuna Kadar Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yengin, D.: (2012), *Dijital Oyunlarda Şiddet*. I. Bası, İstanbul: Beta Yayım, s.83-125.

Yıldırım, F.: (1998), "Saldırganlık ve Cinsiyet İlişkisi", *Mülkiyeliler Birliği Dergisi*, Cilt: XXII, Sayı: 210-212, 15-32.

Yörükoğlu, A.: (1996), *Gençlik Çağı*, 9. Baskı, Özgür Yayınları, İstanbul, s. 82-84.

Yükselgün, Y.: (2008), "İlköğretim Dördüncü ve Beşinci Sınıf Öğrencilerinin İnternet Kullanım Durumlarına Göre Saldırganlık ve Sosyal Beceri Düzeylerinin İncelenmesi" Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Zıllıoğlu, M.: (1993), "İletişim Nedir?" İstanbul, Cem Yayınevi, s. 77.

Zülal, A.: (2001), "Şiddet", *Bilim ve Teknik Dergisi*, Sayı: 399, Tübitak Yayınları

EKLER

EK-1: GENEL BİLGİ ANKETİ

- 1) Doğum tarihiniz?
- 2) Cinsiyetiniz
 - A) Kız
 - B) Erkek
- 3) Sınıfınız?
- 4) Annenizin eğitim durumu?
 - A) İlkokul
 - B) Ortaokul
 - C) Lise
 - D) Üniversite
 - E) Okuma-yazma bilmiyor
- 5) Babanızın eğitim durumu?
 - A) İlkokul
 - B) Ortaokul
 - C) Lise
 - D) Üniversite
 - E) Okuma-yazma bilmiyor
- 6) Ailenizin ortalama aylık geliri nedir?
 - A) 0 ile 2000 TL arasında
 - B) 2000-3000 TL arasında
 - C) 3000-4000 TL arasında
 - D) 4000-5000 TL arasında
 - E) 5000 TL üzerinde

7) Oturduğunuz ev size mi ait yoksa kira mı?

- A) Kira
- B) Kendimize ait

8) Ailede kaç kardeşiniz?

- A) 1 kardeş
- B) 2 kardeş
- C) 3 kardeş
- D) 4 ve üzeri
- E) Hiç kardeşim yok

9) Evinizde bilgisayar var mı?

- A) Evet
- B) Hayır

10) Bilgisayar/ Video oyunu oynuyor musunuz?

- A) Evet oynuyorum
- B) Hayır oynamıyorum

11) Bilgisayar/Video oyunlarını oynamak için çoğunlukla hangi mekanları seçersiniz?

10. Sorudaki cevabınız “EVET” ise bu soruyu işaretleyiniz. Değilse bu soruyu atlayınız.

- A) Ev
- B) İnternet Kafe
- C) Okul
- D) Oyun Salonları
- E) Arkadaşımın Evi

12) Boş vakitlerinizi çoğunlukla nasıl değerlendirirsiniz?

- A) Bilgisayar/ Video oyunu oynayarak
- B) Televizyon izleyerek
- C) Kitap okuyarak
- D) Arkadaşlarımla oynayarak
- E) Diğer (Lütfen Belirtiniz)

13) Video oyunlarını oynamak için çoğunlukla hangisini kullanırsınız?

- A) PC (Bilgisayar)
- B) Tablet
- C) Telefon
- D) Playstation
- E) Diğer (Lütfen Belirtiniz)

14) Bilgisayar/video oyunu oynamaya hangi yaş aralığında başladınız?

- A) 0- 5 yaş arasında
- B) 5-10 yaş arasında
- C) 10-15 yaş arasında
- D) Hiç oynamıyorum

15) Günde ortalama kaç saat bilgisayar/video oyunu oynuyorsunuz?

- A) 0-1 saat
- B) 1-3 saat
- C) 3-5 saat
- D) 5 saat ve üzeri
- E) Her gün oynamıyorum

16) Bilgisayar/video oyunlarını hangi sıklıkla oynuyorsunuz?

- A) Her gün oynuyorum
- B) Haftada 1-2 gün oynuyorum
- C) Haftada 3-4 gün oynuyorum
- D) Sadece hafta sonları oynuyorum
- E) Hiçbir zaman oynamam

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

- A) Strateji geliştirici- Eğitici oyunlar
- B) Dövüş oyunları
- C) Savaş oyunları
- D) Aksiyon-Macera oyunları
- E) Futbol oyunu
- F) Otomobil oyunu

18) Video/bilgisayar oyunlarının şiddet içerikli olması tercih etmenizi ne şekilde etkiler?

- A) Tercih ederim
- B) Tercih etmem
- C) Tercihimi etkilemez

19) Şiddet içeren video/bilgisayar oyunlarından rahatsız oluyor musunuz?

- A) Hiç olmuyorum
- B) Bazen oluyorum
- C) Kısmen oluyorum
- D) Fark etmez
- E) Çok oluyorum

20) Şiddet içerikli bilgisayar/video oyunu oynadıktan sonra;

- A) Acımasızlaşıyorum
- B) Oyun karakterini taklit ediyorum
- C) Şiddet yanlısı davranışlar sergiliyorum
- D) Aklım oyunda kalıyor
- E) Etkilenmiyorum

21) Arkadaşınızla bir sorun yaşadığınızda ne yaparsınız?

- A) Kavga ederim
- B) Küserim
- C) Konuşarak sorunu çözmeye çalışırım
- D) Tartışırım

EK-2:ÖĞRENCİLERİN ŞİDDETE VE ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR/VIDEO OYUNLARINA İLİŞKİN TUTUMLARI

	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Hiç Katılmıyorum
Bilgisayar/video oyunlarında şiddet içeren sahnelere çok fazla yer verilmektedir					
Bilgisayar/video oyunlarındaki şiddet sahneleri gençlere kötü örnek olmaktadır					
Bilgisayar/video oyunlarındaki şiddet gençleri saldırganlaştırmaktadır					
Gençler arasında artan şiddet olaylarında şiddet içerikli bilgisayar/video oyunlarının etkisi vardır					
Gerektiğinde fiziksel ve/veya sözel şiddete başvurum					
İnsanlar arasındaki sorunlarımı kavga ederek çözerim					
Şiddetin her türüsüne başvurmak insanı güçlü yapar					
Sorunları konuşarak çözmeye çalışmak zayıflıktır, güçsüzlüktür					

EK-3: BUSS-PERRY SALDIRGANLIK ÖLÇEĞİ ANKET SORULARI

	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Hiç Katılmıyorum
Birisi bana sataşırsa kolaylıkla onu itip tartaklayabilirim					
Bazen başkalarına vurma dürtümü kontrol edemiyorum					
Gerekirse hakkımı korumak için şiddete başvurabilirim					
Daha önce tanıdığım insanları tehdit ettiğim oldu					
Birisi beni iterse onunla kavgaya tutuşurum					
Bir insana vurmanın mantıklı bir gerekçesi olamayacağını düşünüyorum					
Çoğu insana kıyasla daha sık kavgaya karıştığımı söyleyebilirim					
Birisi bana vurursa ben de karşılık veririm					
Öfkeden deliye döndüğümde bir şeyler kırıp dökerim					
Yapmak istediğim bir şey engellendiğinde kızgınlığımı açıkça ortaya koyarım					
Bazen olmadık şeylere ortada mantıklı bir neden yokken aniden sinirlenir, tepki veririm					
Öfkemi kontrol etmekte zorluk çekerim					
Sakin yapılı biriyimdir					
Bazen kendimi patlamaya hazır bir bomba gibi hissediyorum					
Çok çabuk parlar ve hemen sakinleşirim					
Bazı arkadaşlarım benim öfkeli biri olduğumu söylerler					

Zaman zaman insanların arkamdan güldüğü duygusuna kapılıyorum					
Diğer insanların her zaman çok iyi fırsatlar yakaladıklarını düşünüyorum					
Birisi bana fazlasıyla iyi davrandığında "Acaba benden ne istiyor?" diye düşünürüm					
Zaman zaman bazı olaylara/kişilere yönelik kızgınlığım uzun süre bitmek bilmez					
Tanımadığım insanlar bana fazla yakın davrandıklarında onlara şüpheyle yaklaşırım					
Zaman zaman kıskançlık beni yiyip bitirir					
Bazen hayatın bana adaletsiz davrandığını düşünürüm					
Arkadaşlarım münakaşacı/tartışmayı seven biri olduğumu söylerler					
İnsanlar benim görüşlerime katılmadıklarında onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam					
İnsanlarla sıkça görüş ayrılığına düşerim					
İnsanlar sınırimi bozduklarında kolaylıkla onlar hakkında ne düşündüğümü söyleyebilirim					
Arkadaşlarımın görüşlerine katılmadığım zaman bunu onlara açıkça söylerim					
Arkadaşlarımın arkamdan konuştuklarını biliyorum					

EK-4: ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı : İlknur

Soyadı : ARVAS

Doğum Yeri Ve Tarihi : VAN / 18.10.1985

Uyruğu : T.C.

Eğitim Durumu

2017- /Üsküdar Üniversitesi / Yüksek Lisans / Bağımlılık ve Adli Bilimler Enstitüsü / Suç Önleme ve Analizi Bölümü

2014- 2016/Üsküdar Üniversitesi / Mühendislik ve Doğa Bilimleri Fakültesi / Biyomühendislik Bölümü

2011-2014 / Fatih Üniversitesi / Faculty of Engineering / Genetic and Bioengineering

2004-2008 / Yüzüncü Yıl Üniversitesi / Sağlık Bilimleri Fakültesi / Hemşirelik 1999-2003/Milli Piyango Anadolu Lisesi

Yayınlar

15-21/08/2016– 28. Ulusal Kimya Kongresi – Physicochemical Parameters Characterization Of The Triazole Derivative Compounds Using Computational Methods / Poster Sunumu

Yabancı Dil

İngilizce (orta)

Mesleki Deneyim

2008 – 2009 / Büyük Anadolu Hastanesi / Samsun

2009 – 2011 / Ondokuz Mayıs Tıp Fakültesi Hastanesi / Samsun 2011 – Halen / İstanbul Tıp Fakültesi Hastanesi / İstanbul