

**T.C.  
MALTEPE ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI**

**BİLGİSAYAR OYUNLARININ İLKÖĞRETİM İKİNCİ  
KADEME ÖĞRENCİLERİNİN SALDIRGANLIK  
EĞİLİMİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Savaş EVCİN**

**081104111**

**İstanbul, Kasım 2010**

**T.C.  
MALTEPE ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI**

**BİLGİSAYAR OYUNLARININ İLKÖĞRETİM İKİNCİ  
KADEME ÖĞRENCİLERİNİN SALDIRGANLIK  
EĞİLİMİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**SAVAŞ EVCİN**

**081104111**

**Danışman Öğretim Üyesi:  
Yrd. Doç. Dr. İrem AKDUMAN**

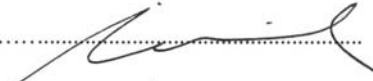
**İstanbul, Kasım 2010**

T.C. Maltepe Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

30.11.2010 tarihinde tezinin savunmasını yapan Savaş EVCİN' ne ait "Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimine Etkisinin İncelenmesi" başlıklı çalışma, Jürimiz Tarafından Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Gelişim Psikolojisi Tezli Yüksek Lisans Programında Yüksek Lisans Tezi Olarak Kabul Edilmiştir.



Yrd. Doç. Dr. İrem AKDUMAN  
Jüri Başkanı  
(Danışman)



Yrd. Doç. Dr. İdil KAYA BALKAN  
(Üye)



Yrd. Doç. Dr. Ekin EREMSOY  
(Üye)

## ÖNSÖZ

Araştırmanın ilk gününden itibaren bilgisini ve desteğini esirgemeyen tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. İrem AKDUMAN'a, eleştiri ve önerileri ile çalışmanın niteliğini zenginleştiren Yrd. Doç. Dr. Ekin EREMSOY'a ve Yrd. Doç. Dr. İdil KAYA BALKAN'a teşekkür ederim.

Araştırmanın uygulama aşamasında önemli katkılar sunan Tunceli Valiliğine, Pertek ve Aktuluk Yatılı İlköğretim Bölge okullarının öğretmen, idareci ve öğrencilerine, gösterdikleri konukseverliklerinden dolayı değerli arkadaşım Yalçın ÇİFTÇİ ve ailesine, çeşitli katkıları dolayısı ile sevgili yeğenim Mert ALTUN, Hazal ARDA, Ceren YILMAZ, Beran Berdan EVCİN ve Metin YÜCEL'e, araştırma süresince desteklerini esirgemeyen aileme ve sevgili eşim Nilay AYHAN EVCİN'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ekim, 2010

Savaş EVCİN

## ÖZET

İnsan yaşamına önemli kolaylıklar sağlayan bilgisayar teknolojileri her geçen gün gelişmekte ve kullanıcı sayısı artmaktadır. Farklı alanlarda kullanılan bilgisayar, çocuklar tarafından çoğunlukla oyun amaçlı kullanılmaktadır. Bir takım eğitici özelliklerine rağmen çoğu zaman olumsuz özellikleri ile anılan bilgisayar oyunları çocukların önemli eğlence araçlarından biri haline gelmiştir. Yapılan araştırmalar çocukların en çok şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıklarını göstermektedir.

Deneysel yöntemin kullanıldığı bu araştırma, bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık eğilimine etkilerini belirlemek amacıyla yürütülmüştür.

Araştırmanın örneklemini bilgisayar oyunu oynama oranının şehir merkezlerinde yaşayan ve gündüzlü okullarda okuyan çocuklara oranla daha düşük olduğu Tunceli ili Yatılı İlköğretim Bölge Okullarının 6.7. ve 8. sınıflarına devam eden 11-16 yaşlarındaki öğrencilerden oluşmaktadır.

Örneklem grubu 75 kız 75 erkek öğrenciden oluşmaktadır. Bu öğrenciler Tunceli ili Pertek ve Aktuluk Yatılı İlköğretim bölge okullarından seçilmiştir.

Araştırma kapsamında veri toplamak amacıyla; "Kişisel Bilgi Formu", "Aile Bilgi Formu" ve "Agresyon Ölçeği" kullanılmıştır.

Bu araştırmada verilerin istatistiksel analizi bağımsız değişkenlerin, bağımlı değişken üzerindeki etkisini ortaya koyacak bir model içinde ele alınmıştır. Araştırma kapsamında kullanılan Kişisel Bilgi Formu ile toplanan verilere ilişkin frekans ve yüzdeler dağılımlar bulunmuş, elde edilen sonuçlar tablolastırılarak yöntem bölümünde, örneklem başlığı altında sunulmuştur.

Elde edilen verilerin analizi SPSS programı kullanılarak yapılmıştır.

Araştırma sonucunda şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin, "fiziksel saldırganlık", "sözel saldırganlık", "öfke", "dolaylı saldırganlık" ve "total saldırganlık" puanlarında artışa neden olduğu bulgulanmıştır. Ayrıca Şiddet içerikli bilgisayar oyununu daha uzun süre oynayan ( günde 2 saat) öğrencilerin, aynı oyunu kısa süre ile ( günde 15 dakika) oynayanlara göre daha fazla saldırganlık eğilimi sergiledikleri bulgulanmıştır. 2 saat süre ile şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan kızların fiziksel saldırganlık eğilimlerinin, erkeklerden anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulgulanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar oyunları, saldırganlık, şiddet, çocuk

## ABSTRACT

Computer technologies that provide the essential amenities to human life are changing daily and the number of users is increasing. Computers, which can be used in a number of different fields, are often used by children for playing video games. Video games have become a significant part of children's entertainment tool, which despite their educational characteristics is often referred to as having negative effects. Studies have shown that the most played video games by children are the violent ones.

This experimental research was conducted to determine the effects of video games on children's tendency to aggressive behaviour.

Research population includes children aged between 11-16 studying in grades 6,7 and 8 in regional village boarding schools of Tunceli province, whose rate of video game playing is lower compared to children who live and study in urban centres of the province.

The sample consists of 75 female and 75 male pupils. These pupils were selected from Pertek and Aktuluk Primary Regional Boarding schools of Tunceli province.

In the context of the research study, "Personal Information Form", " Family Information Form" and "Aggression Scale" are used in order to collect data.

In this research study, statistical analysis of data is discussed within the context where the effects of independent variables on the dependent variables can be demonstrated. Frequency and percentage distributions, which were obtained from Personal Information Form during this research study, are summarized and tabulated in the results section.

Computer analysis of the data obtained were made using SPSS software program. Result of the research study indicates that while factor of playing violent video games does not have significant effect on children's tendency towards aggression, joint effect of the type and duration of playing violent video games is found to increase the tendency to aggression.

According to a survey, done among primary school 2. grade students, playing violent themed computer games causes an increase in 'physical aggression' 'verbal aggression' 'anger' 'indirect violence' and and total violence'.Further more a student who played longer hours (2 hours) was more prone to violence than a student playing less (15 minutes).A girl who was subjected to these games for 2 hours were more significantly prone to physical violence than the boys.

**Keywords:** Computer games, aggression, violence, children

## İÇİNDEKİLER

|  |          |
|--|----------|
| ÖNSÖZ.....                                     | iii      |
| ÖZET.....                                      | iv       |
| ABSTRACT.....                                  | v        |
| İÇİNDEKİLER.....                               | vi       |
| TABLolar LİSTESİ.....                          | ix       |
| ŞEKİLLER LİSTESİ.....                          | xi       |
| <b>1. GİRİŞ.....</b>                           | <b>1</b> |
| <b>1.1. Çocuk Gelişimi Açısından Oyun.....</b> | <b>4</b> |
| 1.1.1. Oyun Kuramları.....                     | 4        |
| 1.1.1.1. Fazla Enerji Kuramı.....              | 4        |
| 1.1.1.2. Dinlenme Kuramı.....                  | 5        |
| 1.1.1.3. Öncül Deneme Kuramı.....              | 6        |
| <b>1.2. Saldırganlığın Tanımları.....</b>      | <b>7</b> |
| 1.2.1. Saldırganlık Kuramları.....             | 8        |
| 1.2.1.1. Sosyolojik Açıdan Saldırganlık.....   | 9        |
| 1.2.1.2. İçgüdü Kuramı.....                    | 11       |
| 1.2.1.3. Nörobiyolojik Yaklaşım.....           | 15       |
| 1.2.1.4. Kalıtım Kuramları.....                | 17       |
| 1.2.1.5. Engellenme- Saldırganlık Kuramı.....  | 18       |
| 1.2.1.6. Uyarılma Aktarımı Kuramı.....         | 21       |
| 1.2.1.7. Davranışçı Kuram.....                 | 21       |
| 1.2.1.8. Sosyal Öğrenme Kuramı.....            | 23       |

|  |           |
|--|-----------|
| 1.2.1.9. Boşalma Kuramı (Catharsis Theory).....  | 25        |
| 1.2.1.10. Genel Duygusal Saldırganlık Modeli.....  | 26        |
| <b>1.3. Bilgisayar Oyunları.....</b>   | <b>28</b> |
| 1.3.1. Bilgisayar Kullanım Oranı Ve Yaygınlığı.....  | 28        |
| 1.3.2. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi Ve Niteliği.....   | 29        |
| 1.3.2.1. Atari Dönemi: Soyut Şiddet.....   | 31        |
| 1.3.2.2. Nintendo Dönemi: Yükselen Gerçeklik.....  | 31        |
| 1.3.2.3. Sony Dönemi: Gerçek Gibi Şiddet.....  | 32        |
| 1.3.3. Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar.....                                    | 32        |
| 1.3.4. Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Türkiye'de Yapılan Bazı Çalışmalar.....                                 | 37        |
| <b>1.4. ARAŞTIRMANIN AMACI .....</b>   | <b>40</b> |
| <b>1.5. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....</b>  | <b>40</b> |
| <b>2. YÖNTEM.....</b>  | <b>43</b> |
| <b>2.1. ÖRNEKLEM.....</b>  | <b>43</b> |
| <b>2.2. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....</b>   | <b>48</b> |
| 2.2.1. Kişisel Bilgi Formu.....  | 48        |
| 2.2.2. Aile Bilgi Formu.....   | 49        |
| 2.2.3. Agresyon Ölçeği.....  | 49        |
| <b>2.3. İŞLEM.....</b>   | <b>53</b> |
| <b>3. BULGULAR.....</b>  | <b>57</b> |
| <b>3.1. Katılımcıların Oynadıkları Oyun Türünün Saldırganlık Eğilimlerine Etkisine İlişkin Bulgular.....</b> | <b>57</b> |



|  |           |
|--|-----------|
| <b>3.2. Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynamanın Saldırganlık Eğilimi Üzerindeki Etkisinin Oynama Süresi Açısından Değerlendirilmesine İlişkin Bulgular.....</b>                                 | <b>63</b> |
| <b>3.3. Katılımcıların Oynadıkları Oyun Türü Ve Oynama Sürelerine Göre Saldırganlık Eğilimlerinde Meydana Gelen Değişimlerin Cinsiyet Faktörüne Göre Değerlendirilmesine İlişkin Bulgular.....</b> | <b>67</b> |
| <b>4. TARTIŞMA.....</b>  | <b>73</b> |
| <b>KAYNAKÇA.....</b>   | <b>82</b> |
| <b>EKLER:.....</b>   | <b>92</b> |
| EK 1: Valilik İzin Yazısı.....   | 93        |
| EK 2: Veli İzin Yazısı.....  | 94        |
| EK 3: Kişisel Bilgi Formu.....   | 95        |
| EK 4: Aile Bilgi Formu .....   | 97        |
| EK 5: Agresyon Ölçeği.....   | 98        |
| EK 6: Etik Kurul Onayı.....  | 99        |
| EK:7 Özgeçmiş.....   | 100       |

## TABLolar LİSTESİ

| <b>Tablo Adı.....</b>  | <b>Sayfa</b> |
|--|--------------|
| Tablo 2.1: Örneklem Grubunun Genel Yapısı ve Özelliklerine İlişkin Frekanslar....                                | 45           |
| Tablo 2.2: Katılımcıların Deney Gruplarına Dağılımı.....   | 48           |
| Tablo 3.1: Son-test Toplam Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları.....   | 58           |
| Tablo 3.2: Son-test Fiziksel Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları..... | 59           |
| Tablo 3.3: Son-test Sözel Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları.....    | 60           |
| Tablo 3.4. Son-test Öfke Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları.....                  | 61           |
| Tablo 3.5. Son-test Dolaylı Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları.....  | 62           |
| Tablo 3.6. Son-test Toplam Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları.....   | 64           |
| Tablo 3.7. Son-test Fiziksel Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları..... | 65           |
| Tablo 3.8. Son-test Sözel Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları.....    | 66           |
| Tablo 3.9. Son-test Fiziksel Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Çok Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları..... | 69           |

|  |    |
|--|----|
| Tablo 3.10. Son-test Dolaylı Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Çok Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları..... | 72 |
|--|----|

## ŐEKİLLER LİSTESİ

|   |    |
|---|----|
| Őekil 3.1. Son-test Fiziksel Saldırganlık Skorları Aısından Oyun Tr-Cinsiyet EtkileŐimi..... | 70 |
|---|----|

# BÖLÜM I

## GİRİŞ

20. yüzyılın teknolojik gelişme hızının en önemli araçlarından biri olan bilgisayar, her geçen gün kullanım alanlarının genişlemesine paralel olarak insanoğlunun vazgeçilmezleri arasındaki yerini almıştır. Bilgisayar, bir dönem belirli uzmanlık alanlarının hizmetinde olan özel bir araç olmaktan çıkmış hemen her yaş, meslek ve eğitim grubundan insanın kullandığı önemli bir araç haline gelmiştir.

Tıp, eğitim, mimari, iktisat, sanat, medya, güvenlik, sanayi ve sıralanabilecek başka alanlarda yaygın olarak kullanılan bilgisayar çocuklar ve gençler içinde her geçen gün önemini arttırmaktadır. Özellikle son yıllarda hız kazanan kentleşme ile beraber çocuk ve gençlerin önemli bir eğlence aracı haline gelen bilgisayar, yakın zamanlarda yaygınlaşan sosyal paylaşım sitelerinin kullanımı ile bir iletişim aracı olarak da değerlendirilmektedir.

Bazı araştırmalar çocuk ve gençlerin bilgisayarı en çok oyun amaçlı kullandıklarını ve bu oyunlar arasında en çok şiddet içerikli olanları oynadıklarını göstermektedir (Bilgi, 2005). Bayraktar (2001) tarafından yapılan araştırmada, ergenlerin % 51,3'ü, bilgisayarı, oyun oynama amaçlı kullandıklarını ifade etmişlerdir. Esgin (2000) ise internet kafelerde oyun oynayan ergenlerin % 54,5'inin şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını tercih ettiklerini bulgulamıştır.

Çetinkaya (1991) saldırganlığa ilişkin farklı kuramsal açıklamaların bulunduğunu ve bu kuramsal açıklamaların ekranda izlenen şiddet görüntülerinin, saldırganlık eğilimi üzerindeki etkileri konusundaki açıklamalarının da farklı olduğunu belirtmektedir. İçgüdü ve engellenme-saldırganlık kuramları ekrandan izlenen şiddet sahnelerinin saldırganlık eğilimini azalttığını savunurken, sosyal öğrenme kuramı şiddet sahneleri izlemenin saldırganlık eğilimini arttırdığını

savunmaktadır. Morgan (1995), bu kuramsal açıklamalar içerisinde, özellikle Bandura tarafından geliştirilen sosyal öğrenme kuramının, 'çocuk ve gençlerin izledikleri şiddet davranışlarını taklit etme eğiliminde olduğu' görüşünü savunduğunu aktarmaktadır.

Özkan (2009) ise ekrandan izlenen şiddetin gençler üzerindeki etkisine dair düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir:

“Çağımızın en temel özelliklerinden olan hız ve şiddetin görsel ve işitsel etkisi, büyükler kadar çocukları da içine alarak buna bağlı bir dünya algısı oluşturmaktadır. Çocuğun ilk ve en önemli çevresi olan ailenin içine medya araçları da katılmış durumdadır ve bu sebeple çocuğun etkileşiminde: maddi ve manevi yönden önlenemez yakınlıkta olan medya araçlarının olumlu ve olumsuz etkisini kontrol veya yok etmek mümkün olmamaktadır. Doğdukları andan başlayarak çizgi filmler, bilgisayar oyunları ve evin en etkileşimli ögesi olan televizyonun şiddet içerikli sunumlarına maruz kalarak büyüyen çocukların, şiddet olgusunu, yaşamın vazgeçilmezi gibi olağan kabul ettikleri görülmektedir” (Özkan, 2009, s.191).

Ekrandan izlenen şiddet görüntülerinin saldırganlık eğilimine etkisini konu edinen ilk çalışmalar televizyondan izlenen şiddeti konu edinmiştir. Özellikle 1960 ve 1970'li yıllarda bu yönlü çalışmalar yapıldığı görülmüştür (Atkinson, Atkinson, Smith, Bem, ve Hoeksema, 2002). Bilgisayar teknolojileri ve buna bağlı bilgisayar oyunlarındaki gelişmelere ve kullanım yaygınlığına paralel olarak bilgisayar oyunlarındaki şiddet de araştırmalara konu olmaya başlamıştır (Bilgi, 2005).

Bilgisayar oyunları, bilim insanları, kamuoyu ve eğitimciler tarafından zaman zaman tartışılmaktadır. Bu tartışmalar bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmasına paralel olarak yoğunluk kazanmış, konuya ilişkin araştırmalar da artmıştır. Araştırmalar bilgisayar oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerini belirlemeyi amaçlamışlardır. Kimi araştırmalar (Öz, 2009; Chen &

Chuang, 2007; Öztürk, 2007; Kula,2005 ) bilgisayar oyunlarının gelişim sürecinde olan çocuk ve gençlere önemli katkıları olduğunu öne sürerken özellikle şiddet içerikli oyunları konu edinen diğer bazı araştırmalar (Çetinkaya, 1991; Bilgi, 2005; Gunter, 1998; Mierlo & Buck, 2004) ise bu oyunların çocuklar ve gençler üzerinde olumsuz etkileri olduğunu öne sürmektedir. Healy (1999) de dünya çapında yapılan araştırmaların sonuçlarına göre aşırıya kaçılmadığı sürece bilgisayar oyunlarının özellikle zekâ gelişimi konusunda çok faydalı olduğunu ifade etmektedir.

Çoruh (2004) yaptığı araştırma sonucunda Bilgisayar Destekli Öğretim kapsamında okulöncesi eğitim düzeyindeki 4-6 yaş grubu çocuklarına temel kavramları öğretmek amacıyla oyun yöntemine dayalı olarak, eğitsel nitelikli bir ders yazılımının hazırlanabileceği sonucuna varmıştır.

Yavuzer (2002) çocuk ve genç açısından bakıldığında, bilgisayarın, iyi değerlendirildiği takdirde eğitim ve gelişime olumlu katkılarının olduğunu ifade etmekte ve bilgisayar kullanımının öğrenmeyi eğlenceli kılma, merak ve cesaret duygusunu güçlendirme, dikkati yoğunlaştırma, planlama, problem çözme, entelektüel tartışmalara zemin hazırlama, okul öncesi dönemde göz el koordinasyonunun gelişmesi gibi faydalarının olduğunu savunur.

Toksöz (1999) sanal dünyada var olan şiddetin, gerçek dünyadaki düşünce ve davranışları ne ölçüde etkilediği sorusunun birçok araştırmancının konusu olduğunu belirtmektedir. Yaptığı değerlendirmeye göre Toksöz bu soruya dört farklı cevabın verildiğini ifade etmektedir. İlki, bilgisayar oyunlarının saldırganlığı artırdığını varsaymaktadır. İkincisi, bilgisayar oyunlarındaki şiddet sahnelerinin korku yaratarak saldırganlık eğilimini azalttığını öne sürmektedir. Üçüncüsü, şiddet sahnelerinin bireyi şiddeti kanıksamaya yönelttiğini söylemektedir. Dördüncüsünün ise şiddet davranışlarının gözlenmesinin gerilimi düşürücü, dolayısı ile saldırganlığa yatkınlığı azaltıcı etkisi olduğunu belirtmektedir.

## **1.1. Çocuk Gelişimi Açısından Oyun**

Akboy (2005) oyunu gerçek dünya ile hayal dünyası arasında bir köprü olarak değerlendirir. Ona göre oyun çocukların bilinç dışı isteklerini, gereksinimlerini ve sorunlarını sergilediği ve doyum sağladığı bir olgudur. Çocuğun zihinsel, fiziksel, duygusal, ahlaki ve toplumsal gelişimi için hayati bir önem taşıyan oyun, çocuğun işbirliğini, paylaşmayı, kurallara uymayı öğrendiği doğal bir ortamdır. Çocuk oyun sayesinde yetenek ve ilgilerini geliştirip, el göz koordinasyonunu ve cinsel rolünü sağlamlaştırır.

Yavuzer (2000) ise oyunun ve oyunu destekleyen oyuncakların, çocukların düşünme ve keşfetmeyi öğrenmesi, fiziksel becerilerinin gelişmesi, güven kazanması, iletişim becerilerini geliştirmesi ve sosyalleşmeye başlaması açısından son derece önemli olduğunu belirtmektedir.

### **1.1.1 Oyun Kuramları**

Oyun oynamak ile ilgili olarak pek çok görüşler ortaya atılmış, kuramlar oluşturulmuştur. Kimi kuramlar oyunun içgüdüsel olduğunu savunurken kimileri de oyunu, eğlenme ve dinlenme gibi somut amaçlara hizmet eden faaliyetler olarak tanımlamışlardır (Dönmez, 2000).

#### **1.1.1.1 Fazla Enerji Kuramı**

Dönmez (2000), Spencer tarafından ortaya atılan fazla enerji kuramının oyunu, organizmada potansiyel olarak bulunan enerjinin dışa vurulması amacı ile sergilenen amaçsız etkinlikler olarak tanımladığını aktarmaktadır. Fazla enerji kuramı organizmada potansiyel olarak bulunan enerjinin amaçlı ve amaçsız etkinlikler yolu ile harcandığını varsayar. Oyun, organizmanın çalışma için gerekli olandan daha fazla enerjiye sahip olduğu zaman oynanır. Kişi, fazla enerjiyi harcamak üzere oyun oynar. Kurama göre, oyunun içeriği önemli değildir.



Sevinç (2005), Spencer'ın, hayvanlar ve insanların aktif olma yönünde evrensel bir eğilimleri olduğu inancında olduğunu aktarır. Devamında Spencer'ın oyuna ilişkin görüşlerini şu şekilde ifade eder:

“Zihinsel ve fiziksel aktif etkinliklerin sinir hücrelerinin yıpranmasına neden olduğunu, sinir hücrelerinin kendilerini yenilemelerinin hareketsiz kalma yoluyla olabileceğini düşünmüştür. Bunu izleyen aşamada organizma tekrar aktif olmaya hazır duruma gelir. Yenilenen ve canlanan hücreler uyarılara özellikle duyarlı olduklarından kontrol edilemeyecek şekilde aktif olma eğiliminde olur. Spencer aynı zamanda bilinç dışı yaşamı sürdüren içgüdülerin oyun diye nitelendirdiğimiz ortamlarda görüldüğüne dikkat çekmiştir” (Sevinç, 2005, s.59)

Bu ifadeleri ile Spencer, oyunun organizmanın sürekli olarak ürettiği potansiyel enerjinin boşalmasını sağlamak amacıyla oynandığını savunur (Sevinç, 2005).

#### **1.1.1.2. Dinlenme Kuramı**

Bu kuramın savunucularından olan Lazarus ve Patrick oyunun; fazla enerji tüketiminin aksine, harcanan enerjiyi kazanmak, yani enerji açığını kapatmak amacıyla oynandığını savunurlar. Bu kurama göre zorlayan etkinlikler insanı zihnen ve bedenen yıpratmaktadır. Bunun sonucu olarak dinlenme ve uyku ihtiyacı duyulur. Gerçek dinlenme ise insanın yaşam görevleri dışında başka etkinliklerle uğraşması ile olabilir ve bu şekilde kendini yeniler. Çocukların oyun oynamaları rahatlama gereksiniminden doğar (Sevinç, 2005 ).

Dönmez'e (2000) göre bu kuramda, oyunun harcanan enerjiyi tekrar elde etmek üzere oynandığı kabul edilir. Dinlenme kuramı oyunun, yorucu bir çalışma sonucunda organizmanın dinlenme etkinliğine duyduğu gereksinimin bir sonucu olarak ortaya çıktığını savunur.

Dinlenme kuramı “Fazla Enerji Kuramı”nın tam aksine oyunun, organizmanın az enerjiye sahip olduğunda enerjiyi artırmak için oynandığını savunur. Bu noktada oyunun şekli ve içeriği önemli değildir.

### 1.1.1.3. Öncül Deneme Kuramı

20. yüzyılın başında klasik oyun yorumcusu K. Gross, çocuğun oyunundaki temel güdünün ‘bir şeye neden olmaktan duyulan sevinç’ olduğunu ifade etmiştir. Gross, çocukların ve yetişkinlerin, etkiler konusunda bilgi edinmek ve bu etkilerin yaratıcıları olmayı istedikleri için oyun oynadığı savunur (Fromm, 1993).

Bu kuramın temsilcisi olan Gross’a göre oyun, çocuğun ileriki yaşamında kendisine yardımcı olacak ve onu hayata hazırlayacak doğal yeteneklerin ortaya çıkmasıdır. Öncül deneme kuramı, oyunun içgüdüsel olduğunu savunur. Bu kurama göre; çocuk gelecekte sergileyeceği davranış ve rolleri önceden içgüdüsel, olarak oyun şeklinde dener. Bu şekilde çocuk bir takım beceriler geliştirir ve bu beceriler bireyin yaşamını sürdürmesine katkı sunar. Bu yönü ile oyunun, türün devamını sağlayan bir fonksiyonu olduğuna inanılır (Sevinç, 2005).

Gross oyunu, gelecekteki çalışmaların bir ön hazırlığı olarak kabul eder. Gross, oyunun farklı türlerde, yıllar boyunca süregelmesini, uyum sağlayıcı bir mekanizma olarak açıklar. Oyun, üst basamakta olan türlerin olgunlaşması daha uzun zaman aldığı için, gerekli becerilerin kazanılması ve karmaşık organizmaların içgüdüsel becerilerinin gelişmesinde bir alıştırmadır (Dönmez, 2000 ).

Gross, çocuk oyunlarında becerilerin kazanılması yolunda yapılan alıştırmaların yanı sıra oyunda bilincin rolü üzerinde durmuştur. Çocuğun rastgele eline çarptığı nesneyi yakalaması içgüdüsel, refleksiv bir tepkidir. Ancak tekrarlar bilinçli olarak yakalama davranışını sürdürmesi, beraberinde dikkati ve eğlenme duygusunu getirecektir. Bu durumda etkinlik, oyun niteliği taşımaktadır (Sevinç, 2005).

## 1.2. Saldırganlık Tanımları

Türkçe “şiddet” sözcüğünün kökeni Arapça’ya dayanır. Arapça’da şiddet sözcüğü “sertlik, sert ve katı davranış, kaba kuvvet” anlamında kullanılmaktadır. İngilizce’de ise Latince kökenli “violence” sözcüğü “sert ya da acımasız kişilik, güç” anlamında kullanılmaktadır (Can, 2007).

Ayan (2007) 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.

Gönenç ise (2002) Beck’in şiddet olgusunu ele alırken niyete odaklandığını belirtir. Beck bir davranışın şiddet olarak değerlendirilebilmesi için, davranışı sergileyen kişinin bir başkasına zarar vermeyi amaçlaması gerektiğini savunur. Beck ayrıca saldırganlığın fiziksel ve psikolojik olmak üzere iki biçimde orta çıkabileceğini belirtir.

Fromm (1993) insandaki birbirinden bütünüyle farklı iki saldırganlık türü arasında ayırım yapmak gerektiğini vurgular. Fromm’a göre insanda ve bütün hayvanlarda ortak olan birinci tür saldırganlık, yaşamsal çıkarlar tehdit altında kaldığında ortaya çıkan, kalıtsal olarak programlanmış bir saldırı (ya da kaçma) tepkisidir. Bu savunucu, ‘yumuşak’ saldırganlık bireyin ve türün varlığını sürdürmesine hizmet eder, biyolojik olarak uyarlanabilir ve tehdit ortadan kalktığında o da ortadan kalkar. Diğer tip, ‘kıyıcı’ saldırganlık, bir başka deyişle zalimlik ve yıkıcılık, insan türüne özgüdür ve aslında çoğu memelilerde görülmez; kalıtsal olarak programlanmamıştır ve biyolojik olarak uyarlanamaz.

### 1.2.1. Saldırganlık Kuramları

İnsanların saldırgan davranışlarını konu edinen farklı kuramsal açıklamalar vardır. Bu kuramların saldırganlığın kökenlerine ilişkin açıklamaları ve saldırgan davranışlar sergilemenin, ileride ortaya çıkabilecek saldırganlığa etkisi konusundaki öngörülerini de nerede ise birbirine zıttır (Çetinkaya 1991).

Fromm (1993) saldırganlık ile ilgili kuramsal açıklamaların yakın zamana kadar kalıtım mı, çevre mi tartışmaları ekseninde yürütüldüğünü belirtmektedir. Fromm'a göre, kuramcılarının bir kısmı saldırganlığın doğuştan var olan bir özellik olduğunu savunurken, diğer bir kısmı ise sonradan, çevre ile etkileşim yoluyla edinildiğini belirtmişlerdir. Yakın zamanlarda yapılan değerlendirmeler ise bu iki faktörün karşılıklı etkileşimi üzerine odaklanmaktadır.

Woods ve Grant'a (2001) göre doğa bilimlerinde benzer bir şekilde olayları ve olguları açıklama çabası, bilimin kendi serüveni içinde farklı nitelikler kazanmıştır. 20 yüzyılın başında hâkim olan klasik determinizmin yerini, olay ve olguları tek neden ve bu nedene bağlı sonuç anlayışı yerini birden çok faktörün karşılıklı etkileşimi ve bu etkileşimin nasıl işlediği ve ne gibi sonuçlar doğurduğu sorularına cevap arayan yaklaşımların almaya başladığı görülür.

Doğanın evrensel yasallığı düşüncesi doğrudur, ama yasallığın yalın bir ifadesi yeterli değildir. Gerekli olan şey doğa yasalarının gerçekte nasıl işlendiğinin somut bir kavranışıdır. Mekanik bakış, ait olduğu zamanın gerçek bilimsel gelişim düzeyini yansıtarak, zorunlu olarak doğal olayların tek yanlı bir görüş tarzını geliştirdi. Bu bakış tarzının en büyük başarısı klasik mekanik idi. Bu mekanik, görelilik olarak daha basit süreçlerle ve katı bir cismin diğerleri üzerindeki basit dışsal etkisi olarak, kaldıraç, denge, kütle, eylemsizlik, itme, basınç uygulama vb. olarak anlaşılan neden ve sonuçlarla ilgilenir. Bu keşifler önemli oldukları kadar, doğanın karmaşık işleyişi hakkında kesin bir

fikre ulaşmak için açıkça yetersizdir. Daha sonraları, bilhassa Darvinci devrimden sonraki biyolojik keşifler, bilimsel olgulara organik maddenin çok daha esnek ve karmaşık süreçleriyle uyuşan farklı bir yaklaşımı mümkün kıldı (Woods ve Grant, 2001, S.120).

Beach (1955) İnsan ve hayvan davranışlarını açıklamaya yönelik çalışmalarda, Woods ve Grant (2001) tarafından vurgulanan tutumun gerekliliğine ilişkin görüş bildirmiştir. Beach'e göre bütün davranışların öğrenme ile ya da kalıtım ile açıklanması gerektiği yolundaki düşünce bütünü ile yanlıştır. Çünkü kalıtım ve çevre davranışlara etki eden faktörlerden yalnızca ikisidir. Oysa davranışın ortaya çıkmasında, kalıtım ve çevre faktörlerinden farklı başka etkenlerde söz konusu olabilmektedir (Fromm, 1993).

#### **1.2.1.1. Sosyolojik Açıdan Saldırganlık**

Sosyolojik kuramlar şiddet ve diğer suç niteliği taşıyan davranışları ele alırken bireyin içinde yaşadığı sosyo-kültürel çevre üzerine odaklanırlar. Bu kuramlara göre birey içinde yaşadığı alt kültürün değerlerini benimser ve değerlere uygun davranmaya yönelir. Ancak açıklamalar alt kültürlerin bireyler üzerindeki etkileri ile sınırlı değildir. Yoksulluk, eşitsizlik ve sosyal dışlanma gibi sosyal ve ekonomik unsurların da şiddet ve suç davranışının ortaya çıkışında etkili olduğu ifade edilir (Giddens, 2000).

Kızmaz (2006) Wolfgang ve Feraajuti'n "şiddet alt- kültürü" kuramının, şiddet davranışlarını kültürel temelde açıklayan ilk ve en kapsamlı kuramlardan biri olduğunu aktarır. Wolfgang ve Feraajuti; sorunların şiddet kullanılarak çözüldüğü kültürel değerlerin olduğu bölgelerde, şiddet alt-kültürünün var olduğunu ileri sürerler. Bu nedenle, şiddet pratiklerinin temelini kültürel yapının oluşturduğunu ifade ederler. Onlara göre kültürel yapı, bireyleri, problem çözme aracı olarak şiddet kullanmaya iter.

Edwin H. Sutherland'da (1949) şiddet ve suç davranışlarının bireyin içinde yaşadığı kültürel dokunun eseri olduğunu savunur. Sutherland'a göre şiddet ve diğer suç davranışları kültürel yapı içerisinde öğrenilir. Kültürel yapı içerisinde yer alan birincil gruplar şiddet davranışlarının öğrenildiği ana unsurdur. Sutherland'a göre kişi, suç normlarını benimseyen insanlarla birlik olarak suça yönelir. Sutherland bu durumu **farklılaşmış birlik** olarak tanımlar. Bu kurama göre insanlar ruhsal bir takım farklılıklara sahip oldukları için değil, farklı değerlere sahip birincil grupların üyesi oldukları için şiddet davranışı sergiler, suç işlerler. Kuram şiddet davranışlarının, tıpkı yasalara uyma davranışlarında olduğu gibi öğrenmenin sonucu olduğunu savunur (Giddens, 2000).

Kramer'de (2000) gençlerin sergilediği şiddet davranışının temelinde; yoksulluk, eşitsizlik ve sosyal dışlanma gibi sosyal ve ekonomik unsurları görmektedir. Ancak Kramer, söz konusu ekonomik faktörlerin şiddet davranışı üzerindeki etkisini, sosyal destek ve enformel sosyal denetimin zayıflaması faktörleri ile birlikte ele almaktadır. Ona göre, sosyal destek ve denetimin zayıfladığı yerleşim yerlerinde, ekonomik sorunlar şiddet eğilimine yol açmaktadır (Kızmaz, 2006).

Kocabaşoğlu ve Savrun (2000) Saldırganlığı benimsemiş toplumlarda çevreden gelen küçük bir uyarının şiddet eylemlerinin ortaya çıkmasına neden olduğunu savunur. Onlara göre bireyin içinde yer aldığı alt kültürde şiddetin değer kazanması, yüceltilmesi, insanlar arasında kin, kıskançlık, düşmanlık duygularının körüklenmesi de şiddeti artırır.

Kızmaz (2006) *Şiddetin Sosyo-Kültürel Kaynakları Üzerine Sosyolojik Bir Yaklaşım* adlı çalışmasında şiddetin ortaya çıkışındaki faktörlerin çeşitliliğine ilişkin görüşler bulunduğunu belirtir. Bemak ve Keys (2000), bireylerin şiddet eğilimli olmalarında irdelenmesi gereken çok sayıda risk faktörünün bulunduğunu savunur. Ancak onlar, bu risk faktörleri içerisinde bireyleri şiddet davranışını sergilemeye iten

gerçek faktörün/ faktörlerin neler olduğunun saptanmasının oldukça güç olduğunu ileri sürmektedirler. Bunun yerine şiddet olgusunu çok sayıda değişkeni birlikte içeren, bütüncül bir model ile açıklama eğilimindedirler. Bemak ve Case genel olarak şiddet davranışının kaynakları olarak, bireysel ve kişilik eğilimleri, okul çevresi, aile yapısı ve ilişkileri, akran gruplarının varlığı, silahlara kolay yollardan ulaşabilme imkânının olması, Alkol ve uyuşturucu kullanımı, toplum ver yerleşim yerinin özellikleri gibi faktörlerini gösterirler.

Giddens (2000) şiddet davranışlarının her kültürde farklı şekilde değerlendirildiğini, kimi kültürlerde yüceltildiğini, kimilerinde ise suç olarak nitelendirildiğini belirtir. Aynı davranışa farklı kültürlerde farklı toplumsal tepkilerin verilmesinin, bireylerin şiddet pratiklerini belirlediğini savunur.

Fromm (1993) bu görüşleri destekler şekilde saldırganlığın ve şiddet davranışlarının bireyin çevresi ile etkileşiminin bir sonucu olduğunu ifade eder. Ona göre saldırganlık içgüdüsel değil, çevresel kaynaklardan beslenen bir olgudur. Fromm bireyin çevresi ile etkileşimin sadece model almaya bağlı olmadığını; sınırlı ekonomik kaynaklar, düşük gelir düzeyi, şiddet davranışlarını yücelten kültürel yapı ve model alma gibi birçok faktörün belirleyici olduğunu belirtir.

#### **1.2.1.2. İçgüdü Kuramları**

Fromm (1993) İçgüdü kuramlarının saldırganlığı, insan ve hayvanların doğuştan getirdikleri özelliklerinden biri olduğunu savunduklarını belirtir.

“İçgüdü kuramına göre savaşta, suçta, kişisel tartışmalarda ve her türden yıkıcı ve sadistçe harekette açığa çıkan insanın saldırgan davranışı, boşalma yolları arayan ve kendini açığa vurmak için uygun durumun doğmasını bekleyen, kalıtımsal olarak programlanmış doğuştan bir içgüdüden kaynaklanır” (Fromm, 1993,s.20).

Baron ve Byrne (1987), içgüdücü kuramın saldırganlığı, doğuştan gelen bir saldırganlık içgüdüğü ile açıklamaya çalıştığını aktarır. Kuram saldırganlığın açlık, susuzluk, cinsellik gibi içgüdüsel olduğunu savunur. Bu kurama göre, insanlar ve hayvanlar, kendilerini saldırgan davranışlarda bulunmaya eğilimli kılan bir saldırganlık içgüdüğü ile doğmaktadır. Saldırgan davranışların ortaya çıkmasına neden olan bu içgüdü ya da dürtüdür (aktaran Çetinkaya, 1991).

Saldırganlığı doğuştan donanımcı (Natürist) görüş açısından ele alan Freud (1959) konuya ilişkin görüşlerini ilk olarak 1932 yılında Albert Einstein'a yazdığı "Why War" adlı mektupta dile getirmiştir. Freud, Einstein'ın "insanlığın savaştan nasıl kurtulacağı" sorusuna cevap amaçlı yazdığı mektupta, saldırganlığın, ölüm içgüdüleri olarak adlandırdığı biyolojik temellere dayandığını ifade etmiştir. Saldırganlığın doğuştan gelen bir özellik olduğunu savunan Freud, savaşların ve şiddet davranışlarının sona ermesinin oldukça zor olduğunu belirtmiştir. Ancak yine de saldırganlık içtepilerinin ortaya konulmasına kültür ve toplumsallaşma yoluyla ket vurulabileceğine inanmıştır (Morgan, 1995).

Kirsh (2006) Sigmund Freud'un bütün saldırgan tavırların sebebini ölüm içgüdüğü denilen "Thanatos"a bağladığını aktarır. Ölüm içgüdüğü, öznenin kendisinden dışarıya yöneltildiğinde saldırgan tavırlara sebep olur. Fakat Thanatos'un varlığı henüz bilimsel olarak kanıtlanamamıştır.

Erten ve Adalı (1996) Freud'un birinci içgüdüsel dürtü teorisinde saldırganlığın kendini koruma içgüdülerinin temelinde sayılmasını teklif ettiğini, tahripkârlık ve işkenceyi de bu içgüdü içinde kabul ederek, ortama hâkimiyette rol oynadığını öne sürdüğünü, böylece saldırganlıkta uyum eğiliminin birincil, yani doğuştan olduğuna inandığını ifade eder. Freud, ikinci içgüdüsel dürtü teorisinde ise saldırganlığın amacının, kendiliği (self) orijinal inorganik hale dönüştürmek amaçlı olarak kendini tahrip etmek olduğunu söylemiştir. Fromm'da (1993) Freud'un



saldırganlığı, birinci içgüdüsel dürtü kuramında kendini koruma ile cinsel içgüdü arasındaki savaşımın sonucu olarak gördüğünü, ikinci içgüdüsel dürtü kuramında ise yaşam içgüdü ile ölüm içgüdü arasındaki savaşımın sonucu olarak değerlendirdiğini aktarmaktadır. Fromm, her iki açıklamanın da içgüdücü bir yaklaşım olduğunu belirtir.

“Doob ve Wood (1972) Freud’un saldırganlığı, doyum sağlayıncaya kadar tırmanan, açık ve susuzluk dürtüleri gibi doğuştan gelen bir dürtü olarak ele aldığını belirtmiştir. Freud’a göre, toplumun önemli işlevlerinden biri, saldırganlık dürtüsünü, spor, tartışma ve yarışmanın diğer biçimleri gibi, yapıcı ve sosyal açıdan kabul edilebilir kanallara yöneltebilmektir. Freud’un analizi doğruysa, saldırganlık dürtüsünü ifade etmenin bu dürtüyü azaltması beklenir. Ancak bu her zaman geçerli olmamaktadır. Bazen saldırganlıklarını ifade etmeye özendirilen öfkeli kişiler, öfkelerinin dağıldığını görmekte dirler. Ancak bunun yanında, öfkeli olmadığı halde saldırganlık ifade etmeye özendirilen kişiler, daha fazla sakinleşmedikleri gibi daha da saldırgan hale gelebilmektedirler” (Gönenç, 2002, s.422).

K. Lorenz (2008) “Saldırganlığın Doğası Üzerine ” adlı kitabında şiddetin, çevreden gelen uyaranlara karşı bir tepki değil, insanın içinde gömülü ve serbest kalmaya çabalayan, potansiyel bir dürtü olduğunu savunmaktadır.

Lorenz, saldırganlığın kötü bir olgu olmadığını, yaşamak için gerekli olduğunu savunmaktadır. Hayvanlar, beslenme ve üreme alanlarına elde etmek, yavrularını korumak ve rakiplerini yenmek için saldırgan olmak zorundadırlar. Bu tür bir saldırganlık, uyum sağlamak için gereklidir çünkü organizmanın yaşamasına yardım etmektedir (Brewer & Crano, 1994)

Lorenz’e göre saldırgan davranışların temelinde; saldırganlık içgüdüünün yarattığı saldırganlık enerjisinin, belli bir düzeye ulaştıktan sonra patlama halinde boşalması yatmaktadır. Bu nedenle, bireyleri saldırgan davranışlarda bulunmaya

iten sıkıştırılmış saldırganlık enerjisinin boşalmasını sağlayacak bazı faaliyetler düzenleyerek, bu tür davranışları bir dereceye kadar kontrol altında tutmak mümkündür. Sembolik savaş oyunları organize etmek, sert ve mücadele gerektiren spor karşılaşmaları düzenlemek, Lorenz'in saldırganlık enerjisinin boşaltılması için önerdiği faaliyetlerden bazılarıdır. Saldırgan davranışları kontrol altında tutmak için önerdiği bu faaliyetler dikkate alındığında, Lorenz'in kuramını da saldırgan içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlığı azaltacağı yönünde bir yordamada bulunulabilir (Lorenz, 2008).

Fromm (1993) saldırganlığın içgüdüsel olduğu düşüncesine şiddetle karşı çıkmış ve bu görüşünü "*İnsandaki Yıkıcılığın Nedenleri*" adlı eserinde çeşitli araştırma sonuçları ile desteklemeye çalışmıştır. Fromm bu düşüncelerini şu şekilde özetlemektedir:

İnsanbilimsel kanıtlar, insan yıkıcılığına ilişkin içgüdücü açıklamanın dayanıksızlığını ortaya koymuştur. İnsanların yaşamsal tehditlere karşın kendilerini kavga ederek (ya da kaçarak) savunmalarına bütün kültürlerde rastlamamız karşın, yıkıcılık ve zalimlik o kadar çok toplumda en alt düzeydedir ki, "doğuştan" bir tutkuyu söz konusu edersek bu büyük farklılıklar açıklanamaz. Dahası, avcı-yiyecek toplayıcılar ve ilk tarımcılar gibi en az uygarlaşmış toplumların daha gelişmiş toplumlardan daha az yıkıcılık ortaya koydukları gerçeği, yıkıcılığın insan "doğa"sının bir parçası olduğu görüşünü yalanlamaktadır. Son olarak, yıkıcılığın yalıtılmış bir etken olmayıp, gördüğümüz gibi, bir sendromun bir parçası olduğu gerçeği, içgüdücü tezi yalanlamaktadır (s.226-227).

Çetinkaya (1991) İçgüdü kuram temsilcilerinin saldırganlıkla ilgili görüşlerini ortaya attıkları dönemde henüz bilgisayar oyunlarının icat edilmediğini, bu nedenle kuram temsilcilerinin bu araçların saldırgan davranışlar üzerindeki etkisine dair

görüşlerinin olmadığını belirtir. Ancak özellikle Freud'un saldırganlık kuramında önemli bir yer tutan 'boşalma' (catharsis) kavramına dayanarak, Freud'un şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırgan davranışları azaltacağı yönünde bir yordamada bulunacağını söylemenin mümkün olduğunu ifade eder. Yani eğer saldırganlık potansiyel bir dürtü ise, şiddet içerikli oyunlar oynamak kişide boşalım sağlar ve oyunu oynayan kişinin saldırganlık eğilimini azaltır. Kirsh'de (2006) içgüdü kuramının temel önermelerine dayanarak şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, kişinin saldırganlık eğilimini azaltacak bir etkide bulunması gerektiğini savunur.

### **1.2.1.3. Nörobiyolojik Kuram**

Atkinson ve arkadaşlarına (2002) göre, Nörobiyolojik kuram insan ve öteki türlerin davranışlarını beyin ve sinir sisteminin içinde oluşan elektriksel ve kimyasal olaylarla ilişkilendirme çabasıdır. Kuram saldırganlığı da insan ve hayvan organizmasının yapısal özellikleri ile açıklamaya çalışır. Bu kurama göre saldırgan davranışlar organizmanın farklı bölgelerindeki niteliklere göre belirlenir. Özellikle beynin saldırgan davranışların sergilenmesinde belirleyici olduğu düşüncesini savunur.

Savrun (2000) şiddet davranışının nörobiyolojik temelini şu sözleri ile ifade etmektedir;

Şiddeti besleyen birçok kaynak vardır. Ancak bu kaynakların etkin olabilmesi için, etkileyebilecekleri bir canlı organizmaya ihtiyaç vardır. Şiddet davranışını anlayabilmenin anahtarı, onun biyolojik temelini anlamaktan geçer(...) Her türlü sosyal davranışın ve tabii ki şiddetin, prefrontal korteks-amigdala-hipotalamus üçgeninden işlediği düşüncesini işaret etmektedir. Bu diğer beyin bölgelerinin olaya katılmadığı anlamına gelememekle beraber, bu üçgenin diğer bölgelere göre daha ağırlıklı olarak işlev gösterdiğini düşündürmektedir" (Savrun, 2000, s.10).

Hayvanlarda saldırganlığın biyolojik temellerini konu edinen bazı arařtırmalar, hayvanlarda hipotalamusun belirli bir bölgesinin elektrik ile orta řiddette uyarılmasının, öldürme ile sonuçlanan saldırgan davranıřlara neden olduđunu bulgulamıřtır (Atkinson ve ark., 2002).

Balciođlu (2000) Limbik sistemin bir parçası olan amigdaların, duyguların denetiminden sorumlu alanlar olduđunu ve amigdala bölgesinde lokalize olan bazı tümöral oluřumların ařırı agresyonlara yol ađtıđını belirtmektedir.

Erten ve Adalı (1996) tıpkı insanlarda olduđu gibi, sayıları az da olsa kurallara uymayan maymunlar görüldüđünü belirterek, bu antisosyal maymunların beyin omurilik sıvılarında, serotonin seviyesinin normalin altında olduđunun tespit edildiđini aktarmaktadır. Yine aynı makalede ABD Deniz Piyadeleri'nden ařırı řiddet sebebiyle ihraç edilenlerde ve Finlandiya'da çok řiddetli ve anlamsız cinayetler iřlemiř olanlarda da serotonin azlıđı görüldüđünü ifade etmektedirler.

Yakın zamanlarda yapılan arařtırmalar, testosteron seviyesi yüksek insanların diđerlerine oranla daha fazla saldırganlık eđiliminde olduđunu göstermiřtir. Yine maymunlar üzerinde yapılan bir arařtırmada da testosteron seviyesi yüksek maymunların, diđerlerine göre daha saldırgan davranıřlar sergiledikleri gözlenmiřtir (Atkinson ve ark., 2002).

Tarhan (2000) hayvanlar incelendiđinde memelilerin, özellikle primatların, savunucu saldırganlık sergilediklerini belirtir. Ona göre bu türler sadece kendilerini tehdit altında hissettikleri ve engellendikleri zaman saldırganlařırlar.

Fromm (1995), avcı ve yiyecek toplayıcı küçük topluluklar oluřturarak yařayan tarih öncesi insanda, ayırıcı bir özellik olarak, yıkıcılıđın en alt, iř birliđi ve paylařmanın ise en yüksek düzeyde bulunduđunu; ancak üretim ve iř bölümündeki artış ile büyük bir ürün fazlasının yaratılması ile ve seçkin katmanlarına dayanan, hiyerarşik yapıdaki devletlerin kurulmasıyla geniş çaplı yıkıcılık ve zalimliđin ortaya

çıkıldığını, uygarlıkta ve gücün rolünde görülen yükselme ile de bu yıkıcılığın ve zalimliğin güçlendiğini ortaya koyarak saldırganlığın biyolojik temelli olduğu savını çürütmeye çalışır.

#### **1.2.1.4. Kalıtım Kuramları**

Kalıtım kuramları, saldırganlığın türün devamını sağlayan ve atalarımızdan miras olarak kalan ve doğuştan sahip olduğumuz bir eğilim olduğunu savunur. Leyha Usen'in, insan olgularının incelenmesinde tek yaklaşımın evrimci yaklaşım olduğu yolundaki temel önermesinin anlamı şudur: "Bir insanın içindeki ruhsal süreçleri, ancak ve ancak, o insanın evrim süreci içerisinde nasıl bugünkü durumuna geldiğini bilerek anlarız" (Atkinson ve ark., 2002)

Symons, evrimsel psikolojinin bilişsel ve diğer psikolojik mekanizmaların biyolojik kökenleriyle ilgilendiğini belirterek, evrimsel psikolojinin ardında yatan ana fikrin, tıpkı biyolojik mekanizmalar gibi, psikolojik mekanizmaların da doğal bir ayıklanma süreciyle milyonlarca yıl içinde gelişmiş olması gerektiğidir. Psikolojik bir mekanizmanın doğal ayıklanmayla geliştiğini söylemek, bu mekanizmanın genetik bir temeli olduğunu, geçmişte hayatta kalma ile ilgili bazı sorunların çözülmesinde ya da yeniden üretimin gerektirdiği değişikliklerin artışında yararını kanıtlamış olduğunu söylemektir (Atkinson ve ark., 2002).

Brewer ve Crano (1994) saldırganlığın, genetik yolla taşındığına dair birçok delil bulunduğunu öne sürerek, Rushton ve arkadaşları tarafından yapılan bir araştırmayı örnek verirler. Söz konusu araştırmada, aynı genetik yapıyı paylaşan tek yumurta ikizlerinde, saldırganlık oranının, çift yumurta ikizlerine göre daha benzer olduğu bulgulanmıştır. Destekler nitelikteki bu delillere rağmen, sosyo-biyoloji, toplumlar arasındaki saldırganlık oranı farklılıklarını açıklayamamaktadır. Ayrıca, saldırganlık aynı toplum içinde kısa zaman dilimleri içinde de farklılık gösterebilmektedir. Saldırganlığın genetik taşınmayla belirlendiği düşünüldüğünde,

bu gibi farklılıkların ortaya çıkmaması gerekmektedir. Brewer ve Crano, kalıtım kuramının bu farklılıkları açıklamada yetersiz kaldığını belirtmektedirler.

Brewer ve Crano (1994) Kalıtım kuramları dikkate alındığında bilgisayar oyunu ile bilgisayar oyun türü ile saldırganlık arasındaki ilişkiden ziyade çocukların saldırganlığa kalıtsal yatkınlıklarının dikkate alınması gerektiğini vurgular. Buradan yola çıkarak erkeklerin bilgisayar oyunlarında fiziksel saldırganlığının kızlardan daha fazla olmasının bekleneceğini söylerler.

#### **1.2.1.5. Engellenme-Saldırganlık Kuramı**

Engellenme-saldırganlık kuramına göre saldırganlık çevresel koşullardan kaynaklanan engellenmelere bir tepki olarak ortaya çıkmaktadır. Kişi ulaşmak istediği belirlenmiş bir hedefe varma konusunda bir engellenme ile karşılaşması durumunda saldırgan davranışlar sergiler (Bilgi, 2005).

Kuramın başat temsilcilerinden olan Dollard, yaşayacağımız engellenmelerin ve kötü olayların, ilerideki davranışlarımızın saldırganca olmasına neden olacağını öne sürmüştür. Bu kurama göre bir takım hedeflerimize ulaşmamız engellendiği takdirde saldırgan davranışlar geliştirmeye başlarız ( Sanderson, 2010).

Engellenme-saldırganlık kuramı şunu savunur: “Saldırgan davranışın meydana gelmesi her zaman engellenmenin varlığını öngörür ve buna karşıt olarak, engellenmenin var olması her zaman bir saldırganlık biçimine yol açar” (Fromm; 1993, s.98).

Köknel'e göre (2000) engelleme yapan etkenler organizmanın içinden ya da dışından gelebilir. İçten gelen etkenlerin başında bedensel ve ruhsal güçsüzlük, güvensizlik, kaygı, korku ve suçluluk duygusu yer alır. Dıştan gelen etkenler, doğal ve toplumsal ortamda bulunan engelleyici nitelik taşıyan koşullar ve olaylardır.

Dollard, Doob, Miller, Mowrer ve Sears tarafından ortaya atılan engellenme-saldırganlık kuramı dört sayılı öne sürmektedir:

- 1) Engellenme, saldırganlığa hazır bir durum yaratmaktadır.
- 2) Saldırganlık, engellenmenin kaçınılmaz bir sonucudur (yani, engellenme-saldırganlık bağı organizmada oluşmuş durumdadır).
- 3) Eğer saldırganlığın hedefi çok güçlüyse, saldırganlık ertelenir veya daha az güçlü hedeflere yönelir.
- 4) Saldırganlık, engellenmeden dolayı oluşan gerilimi düşürür ve daha sonra saldırganlığın ortaya çıkma olasılığı da bu şekilde düşer (Brewer & Crano, 1994)

Morgan (1995) her hangi bir güdünün engellenmesinin, saldırganlığa neden olabileceğini savunur. Ona göre her zaman olmasa bile saldırganlık, çoğunlukla engellenme sonucu ortaya çıkar. Bu düşüncesini “Eğer bir çocuk bir şey ister ve bazı nedenlerden ötürü elde edemezse saldırganlık davranışı görülebilir” örneği ile desteklemeye çalışır.

Kirsh (2006) engellenme-saldırganlık kuramının öfkeyi merkez aldığı şu şekilde aktarır:

Engellenme-saldırganlık hipotezinin ilk ortaya atıldığı dönemde saldırganlığın en önemli belirleyicilerinden biri olan öfke üzerinde fazla odaklanılmamış, bu olgu oldukça basit bir şekilde ele alınmıştır. Buna karşın Berkowitz'in yeniden ele aldığı, engellenme-saldırganlık hipotezinde ise öfke merkez konuma alınmıştır (Kirsh, 2006, s.46).

Berkowitz iki nokta üzerine odaklanmıştır:

1- Engellenmenin bir sonucu olan saldırganlık, sadece organizmanın saldırıya geçiş safhasını oluşturmaktadır. Aynı zamanda önceden öğrenilmiş olan saldırgan davranış alışkanlığı da bu hazırlık durumuna yardımcı olmaktadır.

2- Bu hazırlığa rağmen, uygun uyarılarla depolanmış saldırganlık güdülerinin birlikteliği olmadığı sürece, saldırgan ve öfke dolu tepkilerin ortaya çıkmasına imkan yoktur (Berkowitz, 1962).

Berkowitz, engellenmenin saldırganlığa doğrudan yol açmadığını fakat bir tür saldırganlığa hazır olma durumu yarattığını söyler. Bu kurama göre kişinin engellenme duygusunu saldırganlık olarak dışa vurabilmesi için bir saldırganlık uyarısına ihtiyacı vardır. Bu geleneksel olarak saldırganlıkla ilişkilendirilmiş nesnelere (silah, bıçak) veya bir olay olabilir. Engellenme-saldırganlık kuramına göre; ekrandan yansıyan bazı uyarılar, engellenme duygusu içerisinde olan kişi için uyarı rolü oynayarak, kişinin saldırganca davranma potansiyelini artırır (Kirsh, 2006).

Bass, engellenme-saldırganlık kuramının ilk ortaya atıldığı zaman önemli ölçüde kabul görmesine rağmen, bütün saldırgan davranışları açıklama gücüne sahip olmadığını savunur. Bass'a göre engellenmeye verilen önem, saldırgan davranışın ortaya çıkmasında etkili olan diğer faktörlerin (zararlı uyarıların) göz ardı edilmesine neden olmaktadır. Oysa saldırgan davranışın ortaya çıkmasında engellenme kadar etkili olan başka faktörlerde olabilir. Bass'a göre "engellenme saldırganlığın öncellerinden yalnızca bir tanesidir ve en güçlü olanı da değildir" (Fromm, 1993, s.99).

Çetinkaya, engellenme saldırganlık kuramının içgüdücü temele dayandığını belirterek, bu kurama göre şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın, oyuncuda katartik bir etki yaratarak saldırganlık eğiliminde azalmaya neden olacağını savunur.



Kirsh (2006) ise engellenme saldırganlık kuramının temel tezlerini dikkate alarak, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuk ve gençlerin, oyun oynarken bir takım engellenme durumu yaşayacağı için saldırganlık eğiliminde artışın bekleneceğini, ancak bu görüşü savunmaya yetecek kadar kanıt bulunmadığını ifade etmektedir.

#### **1.2.1.6. Uyarılma Aktarımı Kuramı**

Uyarılma aktarımı kuramı, daha önceki bir olaydan kalan farkında olmadığımız uyarımın, farklı bir ortamdaki duygusal tepkilerin düzeyini arttırabileceğini savunmaktadır. Saldırganlık, daha önceki olaylardan kalan olumsuz uyarımların daha sonraki ortamlara aktarılmasının sonucu ortaya çıkan duygusal bir tepkidir (Brewer & Crano, 1994).

Schacter, belirsiz fiziksel uyarımları yorumlamak için, çevredeki ipuçlarını araştırdığımızı ve bu ipuçlarına göre fiziksel durumu adlandırdığımızı savunmuştur. Brewer ve Crano (1994) Zillman'ın, Schacter'in kuramını genişleterek, belirli bir durumda (uyuşturucu, eylem veya bir olaydan ötürü) ortaya çıkan uyarılmanın daha sonraki durumlara aktarılabilmesini belirtmiştir. Bu bakış açısı ile bilgisayar oyunlarındaki şiddet sahneleri sonucu ortaya çıkan uyarılmanın, gelecekteki bir başka olayda daha saldırgan davranmamıza neden olabileceği söylenebilir (Bilgi, 2005).

#### **1.2.1.7. Davranışçı Kuram**

Davranışçı kuram doğrudan gözlenemeyen ve değiştirilemeyen zihinsel süreçlere gereğinden fazla önem verildiğini, bunun yerine gözlenebilen ve değiştirilebilen çevresel faktörlere önem verilmesi gerektiğini savunur. Davranışçılık kuramının önemli savunucularından Skinner bu kuramın babası olarak kabul edilir. Skinner determinist bir bakış açısı ile insanların özgür seçimler yapma şansları olmadığını, çevresel koşullara göre davranmak durumunda olduklarını belirtir.

Skinner duygu ve düşüncelerin varlığını kabul etmekle beraber, eylemlerimizi bu unsurların belirlediğini reddeder. Bunun yerine, gözlenebilir çevre ile davranış arasındaki neden-sonuç ilişkisine odaklanmak gerektiğini savunur (Corey, 2005).

Davranışçılık 1970'lere kadar etkili olmuş bir akımdır. Genel olarak davranışçılık akımının amacı, gözlenebilir davranışları incelemek ve davranışı ortaya çıkaran etkileri saptamaktır. Davranışların incelenmesi sırasında, ortaya çıkan ya da organizmayı etkileyen koşulların (uyaran) ve bu koşullarda gözlenen davranışların (tepki) üzerinde odaklanılır. Davranışçılara göre "uyaran-tepki" (U-T) bağının nasıl oluştuğunun anlaşılması ile davranışların kontrol edilmesi ve biçimlendirilmesi mümkün olacaktır (Açıkgöz, 2007, s.78).

Davranışçılara göre; davranışlarımız çevre tarafından belirlenir ve kontrol edilir. Eğer uygun çevre şartları yaratılırsa çocuklar istenilen şekle sokulabilir. İnsanların özerk davranması ve kendi davranışlarını yönlendirmesi mümkün değildir (Açıkgöz, 2007).

Bu kuram saldırgan davranışların sergilenmesinde, kişinin saldırganca davranışlarının ardından çevreden alacağı tepkilerin belirleyici olduğunu savunur. Örneğin bir çocuk saldırganca bir davranış sergiler ve bunun sonucunda ödüllendirilirse ileride karşılaşacağı benzer bir durumda yine saldırganca davranacaktır. Davranışçı kuram diğer bütün davranışlar gibi saldırgan davranışların da uyaran-tepki bağı çerçevesinde geliştiğini savunur (Atkinson ve ark., 2002).

Açıkgöz (2007), davranışçı yaklaşıma yöneltelen eleştirileri, yalnızca gözlenebilir etkinlikler üzerinde durulması, öğrenmeyi U-T bağının oluşmasına indirgeyerek problem çözme, karar verme, yaratıcılık gibi birçok karmaşık zihinsel sürecin görmezden gelinmesi, pekiştiricilerin işlevi, davranışı bağlamdan kopuk

açıklamaya çalışmak, öğrenme sürecinde öğreneni edilgin olarak görmek ve hayvan deneylerinin sonuçlarını insana genellemek şeklinde sıralamaktadır (Açıkgöz, 2007).

#### **1.2.1.8. Sosyal Öğrenme Kuramı**

Albert Bandura 1960'larda, gözleme dayalı öğrenme ile klasik ve edimsel koşullanmayı birleştiren sosyal öğrenme kuramını geliştirmiştir (Corey, 2005). A. Bandura ve W. Mischel bu kuramın temel ve güncel öncüleridir. Bandura'ya göre öğrenmenin önemli bir boyutu başkalarının davranışlarını gözlemleyerek gerçekleşir. Örneğin annenin veya babanın öfkeli ve saldırgan davranışlarını gözleyen çocuklar da bu davranışları kazanabilir. Akranlarına, kardeşlerine saldırgan tavır ve davranışlar geliştirirler. Bireyin biliş yapısı ve düşünceleri, onun davranışlarını kontrol etmesini sağlar (Aydın, 2005).

Sosyal öğrenme kuramı katı davranışçılıktan dolayı öğrenme ya da gözlemleyerek öğrenmenin önemini vurgulaması bakımından ayrılır. Birçok davranış örüntüsü, başkalarının eylemlerini izleyerek ve bu eylemlerin o kişiler için doğurduğu sonuçları gözlemleyerek öğrenilir (Atkinson ve ark., 2002).

Skinner ve Pavlov, geleneksel katı davranışçı yaklaşımı esas alarak, öğrenmenin kişinin bulunduğu ortamdaki değişkenlere bağlı olarak aktif katılımı gerçekleştirildiğini savunurken, Bandura bunun daha karmaşık bir takım etkenlerle mümkün olabileceğini savunmuştur. Bandura, öğrenmenin gözleme yoluyla ve koşullanarak gerçekleşebileceğini savunmuştur. Geleneksel davranışçıların iddialarının aksine, davranışlarımızın hem hissi hem de kavrama yoluyla biçimlendiğini ve edindiğimiz davranışların bu yollarla şekil aldığını savunup "reciprocal determinizm" (karşılıklı determinizm) fikrini ortaya atmıştır (Harmening, 2010).

Corey'e (2005) göre sosyal öğrenme kuramı, davranışçılığın aksine öğrenme sürecinde bilişsel süreçlerin etkili olduğunu da ifade eder. Bu nedendir ki sosyal öğrenme kuramı davranışçılığın aksine kişilerin herhangi bir durumda nasıl davranacakları konusunda seçim yapma şansına sahip olduğunu savunur.

Bandura' ya göre gözleyerek öğrenme, bir kişinin diğer kişilerin etkinliklerini basit olarak taklit etmesinden farklıdır. Kişi çevresinde meydana gelen olayları izler ve bilişsel olarak işler, bu işlem sonunda da yeni bir davranış sergiler. Bandura gözlem yolu ile öğrenme ve taklit yolu ile öğrenme kavramlarının farklı olduğunu, birbirlerinin yerine kullanılamayacağını savunur. Ancak gözlem yolu ile öğrenmenin bazı durumlarda taklidi de içerebileceğini belirtir (Senemoğlu, 2005).

Aydın'a (2005) göre davranışçılığı esas alan sosyal öğrenme kuramı, insanların, davranışları itibariyle olumlu geribildirim (ödül) aldıkları veya kendilerine çevre tarafından olumsuz geribildirim (ceza) yöneltmeyen davranışları tekrar etme, kazanma eğiliminde olduğu iddiasındadır.

Morgan (1995) öğrenme ve modeli örnek almanın, olumlu sosyal davranışların gelişiminde olduğu gibi, saldırganlık üzerinde de önemli bir etkisi olduğunu belirtir. Morgan'ın aktardığına göre, araştırmalar, saldırganlık davranışının ödüllendirilmesi ile tekrar meydana çıkma olasılığının arttığını göstermektedir. Bunun yanı sıra, belli durumlarda öğrenilmiş saldırganlık davranışı, başka durumlara da genellenip yayılabilir.

Sosyal öğrenme teorisine göre çocuklar ve ergenler başkalarının davranışlarını gözlemleyerek öğrenirler. Gözlemleyerek öğrenme; başkalarının sergilediği davranışları hatırlamaya ve taklit etmeye yönelik kavrama sürecini ifade eder (Kirsh, 2006).

Sosyal öğrenme kuramını ortaya atan Albert Bandura, saldırganlığın sadece yaşanan saldırganlık deneyimleriyle değil, başkalarına dikkat ederek öğrenildiğini

ifade etmektedir. Diğer sosyal davranışlarda olduğu gibi saldırganlık davranışını da başkalarının yaşadığı olayları gözleyerek ve sonuçları değerlendirerek kazanırız. (Myers, 1996). Çocuk bir toplulukta nasıl davranılacağını gözlemler ve daha sonra kendisi de aynı davranışta bulunur. Öğrenmeyle gerçekleşen bu davranış gösterme biçimi saldırganlık davranışı içinde geçerlidir (Freedman, Sears ve Carlsmith, 1993). Çocuklar özellikle problemlerin saldırganlıkla çözümünü büyüklerinden ve akranlarından öğrenmektedirler (Aronson, Wilson ve Akert, 1997, aktaran Güçkıran, 2008).

Bazı bilim insanları, saldırganlığın doğuştan var olan bir nitelik olduğunu kabul etmekle beraber, sosyal öğrenme kuramının vurguladığı çevresel faktörlerin saldırgan davranışın ortaya çıkmasında daha belirleyici olduğunu ifade ederler. Fromm (1993) öğrenmenin yüksek düzeydeki türlerin davranışlarında belirleyici olduğunu savunur. Fromm'a göre öğrenme kapasitesi güçlü olan türler, doğuştan getirdikleri davranış kalıplarından ziyade öğrendikleri davranışları sergilerler. Bu nedendir ki Fromm, insanın saldırgan davranışının temelinde, doğuştan getirilen özelliklerin değil, öğrenmenin belirleyici olduğunu ifade eder.

Bandura, öğrenmenin kavrayış kısmıyla olan ilgisini açıklamak için yaptığı "Bobo Doll" araştırmasının sonuçlarına dayanarak, gözlemlenerek edinilen davranışın ileride takındığımız tavırlara olan etkisinin çok büyük olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu bakış açısı ile, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukları saldırgan davranışlar sergilemeye iteceği söylenebilir (Harmening, 2010).

#### **1.2.1.9. Boşalma Kuramı (Catharsis Theory)**

Atkinson ve arkadaşları (2002) bir dürtü olarak saldırganlık ile öğrenilmiş bir tepki olarak saldırganlık arasında ayırım yapmaya çalışan araştırmaların, çoğu kez katarsis (bir duyguyu yoğun biçimde yaşayarak gidermek) üzerinde odaklandıklarını belirtir.

Katarsis kuramına göre saldırganlık içgüdüseldir ve saldırganlığın ifade edilmesi boşalma (Catharsis) ve buna bağlı rahatlamaya neden olur. Saldırganlık davranışını sergileyen bireyin saldırganlık düzeyinde azalma olur. Tıpkı açlık, susuzluk ve cinsellik gibi temel dürtüleri doyumaya yönelik eylemlerin, bu dürtülerin kişide yarattığı birikimi azaltması ve rahatlama sağlaması gibi. Boşalma (catharsis) kuramına göre saldırgan davranışların sergilenmesinden sonra saldırganlık duygularında ve eylemlerinde bir azalmanın olması beklenir (Atkinson ve ark., 2002).

Katarsis kuramı, Freud'un içgüdücü kuramının Robert Singer tarafından 1970'li yıllarda uyarlanmış hali olarak da değerlendirilmektedir. Singer, şiddet içerikli medya görsellerinin ve bilgisayar oyunlarının saldırganlık eğilimini azaltacağını savunmuştur. Ona göre herkeste potansiyel olarak var olan saldırganlık eğilimi, bilgisayar oyunlarındaki karakterlere uygulanan sanal şiddet aracılığı ile dışa vurulur. Bu da oyunu oynayan kişinin iç gerginliğinin azalmasını sağlar. Böylece kişi oyun öncesindeki durumuna kıyasla daha az saldırgan davranışlar sergileme eğiliminde olur (Nielsen, Smith & Tosca, 2009).

Bu yaklaşıma göre şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama, saldırganlık dürtüsünün ifade edilmesinin bir yolu olarak değerlendirilir ve oyun sonrasında oyuncunun saldırganlık duygularında ve eylemlerinde bir azalma görülmelidir. Boşalma (Catharsis) kuramının savunduğu bu düşünceleri test eden araştırmalar, saldırganlık düzeyinde beklenin aksine, azalma yerine artış olduğunu bulgulamışlardır (Atkinson ve ark. 2002).

#### **1.2.1.10. Genel Duygusal Saldırganlık Modeli**

Eroğlu (2009), genel duygusal saldırganlık modeline göre saldırganlık davranışının, uyarılma, etki ve biliş olmak üzere 3 önemli faktörünün olduğunu belirtmektedir. Bu kurama göre bu üç faktör birlikte ele alınmalıdır. "Bu şemada,

uyarılma, saldırgan bir eylemi daha muhtemel kılacak olan psikolojik heyecan anlamına gelmektedir. Etki ise, bir eylemin elverişliliğine ya da elverişsizliğine yönelik değerlendirici parçası iken biliş, eylemin ifası ve sonuçları hakkında makul düşünceleri temsil etmektedir”. Ekranda şiddet içerikli görüntülerin izlenmesi saldırganlık davranışı üzerinde, bu üç yolla etkili olmaktadır. Aynı zamanda, saldırgan ya da anti-sosyal bir tepkinin ortaya çıkma olasılığını da etkiler. Bu etki artış ya da azalma yönünde olabilir.

Genel duygusal saldırganlık modelinin temel önermelerini sınamak üzere yapılan araştırmalarda, kuramın görüşünü destekler sonuçlara ulaşılmıştır. Bu araştırmaların çoğunda “seçici maruz bırakma yaklaşımı” ile, sadece yoğun şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkisi incelenmiş ve şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, hem kısa vadede hem de uzun vadede saldırgan davranışlara neden olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Hâlbuki Anderson ve arkadaşları 1995 yılında yaptıkları bir araştırmada “seçici maruz bırakma” yaklaşımını kullanmak yerine hem yoğun şiddet içerikli (oyunun amacının en yüksek düzeyde şiddet uygulamak olduğu) hem de “heyecan” dozu yüksek ancak sınırlı düzeyde şiddet içerikli (şiddet uygulamanın oyunun amacı olmadığı) bilgisayar oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkilerini araştırmışlardır. Araştırma sonucunda yoğun şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığı arttırdığı, sınırlı düzeyde şiddet içerikli, heyecan dozu yüksek bilgisayar oyunlarının ise saldırganlık eğilimini azalttığını bulgulamışlardır (Vorderer & Bryant, 2006).

İçgüdü, katarsis ve engellenme saldırganlık kuramları, ekranda izlenen şiddetin saldırganca duygu ve davranışları azaltıcı bir etki yapacağını savunurken; sosyal öğrenme kuramı, ipucu kuramı ve uyarılma hali aktarımı kuramı, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırgan davranışlarda bir artışa yol açacağına savunmaktadır (Çetinkaya, 1991). Ancak Kirsh (2006) engellenme saldırganlık

kuramının, oyun sırasında birçok engellenme ile karşılaşan oyuncunun saldırganlık eğiliminde artışa neden olabileceğini vurgular. Yine de bu yönlü kanıtların yeterli olmadığını da belirtir.

### **1.3. Bilgisayar Oyunları**

Bilgisayar oyunlarının yaygınlığının ve teknolojik gelişme düzeyinin araştırma konusunda önem taşıdığı daha önce yapılan çalışmalarda belirtilmiştir (Ulusoy, 2005; Çelen, 2007). Bu nedenle bilgisayar oyunlarının yaygınlığına ve teknik özelliklerinde meydana gelen gelişmelere değinmenin faydalı olacağı düşünülmektedir.

#### **1.3.1. Bilgisayar Kullanım Oranı Ve Yaygınlığı**

Türkiye İstatistik Kurumu'nun yaptığı araştırmalara (Türkiye İstatistik Kurumu [TUİK] 2009) göre teknolojik gelişmeler ve internetin yaygınlaşması ile Türkiye'de her geçen gün, bilgisayar ve internet kullanım oranında önemli artışlar yaşanmaktadır. Bu yönlü araştırmalar her yıl yaklaşık % 5'lik bir artışın yaşandığını göstermektedir.

TUİK (2009) tarafından yapılan 'hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması' sonuçlarına göre 2007 yılında hanelerin internet erişim oranı %19,7 iken, aynı oran 2008 yılında %25,4, 2009 yılında ise %30,0 olarak belirlenmiştir. Aynı araştırmanın sonuçlarına göre internet kullanıcılarının %4.6'sı interneti oyun oynamak amaçlı kullanmaktadır.

Bilgisayar oyunlarının satış rakamları, bu oyunların kullanıcılar tarafından ne kadar rağbet gördüğünü açıkça ortaya koymakta ve yaygınlığı hakkında fikir vermektedir. Uysal (2005) 2003 yılında bilgisayar oyunu endüstrisinin 10 Milyar dolarlık ciroya ulaştığını belirtmektedir. Richtel'de (2005) 30 yıldır, video oyunları oynamanın gençlerin en çok tercih ettiği eğlence aktivitelerinden biri olduğunu ve bu



oyunların yıllık satışlarının 10 milyar dolardan fazla olduğunu belirterek, bilgisayar oyunlarının yaygın bir şekilde, geniş kitlelerce oynandığını belirtmektedir.

Kirsh (2006) özelde şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının gördüğü ilginin satış rakamlarından anlaşılabilirliğini belirterek bu konuda şu bilgileri aktarmaktadır:

1993' te savaş oyunu olan *Street Fighter*'in satışları 1,5 milyar doları aşmıştır. Şiddet içerikli video oyunlarının yaygınlığının tarih içinde artışı şu istatistiklerle ortaya çıkar: *Mortal Kombat*'ın en kanlı versiyonu diğer versiyonlarından yedi kat daha fazla satılmıştır (Goldstein, 1999). Bugün şiddet içerikli video oyunları sektördeki en önde gelen dallardan birisidir. 2004 yılının Ekim ayında *Grand Theft Auto: San Andreas* sadece beş gün içerisinde 2 milyon üniteden fazla satmıştır. Bundan kısa bir zaman sonra *Halo 2* satışa çıkarıldığı gün 2.4 milyon kopyadan fazla satılmıştır (Kirsh 2006, s.233).

Becker (2004) Orijinal PlayStation konsollarının dünya çapında 20 milyondan fazla satış yaptığını, daha başarılı ardılı PlayStation II'nin şimdiye kadar 70 milyondan fazla satmış olmasıyla birlikte, halen her gün binleri geçen satış rakamlarıyla başarısını devam ettirdiğini belirtmektedir.

### **1.3.2. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi Ve Niteliği**

Uysal (2005) bilgisayar oyunlarının tarihi gelişimini, 1930'lu yıllarda Amerika'daki Pizza salonlarında kullanılan, bozuk para ile çalışan oyun makinelerine dayandırır. Bugünkü anlamda bilgisayar oyunu veya video oyunu olarak nitelendirilen oyunların ise, 1961 yılında MIT (Massachusetts Institute of Technology) öğrencisi Steve Russel tarafından geliştirilen Spacewars oyunu ile tarihi serüvenlerine başladığını ifade eder. Spacewars ilk etkileşimli bilgisayar oyunu olma özelliği taşır.

Bilgi'ye (2005) göre bilgisayar destekli oyunlar 1960 lı yıllarda bu amaç ile üretilmiş oyun konsolları ile oynanırdı. Teknolojik gelişmelerin hız kazanması ve video oyunlarının bilgisayar aracılığı ile oynanmaya başlaması ile artık her bilgisayar bir oyun ve eğlence aracı olabilme özelliğini kazanmıştır. Önceleri sadece video oyunu konsollarına sahip çocukların video oyunu oynama şansı varken, bugün kişisel bilgisayarlar ve internet kafeler sayesinde bilgisayar oyunu çocuk ve gençlerin kolay ulaşabilecek olması nedeni ile hemen herkesin oynayabileceği oyunlar haline gelmiştir.

Uysal (2005), bilgisayar oyunlarındaki gelişmelerin, pazarın büyüklüğüne paralel olarak oldukça hızlı bir seyir izlediğini ifade etmektedir. Uysal ilgili araştırmasında her geçen gün piyasaya yeni oyunlar sürüldüğünü ve bu oyunların, çeşitli yönleri ile, önceki oyunlardan daha gelişkin olduğunu belirtmektedir. Özellikle şiddet içerikli bilgisayar oyunlarındaki grafik, seslendirme ve hareketlerin giderek daha gerçekçi olduğunun altını çizmektedir.

Toksöz'de (1999) bilgisayar oyunlarının niteliğinin, bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelere paralel olarak, gerçeğe daha yakın grafik ve seslendirmelerin kullanılması ile her geçen gün artış gösterdiğini belirtmektedir. Toksöz durumu "teknolojik gelişme, oyunların sunduğu gerçekliğin giderek artmasını sağlıyor. Bu nedenle daha önceleri, grafik ve sesin ilkeliliğinin yarattığı gerçek dışılık ve komiklik nedeniyle önemsenmeyen bazı temaların ciddiye alınması zorunlu hale geliyor" şeklinde ifade etmektedir.

Çelen (2007) *Ergenlik ve Genç Yetişkinlik* adlı kitabında, bilgisayar oyunlarındaki gerçekçiliğin giderek arttığını ve oyuncunun, ekrandan yansıyan şiddeti pasif bir şekilde izleme konumunda olmadığını, ekranda görünen şiddeti belirleyen, uygulayan kişi konumunda olduğunu ifade etmektedir. Bu haliyle bilgisayar oyunlarının televizyonda izlenen şiddet görüntülerinden farklı bir etkisi bulunabileceğinin altını çizmektedir.

Uysal'a (2005) göre "Gelişen teknoloji kullanıcı ve makine arasındaki etkileşimin yanında bilgisayarın sunabileceği gerçekçilik seviyesini de arttırmış, oyunu gerçek yasama yaklaştırarak oyuncuyu kendisine bağımlı hale getirmiştir " (Uysal, 2005 s.ii).

Gentile ve Anderson (2003) şiddet içerikli video oyunlarının tarihini üç ana döneme ayırmaktadır: Atari Dönemi (1977 -1985), Nintendo Dönemi (1985-1995) ve Sony Dönemi (1995-....) .

### **1.3.2.1. Atari Dönemi: Soyut Şiddet**

Atari dönemi oyunları bugüne oranla çok daha basittir. O dönemde *Missilie Command* ve *Asteroids* gibi oyunlar, yok edici lazer silahları gibi unsurlar sebebiyle şiddet içerikli olarak değerlendirilmiştir. Yukarı-aşağı kovalamacaları ve noktaların yenmeleriyle *Pac Man* ise düşük dereceli bir şiddet oyunu olarak değerlendirilir (Cooper & Mackie, 1986; Dominick, 1984). Atari döneminin çubuk şeklindeki insan temsili, diğer insan temsillerine pek fazla saldırmazdı. Yani bu dönem oyunlarının şiddet içeriği oldukça düşüktü (Kirsh, 2006).

### **1.3.2.2. Nintendo Dönemi: Yükselen Gerçekçilik**

Nintendo dönemi ile birlikte daha iyi grafikler, ses efektleri, şiddet derecelerinde yükseliş ve yapay kanın sıkça kullanımı ortaya çıkmıştır. Atari dönemi video oyunlarının sadece belli alanlarda oynanabilme olanağı yerini, ev konsollarına ve kişisel bilgisayarların kullanımına bırakmış, bu da video oyunlarının yaygınlığını arttırmıştır (Buchman & Funk, 1996) .

Soyut dövüşlerin ve ateş etmelerin yerini daha gerçekçi şiddet temsillerine bırakması da Nintendo döneminde olmuştur. *Street Fighter* gibi dövüş oyunları ve *Virtua Cop* gibi ateş etme oyunları, diğer insan figürlerini öldüren insan figürlerini içeriyordu.

Mortal Kombat gibi yüksek dereceli şiddet oyunlarında “Bitir Onu!” gibi motive edici ses efektleri, parçalanmış bedenler ve fişkırarak kanlar gibi görsel efektler vardı (Kirsh, 2006).

### **1.3.2.3. Sony Dönemi: Gerçek Gibi Şiddet**

1994 yılında Sony tarafından piyasaya sürülen, PlayStation video konsolu ile artık Sony Dönemi başlamıştır. PlayStation’ın orijinal versiyonu hemen dünyanın bir numaralı video oyunu haline gelmiş, orijinal PlayStation konsolları dünya çapında 20 milyondan fazla satış yapmıştır. Fakat daha başarılı ardılı PlayStation şimdiye kadar 70 milyondan fazla satmış olmasıyla birlikte halen her gün binleri geçen satış rakamlarıyla başarısını devam ettirmektedir (Becker, 2004; Kirsh 2006 ).

Satış rakamlarından daha dikkate değer olan ise, ses, grafik, insan biçimli temsillerin gerçekçiliği hususundaki gelişimdir. Bilgisayarlaştırılmış poligonların, saniye başına işlem gücünün artması ile, daha gerçekçi şiddet karakterlerinin ve şiddet eylemlerinin gösterimini sağlamıştır (Kirsh, 2006).

### **1.3.3. Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar**

Funk tarafından 1993 yılında yapılan bir araştırmada yedinci ve sekizinci sınıfa giden 357 öğrencinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları değerlendirilmiştir. Bu öğrencilere, en çok oynadıkları bilgisayar oyunlarını, verilen beş kategoriden biriyle tanımlamaları istenmiştir. En çok tercih edilen oyunlar, örneklemin %32’sinin oynadığı fantezi ve şiddet içerikli oyunlar ve örneklemin %29’nun oynadığı yine şiddet içerikli olan spor oyunlarıdır. Öğrencilerin %20’si genel eğlence tarzında oyun oynamayı tercih ettiklerini belirtirken, %17’si insan tarafından uygulanan şiddeti ele alan oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir. Örneklemin yalnızca %2’si eğitimsel içerikli oyunlar oynamayı tercih ettiğini belirtmiştir (Bilgi, 2005).

Kestenbaum ve Weinstein (1985) yaşları 11-17 yaşlarındaki ergenlerin video oyunu oynama alışkanlıkları ile suça eğilimleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amaçlı yürüttükleri çalışmada, video oyunu salonlarında harcanan para miktarı ve zaman ile suça eğilim arasında pozitif bir ilişki bulgulamışlardır. Yine aynı çalışmada harcanan para miktarı ve zaman ile öfke toleransı arasında da negatif bir ilişki bulunmuştur (Kirsh, 2006).

Graybill ve arkadaşları tarafından (1985) yapılan deneysel bir çalışmada ilköğretim okullarına devam eden öğrencilerin, şiddet içerikli video oyunu oynama alışkanlıkları ile saldırganlık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı bulgulanmıştır (Kirsh, 2006).

Gerbner ve arkadaşları 1994 yılında yoğun bir şekilde Tv de sergilenen şiddet görüntülerine maruz kalan gençlerin gerçek dünyayı olduğundan daha fazla şiddet içeren nitelikte algıladığını bulgulamışlardır. Bu durumu "*Cultivation Theory*" ile açıklamışlardır (Kirsh, 2006).

Van Mierlo ve Vanden Bluck (2004) "*Cultivation Theory*" den hareketle video oyunlarının da çocuklar üzerinde benzer bir etki yapıp yapmadığını araştırmışlardır. Bu amaçla 3–6. sınıflarda okuyan 322 Flemenk çocuk ile yaptıkları çalışmada şiddet içerikli video oyunu oynama ve şiddet içerikli TV programları izleme ile gerçek dünyada var olan şiddeti algılama düzeyleri arasında bir ilişki olduğunu saptamışlardır. Ayrıca polis merkezlerine intikal eden şiddet içerikli vakalardaki artışı TV ve video oyunlarındaki şiddet ile ilişkilendirerek bu görüşlerini desteklemeye çalışmışlardır.

Cooper ve Macki 1986 yılında 4. ve 5. sınıf öğrencilerinden oluşturdukları grupla yaptıkları çalışmada iki oyun türünü kullanmışlardır. Denekler iki gruba ayrılarak bir grubun şiddet içeriği yoğun olan Misilse Command diğer grubun Pac Man adlı oyunu oynaması sağlanmıştır. Deneysel oturumlardan sonra katılımcılar

çeşitli özelliklere sahip (saldırganlık özelliği olan/olmayan) oyuncakların bulunduğu bir odaya alınmış ve 8 dakika boyunca serbest şekilde oyun oynamalarına izin verilmiştir. Daha sonra deneklerden serbest oyun oynama aşamasında olumsuz davranışlar sergileyen bir çocuğa 3 ayrı ceza türünden birini vermesi istenmiştir. Cezalar dışarı çıkmama, tv izlemeden mahrum bırakma ve başka bir odaya gönderme şeklinde belirlenmiştir. Cezanın süresi katılımcının basması ile yanan kırmızı ışığın, yanma süresi olarak sunulmuştur. Araştırma sonucunda erkek katılımcıların şiddet içerikli video oynama ve oyuncak tercihi arasında anlamlı bir ilişki bulunmamış iken kız katılımcılarda iki değişken arasındaki ilişki anlamlı bulunmuştur. İki cinsiyet içinde akranlarına verilen cezanın türü ve şiddet içerikli video oyunu arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Verilen cezanın süresi ile şiddet içerikli video oyunu arasındaki ilişki de anlamlı bulunmamıştır. Araştırmacılar kız çocuklarının oyuncak tercihlerinde meydana gelen değişikliği, erkek öğrencilerin daha önceki tercihlerinin deney sırasında sunulan oyuncaklarla benzer olması ile açıklamaya çalışmışlardır. Yani erkek öğrenciler deneyden önce de, erkek çocuklar için tasarlanmış, şiddet çağrışımı oyuncakları (silah gibi) tercih etmektedir. Dolayısı ile deneysel oturumlar sonrası erkek çocukların oyuncak tercihlerinde bir fark çıkmaması olağan karşılanmıştır. Kız çocukların deneysel oturumlardan önce oynadıkları oyuncaklar ise şiddet çağrışımı taşımayan oyunlar iken deneysel oturumlardan sonra oyuncak tercihlerinde şiddet çağrışımı bulunan oyuncakları tercih ettikleri görülmüştür. Bu durum deneysel koşullara bağlanmış, model olarak öğrenme ve taklit kavramı ile açıklanmaya çalışılmıştır (Kirsh, 2006).

Silvern ve Williamson 1987 yılında okul öncesi dönem çocuklarında olumlu sosyal davranışlar ve saldırgan davranışlar üzerinde şiddet içeren video oyunları ve çizgi filmlerin etkilerini araştıran bir deneysel çalışma yürütmüşlerdir. Şiddet içeren video oyunu ve çizgi filmlere maruz kalan çocukların saldırgan figürler taşıyan oyuncakları tercih ettikleri gözlenmiştir. Katılımcıların akranlarına karşı uyguladıkları

saldırgan davranışlarında anlamlı bir artış gözlenmiştir. Yine aynı çalışmada şiddet içeren video oyunu ve çizgi film izleyen katılımcıların olumlu sosyal davranışlarının düşük, saldırgan davranışlarının yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu durum sosyal öğrenme kuramının, ekranda izlenen şiddetin çocuklar tarafından model alındığı hipotezi ile tutarlı olduğu vurgulanmıştır (Kirsh, 2006).

Winkel ve arkadaşları tarafından yapılan (1987) başka bir araştırmada ise şiddet içerikli video oyunlarının 8. sınıf öğrencilerinin kalp atışları ve saldırganlık eğilimlerine etkisinin olmadığı bulgulanmıştır (Kirsh, 2006).

Irwin ve Gross, yaptıkları deneysel çalışma ile yaşları 5 ve 7 arasında değişen bir grup çocuğun şiddet içerikli oyunu diğer grubun ise beceri oyunu oynamasını sağlanmış daha sonra katılımcıların davranışlarını gözlemleyerek oyunların etkisini belirlemeye çalışmıştır. Çalışmanın sonucunda katılımcıların oyun kahramanlarınıninkine benzer davranışlar sergilediği bulgulanmıştır. Şiddet içerikli oyun oynama koşulunda bulunan deneklerin daha fazla saldırgan davranış içeren oyunlar oynadığı belirlenmiştir. (Irwin & Gross, 1995).

Anderson ve Ford, (1986) lisans öğrencilerinin şiddet içerikli bir bilgisayar oyunu oynadıktan sonraki “düşmanlık” duygularını ölçmüşlerdir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, duygusal durumu olumsuz yönde etkilediğini, oyunu oynayan kişilerin düşmanlık ve kaygı duygularının arttığını belirtmişlerdir. Benzer şekilde, Griffiths ve Hunt da, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin, oyun oynama sıklığıyla saldırgan davranışlarındaki artış arasında ilişki bulmuşlardır (Griffiths, 1999, s. 397- 401: aktaran Bilgi, 2005, s.14).

Scott 1995 yılında yaptığı çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan kız çocuklarının saldırganlık eğiliminin aynı oyunu oynayan erkek çocuklardan daha yüksek olduğunu bulgulanmıştır. Ayrıca şiddet içerikli oyunları oynamanın saldırganlık

eğilimine etkisinin, yaş değişkenine göre farklılık arz ettiğini bulgulamıştır. Buna göre daha küçük yaştaki çocuklarda aynı oyunu oynayan, kendilerinden büyük olan çocuklara göre daha fazla saldırganlık eğilimi gösterirler (Scott, 1995).

Kirsh (1998) 3. ve 4. sınıflara devam eden 52 katılımcı ile yaptığı deneysel çalışma ile şiddet içerikli video oyunlarının bu yaş grubunun saldırganlık eğilimleri üzerindeki etkisini araştırmıştır. Araştırma sonucunda şiddet içerikli video oyunu oynayan çocukların saldırganlık eğilimlerinin arttığını bulgulayan Kirsh, çocukların oyundaki kahramanların davranışlarını model alma ve taklit yolu ile sergilediklerini ve bu türden oyunların 17 yaşından küçükler için yasaklanması gerektiğini belirtmiştir (Kirsh, 2006).

Gunter (1998) tarafından yapılan araştırmada ise kullanıcının aktif katılımını gerektiren bilgisayar oyunu oynamanın kan basıncını ve fiziksel saldırganlığı arttırdığı bulgulanmıştır.

Funk, Buchman, Jenks ve Bechtoldt tarafından 2003 yılında 5-7 ve 8-12 yaşları arasında 66 çocuk üzerinde yapılan bir araştırmada uzun süre şiddet içerikli video oyununa maruz kalan çocukların saldırgan davranışlarında anlamlı bir değişiklik olmadığı ancak olumsuz bir yaşantı durumunda saldırgan davranma potansiyelinin var olduğu bulgulanmıştır (Kirsh, 2006).

Gentile ve arkadaşları 2004 yılında sekizinci ve dokuzuncu sınıfta okuyan 600 öğrenci üzerinde yaptıkları araştırma ile şiddet içerikli oyun oynama ile öğretmenlerine karşı kendilerini savunmak amaçlı yaptıkları tartışmalarda kullanılan saldırgan tepkiler ve arkadaşlarına yönelik fiziksel şiddet sıklığı ve düşmanlık seviyesi arasında pozitif bir ilişki bulmuşlardır (Gentile, Lynch, Linder & Walsh, 2004).



Funk ve arkadaşları 2004 yılında 4. ve 5. sınıfa devam eden 150 çocuk üzerinde yaptıkları araştırmada şiddet içerikli video oyunu oynayan ve şiddet içerikli filmler izleyen çocukların diğerlerine göre daha fazla şiddet eğiliminde olduğunu belirlemişlerdir (Funk , Bechtoldt, Pasold & Baumgardner, 2004).

Anderson, Gentile., ve Buckley (2007) tarafından yapılan deneysel bir çalışma da şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların saldırganlık eğiliminin arttığı bulgulanmıştır.

#### **1.3.4. Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Türkiye’de Yapılan Bazı Çalışmalar**

Çetinkaya (1991) şiddet içerikli video oyunlarının çocukların saldırganlık eğilimlerine etkisini belirlemek amacıyla Ankara’nın sosyo-ekonomik düzeyi birbirinden farklı ilçelerinden seçilen öğrencileri ile deneysel bir çalışma yapmıştır. Katılımcılar şiddet içerikli video oyunu oynama, şiddet içerikli video oyunu izleme ve şiddet içerikli olmayan kağıt kalem oyunu oynama deney gruplarına seçkisiz olarak atanıp, 10 dakika süre ile oynama ve izleme koşullarında kalmaları sağlamıştır. Deneysel oturumlardan sonra katılımcılardan yandaki odada bulunan sahte şok cihazı ile oyunda başarısız olan öğrencilere ceza olarak elektrik şoku vermeleri istenmiştir. Şok cihazı üzerinde verilecek şokun düzeyini gösteren semboller yerleştirilmiş ve katılımcıya istediği düzeyde şok verme hakkına sahip olduğu söylenmiştir. Katılımcıların verdikleri elektrik şoku düzeyi saldırganlık eğilimi olarak kaydedilmiştir. Araştırmacı bu yolla katılımcıların saldırganlık eğilimlerini belirlemeye çalışmıştır. Araştırma sonucunda şiddet içerikli video oyunu oynamanın çocukların saldırganlık eğilimini arttırdığı bulgulanmıştır. Yine aynı çalışmada şiddet içerikli video oyunu oynayan erkek çocukların aynı oyunu oynayan kız çocuklara oranla daha fazla saldırganlık eğilimine sahip oldukları bulgulanmıştır.

Bayraktar (2001 ) Lefkoşa’da 686 (343 kız, 343 erkek ) öğrenci ile yaptığı korelasyonel araştırma sonucunda internette oynanan oyunların çoğunun şiddet

içerikli olduğu, bu oyunların hem anti-sosyal saldırganlığı hem de kendine dönük saldırganlığı arttırdığı bulgusuna ulaşmıştır.

Durdu, Hotomaroğlu ve Çağatay (2004) üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu tercihlerini belirlemek üzere yaptıkları araştırmada, Türkiye'deki öğrencilerin oyun tercihleri nelerdir? Öğrenciler neden bilgisayar oyunlarını tercih etmektedirler? Oyun oynamalarını ve oyun tercihlerini belirleyen nedenler nelerdir? Cinsiyetin oyun oynama ve oyun tercihlerine etkisi var mıdır? Sorularına cevap aramışlardır. Araştırma Orta Doğu Teknik Üniversitesinden 225 ve Gazi üniversitesinden 271 öğrenci ile yürütülmüştür. Bu çalışmada veriler, katılımcıların nüfus bilgileri, bilgisayar kullanımları, oyun oynamaları ve oyun tercihlerini içeren 24 maddelik bir anket ile elde edilmiştir. Araştırma sonucunda, en çok tercih edilen oyun türleri strateji, yarış ve aksiyon/serüven olarak ortaya çıkmıştır.. En çok tercih edilen oyun temaları ise serüven ve keşif olarak belirlenmiştir. Oyun oynama nedeni olarak da stres atma gösterilmiştir. Literatürde olduğu gibi ODTÜ'deki katılımcılar arasında erkekler kadınlara göre daha fazla oyun oynamakta ve oyun türü ve tema tercihleri cinsiyete göre farklılık gösterirken Gazi Üniversitesi katılımcıları arasında anlamlı bir fark gözlenmemiştir.

Bilgi tarafından yapılan (2005) bir araştırmada ise İstanbul ili, Kartal ilçesindeki farklı ilköğretim okullarına devam eden ilköğretim 6.7. ve 8. sınıflarına devam eden, 134'ü kız 176'sı erkek, toplam 310 öğrenci ile yapılan korelasyonel çalışma ile öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve depresyon, yalnızlık ve saldırganlık eğilimi düzeyleri arasındaki ilişki belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma sonucunda şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın anti-sosyal saldırganlık eğilimini arttırdığı bulgulanmıştır. Ancak bu artışın haftada 1-4 saat süre ile şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grupta görülmediği, haftada 5 saatten fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grupta görüldüğü bulgulanmıştır.

Arařtırmacı, řiddet ierikli bilgisayar oyun tr ve oynama sresi ortak etkisinin anlamlı olduėu bulgusuna ulařmıřtır.

zttnc 2006 yılında bilgisayar oyunlarının ocuklar zerindeki etkisini konu edinen ok sayıda arařtırmayı incelemiřtir. İncelemeye konu olan arařtırmalar hem deneysel hem de betimsel yntemlerin kullanıldıėı alıřmalardır. zttnc, bu arařtırmaların nemli bir kısmının řiddet ierikli bilgisayar oyunlarının, ocukların saldırganlık eėiliminde artıřa neden olduėu bulgusuna ulařıldıėını belirlemiřtir.

Kars (2010) tarafından yapılan betimsel bir arařtırma ile řiddet ierikli bilgisayar oyunlarının ocukların saldırganlık eėilimlerine etkisi belirlenmeye alıřılmıřtır. Arařtırma yařları 9-11 arasında deėiřen, 93' kız, 91'i erkek olmak zere 184 ilköėretim 4. ve 5. Sınıf ėrencileri ile yrtlmřtr. Arařtırmada katılımcıların oyun oynama alışkanlıkları ve saldırganlık eėilimleri arasındaki iliřki belirlenmeye alıřılmıřtır.

Arařtırma sonunda erkek ocukların kız ocuklardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları ve erkek ocukların daha fazla řiddet ierikli bilgisayar oyunu oynadıkları belirlenmiřtir. Arařtırmada elde edilen bir diėer bulgu ise řiddet ierikli bilgisayar oyunu oynamayan ocukların saldırganlık bunalımı alt leėinden aldıkları puanın, bu tr oyunları oynayan ocukların puanından yksek olduėudur. Yine aynı arařtırma ile řiddet ierikli bilgisayar oyunu oynayan ocukların anti-sosyal saldırganlık puanlarının, bu tr oyunları oynamayan ocuklardan daha yksek olduėu sonucuna ulařılmıřtır (Kars, 2010).

Kars (2010) aynı alıřmada oyun oynama sresinin etkisini belirlemeye ynelik iřlemler yapmıř ve daha uzun sre řiddet ierikli bilgisayar oyunu oynayan ocukların anti-sosyal saldırganlık puanlarının, aynı oyunları daha kısa sre ile oynayanlardan anlamlı dzeyde yksek olduėunu bulgulamıřtır.

#### **1.4. ARAŞTIRMANIN AMACI**

Bu çalışma ile şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının, yatılı bölge ilköğretim 6., 7. ve 8. sınıflarına devam eden öğrencilerin saldırganlık eğilimleri üzerindeki etkisinin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bu etkinin oynama süresi ve cinsiyet faktörlerine göre farklılık gösterip göstermediği incelenecektir. Bu amaçla aşağıda belirtilen sorulara cevap aranacaktır.

1. Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynama çocukların saldırganlık eğilimlerini artırır mı?
2. Uzun süre şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklar, kısa süre oynayanlara göre daha mı fazla saldırganlık eğilimi göstermektedir?
3. Bilgisayar oyunu türü ve oynama süresi göz önüne alındığında, saldırganlık eğilimi cinsiyetler açısından fark gösterir mi? Eğer böyle bir fark var ise, hangi tür saldırganlık eğiliminde bu fark izlenmektedir?

İlgili literatür incelendiğinde konuya dair farklı araştırma bulguları ve kuramsal açıklamaların olduğu görülmektedir. Bu yönü ile elde edilecek verilerin literatüre katkı sunması da amaçlanmaktadır.

Araştırma sonucu elde edilen verilerin anne babalar ve öğretmenlerin, çocukların oyun oynama alışkanlıklarını biçimlendirme sürecinde de katkı sunması amaçlanmaktadır.

#### **1.5. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ**

Bilgisayar oyunlarının saldırganlık eğilimine etkisi konusunda farklı kuramsal açıklamalar mevcuttur. Konu ile ilgili farklı kuramsal açıklamaların bulunması ve yapılan araştırma sonuçlarının birbiri ile çelişiyor olmasından hareketle yapılacak deneysel bir 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 seçerler. Bu yaklaşıma bilim insanları Occam'ın usturası adını verirler. Farklı kuramsal açıklamaların gücünü sınamanın en iyi yolu açıklamayı sınamaya yönelik deneylerin yapılmasıdır” (Wynn ve Wiggins, 2005, s 6).

Araştırmacı bu yönüyle bilgisayar oyunları ve şiddet arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik deneysel bir çalışmanın yapılmasının literatüre katkı sunacağını düşünmüştür.

Türkiye’de bilgisayar oyunlarının saldırganlık eğilimine etkisini konu edinen çalışmaların sayısı oldukça azdır. Türkiye’de yapılmış olan deneysel çalışmalar araştırıldığında sadece tek bir çalışma yapılmış olduğu görülmüştür. Çetinkaya (1991) tarafından yapılan çalışmada katılımcılara sadece 10 dakika video oyunu oynatılıp, oyunların, katılımcıların saldırganlık eğilimine etkisi belirlenmeye çalışılmıştır. Yurtdışında yapılan çalışmalarda da deneysel oturumlar kısa tutulmuş (15 Dakika Max) ve bilgisayar oyunlarının saldırganlık eğilimine etkisi belirlenmeye çalışılmıştır (; Anderson & Ford 1986; Irvin & Gross 1995; Kirsh 1998;). Oysa Bilgi (2005) tarafından yapılan çalışmada oynama süresinin saldırganlık eğilimine etkisi anlamlı bulunmuştur. Ulusoy (2008) tarafından yapılan başka bir araştırma da bilgisayar ve interneti kullanım sürelerindeki artışa paralel olarak saldırganlık düzeylerinde anlamlı fark bulunmuştur. Bu bulgular daha önce yapılan deneysel araştırmaların oynama süresi faktörü açısından, yöntemsel eksiklikler taşıdığını düşündürmektedir. Bu nedenle oynama süresi faktörünü de dikkate alan, kontrol düzeyi daha yüksek çalışmalara gereksinim olduğu düşünülmektedir. Bu yönü ile araştırmacının oynama süresinin etkisini belirlemeye yönelik planlanmasının literatüre katkı sunacağı düşünülmektedir. Yine Bilgi (2005) tarafından yapılan çalışma korelasyonel olması nedeni ile bilgisayar oyunu oynama ve saldırganlık eğilimi konusunda neden sonuç ilişkisi kurmaya elverişli değildir. Doğası gereği

korelasyonel alıřmalar olayların nedenlerini belirleme iddiasında ve abasında deęillerdir. Bunun yerine iki olgu ya da olay arasındaki iliřkinin dzeyini belirlemeyi amalarlar. Bu nedenle bilgisayar oyunları ve saldırganlıęı konu edinen korelasyonel alıřmalar bilgisayar oyunlarının saldırganlıęı artırıp artırmadıęı sorusuna cevap verememektedir. Yani “řiddet ierikli bilgisayar oyunu oynamak mı saldırganlıęı artırır yoksa saldırganlık eęilimi olan genler mi řiddet ierikli bilgisayar oyunu oynarlar” sorusuna cevap vermeye yetecek verilere korelasyonel alıřmalarla ulařmak mmkn deęildir (Karasar, 1999).

Yurtdiřında konu ile ilgili yapılan arařtırma sonuları ise eliřkilidir. Konu ile ilgili hem deneysel hem de korelasyonel alıřmalar yapılmıřtır. Bazı arařtırmacılar tarafından yapılan alıřmalar, korelasyonel olması nedeni ile neden-sonu iliřkisine dair veriler sunamamaktadır (Van Mierlo & Vanden Bluck, 2004; Gerbner et al., 1994; Kestenbaum & Weinstein, 1985; Funk, 1993;). Bu anlamda arařtırmanın bilgisayar oyunları ve saldırganlık eęilimi arasında bir neden sonu iliřkisi analizi yapmaya elveriřli bulgular sunması beklenmektedir.

Ayrıca daha nce yapılan deneysel alıřmaların tamamı, katılımcıların deneysel otumlardan nce bilgisayar oyunu oynamıř olma olasılıęının yksek olduęu kent merkezlerinde yapılmıřtır. Bu alıřma, kontroln glendirilmesi amacıyla katılımcıların bilgisayar oyunu oynama yařantısının olmadıęı/sınırlı olduęu ve deneysel oturumlar dıřında oynama olanaęının bulunmadıęı ky okullarında yapılacaktır. Bu yn ile dięer alıřmalara kıyasla daha saęlıklı bulguların elde edileceęi dřnlmektedir.

Bilgisayar oyunlarının genler arasındaki yaygınlıęı konunun pratik nemini arttırmaktadır. Zira bilgisayar oyunlarının saldırganlık eęilimine etkisinin belirlenmesi zellikle ailelere ve eęitimcilere bu konuda nasıl davranmaları gerektięi konusunda nemli katkılar sunacaktır.

## BÖLÜM II

### YÖNTEM

Araştırma deneysel bir çalışmadır. Araştırmada bilgisayar oyunu oynamanın oyun türü, oynama süresi ve cinsiyet faktörlerine göre saldırganlık eğilimine etkisi incelenmiştir.

#### 2.1. ÖRNEKLEM

Araştırmanın örneklemini katılımcıların bilgisayar oyunu oynama olanağının olmadığı/sınırlı olduğu Tunceli ili Pertek ilçesi Yatılı İlköğretim bölge Okulu ve Tunceli İli Aktuluk Köyü Yatılı İlköğretim Bölge okuluna devam eden 6.7.8. sınıf öğrencilerinden oluşturulmuştur. Tunceli ili sınırları dâhilinde bulunan diğer okullardaki öğrenci sayısının, araştırma için gerekli olan katılımcı sayısına ulaşmaya elverişli olmaması ve bilgisayar laboratuvarlarındaki teknik yetersizlikleri nedeni ile çalışmaya dâhil edilmemiştir.

Araştırma öncesinde çalışmanın ilköğretim 4.,5. ve 6. sınıf öğrencileri ile yapılması planlanmış, ancak bu sınıf düzeylerinde araştırma için gerekli olan katılımcı sayısına ulaşamayınca, aynı okullara devam eden 6.,7. ve 8. sınıf öğrencileri ile araştırma yürütülmüştür.

Araştırmada kullanılan bütün ölçek ve formlar deneysel oturumlara başlanmadan önce 6.,7 ve 8. sınıflara devam eden bütün öğrencilere uygulanmıştır. Katılımcılar tarafından doldurulan test ve anketler, hafta sonu ön değerlendirmeye tâbi tutularak yanlış veya eksik dolduran öğrenciler ile veli izin yazısı olmayan ve okuma yazma yetersizliği olan 58 öğrenci çalışmaya dâhil edilmemiştir. Bu aşamada okul öğretmenlerinin görüşleri de alınmıştır. Ayrıca Pertek Yatılı İlköğretim Bölge Okulundan 8, Aktuluk yatılı İlköğretim Bölge Okulundan ise 4 öğrenci “gündüzlü öğrenci” statüsünde eğitim almaları nedeni ile çalışmaya dâhil edilmemiştirlerdir. Zira

söz konusu öğrenciler derslerin bitiminden sonra ilçe ve şehir merkezlerindeki evlerine gitmektedirler. Bu yönü ile internet kafelerden istifade etme şansına sahip olmaları, araştırmacıyı bu öğrencileri çalışma dışında tutmaya itmiştir.

Araştırmaya katılma niteliğine sahip olduğu düşünülen öğrencilere araştırma ile ilgili sınırlı bilgi verilmiş ve bu aşamadan sonra çalışmaya katılmak istemediğini belirten 2 öğrenci daha çalışma dışında tutulmuştur.

Katılımcılar belirlenirken şu kriterler esas alınmıştır:

- Katılımcının okuma-yazma becerisine sahip olması
- Katılımcının Kaynaştırma programına (Engelli Öğrencilerin Eğitim Programına) tabi olmaması
- Ön test ve anketlerin doğru doldurulmuş olması
- Veli izin yazısının bulunması
- Katılımcının köyde yaşıyor olması

Elemeler sonunda Pertek Yatılı İlköğretim Bölge okulundan 37 Erkek, 38 Kız olmak üzere 75 öğrenci ve Aktuluk Yatılı İlköğretim Bölge Okulundan 38 Erkek 37 kız olmak üzere 75 öğrenci ile örneklem grubu oluşturulmuştur.

Araştırmaya katılacak öğrenciler sınıf düzeyi ve cinsiyet faktörleri açısından, her grupta eşit sayıda katılımcının olacağı şekilde 5 ayrı gruba seçkisiz olarak atanmışlardır.

Katılımcılar hakkında daha ayrıntılı bilgi elde etmek amacıyla anket ile toplanan verilerin frekans dağılımları tablolastırılarak yorumlanmıştır.



**Tablo.2.1. Örneklem Grubunun Genel Yapısı ve Özelliklerine İlişkin Frekanslar**

| Değişken           | Kategori        | N   |
|--------------------|-----------------|-----|
| Cinsiyet           | Kız             | 75  |
|                    | Erkek           | 75  |
| Yaş                | 12 Yaş          | 30  |
|                    | 13 Yaş          | 56  |
|                    | 14 Yaş          | 47  |
|                    | 15 Yaş          | 15  |
|                    | 16 Yaş          | 2   |
| Sınıf Düzeyi       | 6. Sınıf        | 51  |
|                    | 7. Sınıf        | 50  |
|                    | 8. Sınıf        | 49  |
| Yaşadığı Yer       | Köy             | 150 |
| Aile Gelir Düzeyi  | 649 TL ve Altı  | 130 |
|                    | 649-1249        | 18  |
|                    | 1250 TL ve Üstü | 2   |
| Baba Eğitim Düzeyi | Okumamış        | 12  |
|                    | İlkokul         | 106 |
|                    | Ortaokul        | 25  |
|                    | Lise            | 7   |
| Anne Eğitim Düzeyi | Okumamış        | 31  |
|                    | İlkokul         | 107 |
|                    | Ortaokul        | 9   |
|                    | Lise            | 3   |
| Evde Bilgisayar    | Var             | 8   |
|                    | Yok             | 142 |
| Bilgisayar oynama  | Oynayan         | 48  |
|                    | Oynamayan       | 102 |
| Oynama Süresi      | Hiç Oynamam     | 102 |
|                    | 0-1 Saat        | 34  |
|                    | 1-2 Saat        | 6   |
|                    | 3 Saat ve Üstü  | 8   |
| Toplam             |                 | 150 |

Araştırma grubunu oluşturan öğrencilerin cinsiyet faktörü açısından eşit olmasına özen gösterilmiş ve grubun % 50'sinin kız, % 50'sinin erkek öğrencilerden oluşması sağlanmıştır.

Araştırma grubunda, her sınıf düzeyinden eşit sayıda katılımcının bulunması amaçlanmış, ancak 8. sınıf öğrenci sayısının yeterli olmaması nedeni ile 6 sınıftan bir öğrenci çalışmaya dâhil edilmiştir. Bu hali ile araştırma grubunda yer alan öğrencilerin sınıflara göre dağılımı incelendiğinde % 34'ünün 6. Sınıf, % 33,3'ünün 7. Sınıf ve %32, 6'sının 8. Sınıf öğrencilerinden oluştuğu görülmektedir.

Araştırma grubu içinde yaş değişkenine göre en kalabalık grubu % 37,3 oranı ile 13 yaş grubu oluştururken, bunu sırası ile % 31,3 ile 14 yaş, % 20 ile 12 yaş, % 10 ile 15 yaş ve % 1,3 ile 16 yaş grupları izlemektedir.

Araştırma grubu içerisinde yer alan öğrencilerin tamamı (% 100) köylerde yaşamaktadır. İlçe veya şehir merkezlerinde yaşayan öğrencilerin deneysel oturumlar dışında bilgisayar oyunu oynama olasılığının bulunması nedeni ile araştırma grubu sadece köylerde oturan öğrencilerden oluşturulmuştur.

Araştırma grubunda yer alan öğrencilerin ailelerinin gelir düzeyleri incelendiğinde % 86,6'sının 649 TL ve altında bir gelire sahip olduğu görülmektedir. 650-1249 TL gelir düzeyine sahip olan öğrencilerin oranı % 12 iken, 1249 ve üzerinde gelir düzeyine sahip olan öğrencilerin oranı ise % 1,3 olarak belirlenmiştir.

Baba eğitim düzeylerine göre değerlendirildiğinde, araştırma grubunu oluşturan öğrencilerin babalarının % 70, 6'sının ilkokul, %16,6'sının ortaokul, % 4,6'sının lise mezunu olduğu ve % 8'inin ise hiçbir okula devam etmediği

belirlenmiştir. Anne eğitim düzeyleri incelendiğinde ise annelerin % 71,3'ünün ilkokul, %6'sının ortaokul, % 2'sinin lise mezunu olduğu ve hiç okula devam etmemiş olanların oranın ise % 20,6 olduğu görülmektedir. Aile gelir düzeyi ve anne-baba eğitim düzeyleri ile ilgili verilere dayanarak araştırma grubunun düşük sosyo-ekonomik düzeye sahip öğrencilerden oluştuğu söylenebilir.

Araştırma grubunda yer alan öğrencilerin % 94,6'sı evlerinde bilgisayar olmadığını, % 5,3 ise evlerinde bilgisayar bulunduğunu ifade etmişlerdir.

Bilgisayar oyunu oynama alışkanlığına ilişkin veriler incelendiğinde, araştırma grubundaki öğrencilerin % 68'inin bilgisayar oyunu oynamadıklarını, %32'sinin bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade ettikleri görülmektedir.

Bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı olduğunu ifade eden 48 öğrencinin bilgisayar oyunu oynama süreleri incelendiğinde % 70,83'ünün haftada 1 saatten az, % 16,6'sının haftada 3 saat ve üstü ve % 12,5'inin 1-2 saat süre ile bilgisayar oyunu oynadıkları görülmektedir. Bu öğrencilerin % 84,4'ü bilgisayar oyunlarını okulda oynadıklarını, % 16,6'sı ise bilgisayar oyunlarını hem okulda hem de evde oynadıklarını ifade etmişlerdir. Okul bilgisayarlarında öğrencilerin gelişimlerini olumsuz etkileyebileceği düşüncesi ile okul yönetimi ve öğretmenlerinin kararı ile şiddet içerikli bilgisayar oyunu bulunmadığı araştırmacı tarafından tespit edilmiştir. Bu durumda araştırma grubundaki öğrencilerin % 94,6'sının şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadığı söylenebilir. Evlerinde bilgisayar bulunduğunu ifade eden ve araştırma grubunun % 5,4'ü için aynı değerlendirmeyi yapmak mümkün değildir.

Araştırma grubunda yer almasına karar verilen öğrenciler cinsiyet faktörü ve sınıf düzeyleri açısından eşit olacak şekilde seçkisiz olarak Tablo 1.2.'de gösterildiği şekilde deney gruplarına atanmışlardır.

**Tablo 2.2: Katılımcıların Deney Gruplarına Dağılımı**

| Oyun türü       | Oynama süresi | Erkek | Kız |
|-----------------|---------------|-------|-----|
| Şiddet İçerikli | 2 Saat        | 15    | 15  |
| Şiddet içerikli | 15 Dakika     | 15    | 15  |
| Beceri          | 2 Saat        | 15    | 15  |
| Beceri          | 15 Dakika     | 15    | 15  |
| Kontrol Grubu   | Oyun oynamadı | 15    | 15  |

## 2.2. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Araştırmada, katılımcıların deneysel oturumlar öncesinde ve deneysel oturumlar sonrasında sahip oldukları saldırganlık eğilimlerini belirlemek amacıyla agresyon ölçeği, kişisel bilgilere ulaşmak için araştırmacı tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu ve aile bilgilerini belirlemek amaçlı aile bilgi formu uygulanmıştır.

### 2.2.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmaya katılan öğrencilerin yaş, cinsiyet bilgilerini, bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ve bilgisayara sahip olup olmama durumlarını belirleyebilmek amacıyla araştırmacı tarafından oluşturulmuş, 11 maddelik bir formdur.

### **2.2.2. Aile Bilgi Formu**

Katılımcıların yaşadıkları yer, anne baba eğitim düzeyleri, gelir düzeyi ve anne baba eğitim düzeylerine dair verileri elde etmek için araştırmacı tarafından oluşturulan bir formdur.

### **2.2.3. Agresyon Ölçeği**

Araştırmada katılımcıların saldırganlık eğilimlerinin belirlemek amacıyla, Türkçe uyarlaması Can (2002) tarafından yapılan Agresyon ölçeği kullanılmıştır. Ölçek ilk olarak 1957 yılında Buss ve Durkee tarafından yapılandırılmış ve “Buss Durkee Düşmanlık Envanteri” olarak adlandırılmıştır. Bu ölçek 1992 yılında Buss ve Perry tarafından güncelleştirilerek “Agression Questionnaire” olarak çalışmalarda kullanılmaya başlanmıştır. “Agression Questionnaire” adlı ölçeğin Türk popülasyonuna uygulanması ve geçerlilik ve güvenirlik çalışması ise 2002 yılında Dr. Sibel CAN tarafından yapılmıştır. Can (2002), ölçeğin özgün versiyonunun öfkeyi ve saldırganlığı değerlendirmek için uzun zamandır kullanıldığını aktarmaktadır. 34 maddeden oluşan ölçeğin beş alt ölçeği bulunmaktadır: Fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık, dolaylı saldırganlık. Değerlendirmede, bu alt ölçeklerden alınan puanlara ve toplam saldırganlık puanlarına bakılır.

Ölçek beşli likert tipi yanıtları içerir. Yanıtlar “5= karakterime tamamen uygun”, “4=karakterime çok uygun”, “3=karakterime biraz uygun”, “2=karakterime çok az uygun”, “karakterime hiç uygun değil” seçenekleri şeklindedir.

Alt ölçeklere ait madde numaraları ve saldırganlık alt tipleri şu şekildedir.

**Fiziksel saldırganlık alt ölçeği maddeleri: 8, 10, 11, 17, 23, 24, 25, 27**

- Kız ya da erkek birisi beni kıskırtırsa ona vurabilirim
- Tanıdığım insanları tehdit ettiğim olmuştur
- Biri çok üzerime geldiğinde, sıkıştırdığında ona vurabilirim
- Her şeyi dağıtacak kadar çılgınlaşabilirim
- Bazen birine vurma isteğimi kontrol edemem
- Pek çok insandan daha sık kavga ederim
- Eğer biri bana vurursa bende ona vururum
- Haklarımı korumak için şiddete başvurmam gerekirse, hiç çekinmem

Fiziksel saldırganlık alt ölçeğine ait puanları yüksek olan kişilerin, fiziksel saldırganlıkta bulunma dürtülerini kontrol edemedikleri, otoriter kişiler ile sorunlar yaşadıkları düşünülür. Bu kişilerde sadist ya da antisosyal kişilik özellikleri, alkol ve madde kullanım bozuklukları görülebilir. Fiziksel saldırganlık puanının düşüklüğü ise fiziksel saldırganlık dürtülerini kontrol etme yetisinin güçlü olduğunu ve fiziksel saldırganlık davranışları sergileme olasılığının düşük olduğunu gösterir.

**Sözel saldırganlık alt ölçeği maddeleri: 1, 4, 6, 20, 26**

- Arkadaşlarım çok münakaşacı olduğumu söylerler
- Kendimi sık sık diğer insanlarla kavga ederken bulurum
- İnsanlarla aynı fikirde olmazsam, onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam
- İnsanlar beni kızdıırırlarsa, onlara gerçek düşüncelerimi söyleyebilirim
- Arkadaşlarımla aynı fikirde olmadığımda açıkça söylerim

Sözel saldırganlık kavgacı ve düşmanca konuşmaları ifade eder. Bu alt ölçeğe ait puanları yüksek olan bireylerin tartışma eğiliminin güçlü olduğu düşünülür. Bu bireyler haksızlığa uğradıklarını düşündüklerinde, öfkelenirler. Düşük puan alan kişilerde ise tartışma eğilimi zayıftır ve bu kişiler çoğu zaman çekingen davranışlar sergilerler.

**Öfke alt ölçeği maddeleri:** 3, 7, 12, 16, 19, 22, 29, 32

- Birden parlarım ama çabuk sakinleşirim
- Bazen ortada hiçbir neden yokken parlarım
- Öfkemi kontrol etmekte zorluk çekerim
- İnsanlar bana nazik davrandıklarında, ne isteyeceklerini merak ederim
- Ben sakin biriyim
- İstediğimi elde edemediğim zaman, kızgınlığımı gösteririm
- Bazen kendimi patlamaya hazır bomba gibi hissedirim
- Bazı arkadaşlarım, benim düşünmeden hareket ettiğimi düşünürler

Öfke alt ölçeği bir uyarılma durumunda kontrol duygusuna karşı öfkelenme özelliklerini kapsar. Bu alt ölçeğin kişinin öfkeyi kontrol etme potansiyelini ölçtüğü söylenebilir. Öfke alt ölçeğinden yüksek puan alanların öfke kontrolü becerisinin güçlü olmadığı düşünülür. Davranış bozukluğu bulunan çocukların, antisosyal, pasif-agresif veya yenilgiyi kabullenemeyen yetişkinler bu alt ölçekten yüksek puan alırlar.

**Düşmanlık alt ölçeği maddeleri:** 2, 5, 9, 21, 28, 31, 33

- Şans hep başkalarına gülüyor, onlardan yana oluyor
- Bazen hayatın bana adaletli davranmadığını düşünürüm
- Bazen niye bu kadar katı olduğumu merak ediyorum

- Bazen insanların arkamdan bana güldüklerini hissederim
- Fazla dostça davranan yabancılara güvenmem
- Arkadaşlarımın, arkamdan benim hakkımda konuştuklarını bilirim
- Bazen hiçbir şey düşünemeyecek kadar kıskanç olurum

Düşmanlık alt ölçeği sosyal uyumsuzluğu ve ağır psikopatolojik bozuklukları kapsar. Bu ölçek küskünlük, paranoya ve sosyal yabancılaşma gibi davranışları temsil eder. Düşmanlık alt ölçeğinden yüksek puan alan bireyler başkalarının duygularını ve beklentilerini dikkate almazlar. Diğer insanlar ile aralarında belirgin bir mesafe vardır. Ölçekten düşük puan alan bireylerin ise içinde buldukları sosyal ortamdan memnun oldukları düşünülür.

**Dolaylı saldırganlık alt ölçeği maddeleri: 13, 14, 15, 18, 30, 34**

- Eğer birine çok kızarsam o kişinin yaptığı işleri berbat edebilirim
- Kapıyı arkamdan gelenin yüzüne çarpacak kadar çıldırabilirim
- İnsanlar bana patronluk tasladıklarında, onların inadına işi ağırdan alırım.
- Bazen sevmediklerim hakkında dedikodu yayar, çamur atarım
- Beni gerçekten rahatsız edenlere susarak, ilgilenmeyerek tepki veririm
- El şakası yapmaktan hoşlanırım

Dolaylı saldırganlık alt ölçeği, kişilerin yüzleşmekten kaçındıkları durumlardaki öfkelenme eğilimini ölçer. Bu ölçekten yüksek puan alanlar öfkelerini uygun şekilde ifade edemedikleri için çoğu zaman problemlerini tatmin edici şekilde çözemezler. Bu nedenle yaşamlarının bazı alanlarında yüksek düzeyde kronik hayal kırıklığı yaşarlar. Ölçekten düşük puan alanların ise genelde, çatışmaları çözmek için doğrudan yüzleşme yapabildikleri düşünülür.



Buss-Perry tarafından geliştirilen ölçeğin orijinal versiyonuna ilişkin çalışmada test-yeniden test güvenilirliği fiziksel saldırganlıkta  $r=.80$ , sözel saldırganlıkta  $r=.76$ , öfkede  $r=.72$ , düşmanlıkta  $r=.72$ , dolaylı saldırganlıkta  $r=.74$ , toplam puanda  $r=.80$  olduğu belirlenmiştir (Can, 2002).

Ölçeğin Türkçe uyarlaması yüksek derecede güvenilir iç tutarlılığa sahiptir. Cronbach alfa katsayısı =  $.92$  olarak bulunmuştur. Test-yeniden test korelasyon güvenilirliği  $r=.48-.76$ ; alt ölçekler test-yeniden test güvenilirliği fiziksel saldırganlıkta  $r=.85$ , sözel saldırganlıkta  $r=.70$ , öfkede  $r=.75$ , düşmanlıkta  $r=.81$ , dolaylı saldırganlıkta  $r=.75$ , toplam saldırganlıkta  $r=.86$ , olup yüksek derecede güvenilir bulunmuştur. Eşdeğer ölçümle tanımlanan güvenilirliği SÖÖT (Sürekli Öfke/Öfke Tarzı) ölçeğinin sürekli öfke, öfke/içte, öfke/dışta alt ölçeklerinin birbirleriyle pozitif ilişkisi ( $r=.54-.75$ ) bulunmuştur (Can, 2002).

“Aggression Questionnaire” Türkçe uyarlamasında hem iç tutarlılık, hem test yeniden test korelasyonları, hem de eşdeğer test ölçümü açısından yüksek derecede güvenilirliğe sahip olduğu, SÖÖT (Sürekli Öfke/ Öfke Tarzı) Ölçümleri ile yapısal ve görünüm geçerliliğinin de olduğu istatistiksel değerlendirmelerle kanıtlanmıştır (Can, 2002).

### **2.3. İŞLEM**

Araştırma süreci Maltepe Üniversitesi Rektörlüğünden etik kurul onayının alınması ile başlamıştır. Araştırmanın yapılacağı Tunceli ili valiliği ile yapılan yazışmalar sonucunda gerekli izin belgeleri alındıktan sonra 19 Mart 2010 günü Tunceli ili Pertek ilçesi Yatılı İlköğretim Bölge okulunda 6.,7. ve 8. sınıf öğrencilerine araştırma ile ilgili sınırlı bilgi verilip, Agresyon Ölçeği ve Kişisel bilgi formları dağıtılarak doldurmaları istenmiştir. Test ve anketler araştırmacı ve Okul Rehber Öğretmenleri gözetiminde doldurulmuştur. Bu aşamada araştırmacı katılımcılara test ve anketlerin sağlıklı doldurulması amacıyla gerekli açıklamaları yapmış ve

anlaşılmayan her türlü ifadenin sorulabileceğini belirtmiştir. Test ve anketlerin cevaplandırılmasından sonra öğrencilere velileri tarafından doldurulmak üzere Aile Bilgi formu ve araştırmaya katılım veli izin belgeleri dağıtılarak hafta sonu velileri tarafından doldurularak getirilmesi istenmiştir.

Cumartesi ve Pazar günleri okulun bilgisayar laboratuvarındaki teknik yetersizlikler giderilmiş ve çalışır halde 15 adet Masaüstü bilgisayar araştırma için hazır hale getirilmiştir. Daha sonra bu bilgisayarlara Şiddet içerikli GTA ve Şiddet içerikli olmayan Beceri Oyunu Tumblebugs yüklenmiştir.

GTA birinci şahıs (Oyun Kahramanı) gözünden oynanan bir oyun olup, oyun kahramanının, ateşli silah, metal sopa, bıçak gibi araçlarla veya tekme yumruk gibi bedensel olanaklar ve Otomobil, motosiklet, kamyon gibi vasıtalarla oyunun diğer karakterlerine fiziksel şiddet uygulama şansı vardır. Oyun farklı seçenekler ile oynanabilmesine rağmen temel olarak oyun kahramanına verilen görevlerin yerine getirilmesine bağlı olarak birbirini takip eden aşamalardan oluşmaktadır. Bir aşamadaki görev tamamlandıktan sonra oyuncu için ikinci aşama açılmaktadır. Her bir üst aşamaya geçilmesine paralel olarak oyun kahramanının sahip olduğu puanlar, paralar, silahlar ve yetenekler artmaktadır. Oyun kahramanı görevleri yerine getirirken sıklıkla diğer oyun karakterleri ile kavga etmek veya ateşli silahlar ile çatışmaya girmek durumundadır. Bu sırada meydana gelen yaralanma ve ölme olaylarında gerçeğe benzer şekilde sesler ve görsel unsurlar ekrana yansımaktadır. Ateşli silah sesi, sopa ve tekme/yumruk ile vurma sesi ve yaralı insan bedeni görüntüleri, kan akışını temsil eden grafikler ile birlikte sunulmaktadır. Oyunun kahramanı diğer oyun karakterlerine uygulayabileceği şiddetin cinsini seçebileceği geniş bir repertuara sahiptir. Tekme, yumruk ve metal sopa ile döverek öldürme/yaralama, bıçakla öldürme/yaralama, araç ile ezme, ateşli silah ile öldürme/yaralama bunlardan bazılarıdır.

Araştırma için seçilen ikinci oyun ise beceri oyunu niteliğinde olan Tumblebugs isimli oyunudur. Bu oyunda ise bir ya da iki oluktan akmakta olan farklı renkteki toplar, bir çukura yuvarlanmadan önce oyunun kahramanı uğur böceği tarafından kurtarılmayı beklemektedir. Kurtarılamayan topların tamamının oluğun sonunda bulunan çukura düşmesi oyuncunun başarısız olmasına neden olmaktadır. Bu nedenle oyuncu uğur böceğini yönlendirerek fırlattığı toplar ile oluktan akmakta olan topları en az üç renk yan yana gelecek şekilde birleştirip çukura düşmekten kurtarmalıdır. Bu görevi yerine getirmesi için uğur böceği tarafından fırlatılan her topun yerine farklı renklerde toplar ardı sıra oyuncunun kullanımına sunulmaktadır. Oyun giderek zorlaşan ve birbirini takip eden aşamalardan oluşmaktadır. Oyuncu her bir aşamadaki performansına bağlı olarak puan kazanmaktadır.

Grupların belirlenmesinin ardından grupların oyun oynama saatleri kura ile belirlenmiş ve grup üyelerine bildirilmiştir. Deneysel oturumlara başlamadan hemen önce her grup oyunun nasıl oynanacağı ve amaçları hakkında bilgilendirilmiştir. Her katılımcının oyunda en yüksek puanı almayı amaçlanması sağlanmıştır.

Deneysel oturumlar süresince katılımcıların oyunu oynayıp oynamadığı araştırmacı tarafından izlenmiştir. Her grup belirlenen saatte araştırmacının nezaretinde ilgili oyunu önceden belirlenen sürede oynamıştır.

Deneysel oturumlar sırasında yaşanan teknik problemler yedek bilgisayarların kullanılması sureti ile aşılmaya çalışılmıştır. Gruplar 22-26 mart tarihleri arasında, her gün 15:00 ile 21:00 saatleri arasında dönüşümlü olarak araştırmanın yapıldığı bilgisayar laboratuvarında belirlenen oyunları oynamışlardır. Ancak Pertek yatılı ilköğretim bölge okulunda araştırmanın 5. Gününde (26 Mart 2010) oturumlar 08:00-14:00 arasında yapılmıştır. Zira aynı gün saat 16:00'da Aktuluk yatılı ilköğretim okulundaki öğrencilere ön test ve anket uygulaması yapılmıştır.

Her grubun, 5 gün boyunca belirlenen süre kadar (15 dakika – 2 saat) oyun oynaması sağlanmıştır. Her grubun oyun oynadığı saat günlere göre ayrı ayrı düzenlenerek, grupların farklı saatlerde oynaması sağlanmıştır. Bu şekilde deneysel oturumlar 5 gün süre ile sorunsuz olarak tamamlanmıştır. 5. gün her grubun oynama süresi dolar dolmaz Agresyon ölçeği yeniden uygulanmıştır.

Yukarıda belirtilen bütün işlem basamakları aynı şekilde 26 Mart Cuma günü başlanan çalışma ile Aktuluk Yatılı İlköğretim Bölge Okulunda tekrar edilmiştir. Aktuluk yatılı ilköğretim okulundaki çalışmalar deneysel oturumların sürdürüldüğü 5 günün (29 Mart - 2 Nisan 2010) sonunda, 2 Nisan 2010 günü agresyon ölçeğinin tekrar uygulanması ile sonlandırılmıştır

#### **2.4. VERİLERİN ÇÖZÜMLEMESİ**

Bu araştırmada verilerin istatistiksel analizi bağımsız değişkenlerin, bağımlı değişken üzerindeki etkisini ortaya koyacak bir model içinde ele alınmıştır. Bu amaçla SPSS programı kullanılarak bilgisayarda istatistiksel analiz yapılmıştır. Araştırma kapsamında kullanılan Kişisel Bilgi Formu ile toplanan verilere ilişkin frekans ve yüzdeler dağılımları bulunmuş, elde edilen sonuçlar tablolara dönüştürülerek Bölüm II'de örneklem başlığı altında verilmiştir. Oyun türü, oynama süresi ve cinsiyet faktörlerine ilişkin analiz sonuçları ise bulgular bölümünde verilmiştir.

## BÖLÜM III

### BULGULAR

Bu bölümde, elde edilen bulgular, araştırmanın amaçlarına uygun sırada verilmiştir. Önce oynanan oyun türünün katılımcıların saldırganlık eğilimlerine etkisine ilişkin bulgular, ardından oynama süresinin saldırganlık eğilimine etkisine ilişkin bulgular sıralanmıştır. Son olarak da saldırganlık eğiliminde meydana gelen değişimlere ilişkin cinsiyet faktörünün etkisini belirlemeye yönelik bulgular verilmiştir.

#### **3.1. Katılımcıların Oynadıkları Oyun Türünün Saldırganlık Eğilimlerine Etkisine İlişkin Bulgular**

Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan çocukların saldırganlık düzeyi, beceri içerikli bilgisayar oyunları oynayan çocukların ve kontrol grubundaki çocukların saldırganlık düzeyinden daha yüksek midir?

Araştırma sorusuna cevap verebilmek amacıyla saldırganlık düzeyini ölçen 5 farklı alt ölçeğin (fiziksel, sözel, öfke, düşmanlık ve dolaylı) skorlarının toplamından elde edilen 'toplam saldırganlık' puanlarına Tek Faktörlü Kovaryans Analizi (ANCOVA) uygulanmıştır. Bağımsız değişken oynanılan bilgisayar oyununun türüdür. Oynadıkları oyun türüne göre denekler 5 farklı gruba ayrılmıştır: 2 saat şiddet içerikli, 15dk şiddet içerikli, 2 saat beceri içerikli, 15dk beceri içerikli ve kontrol grubu. Ancak bu analizde, oynanılan oyunun süresi göz önüne alınmadan, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayanlar (N=60), beceri içerikli bilgisayar oyunu oynayanlar (N=60) ve kontrol grubu (N=30) olmak üzere 3 grup oluşturulmuştur. Bağımlı değişken, deneklerin son-test toplam saldırganlık skorlarıdır. Deneklerin ön-test toplam saldırganlık skorları kontrol değişkeni olarak analize alınmıştır.

Yapılan ANCOVA testi sonucunda, ön-test toplam saldırganlık skorları kontrol edildikten sonra, farklı tür bilgisayar oyunu oynamanın son-test toplam saldırganlık skoru üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi bulunmuştur ( $F[2,146]=9.049$ ,  $p < .001$ , eta-kare=.110). (bkz Tablo 1).

**Tablo 3.1. Son-test Toplam Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları**

| Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı (SS) | Serbestlik Derecesi (df) | Kareler Ortalaması (MS) | F       | Anlamlılık düzeyi (p) | Eta-kare |
|-------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|---------|-----------------------|----------|
| Ön-test           | 35969.840            | 1                        | 35969.840               | 194.789 | .000                  | .572     |
| Oyun türü         | 3341.880             | 2                        | 1670.940                | 9.049*  | .000                  | .110     |
| Hata              | 26960.444            | 146                      | 184.661                 |         |                       |          |
| <b>Toplam</b>     | <b>69962.773</b>     | <b>149</b>               |                         |         |                       |          |

$p < .001$

Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek amacıyla deney ve kontrol gruplarının son-test düzeltilmiş ortalama değerleri üzerinden LSD testi yapılmıştır. Yürütülen LSD testi sonuçlarına göre, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan deneklerin ( $X=93.68$ ,  $ss=1.76$ ) son-test toplam saldırganlık skorları, beceri oyunu oynayan deneklerin ( $X=83.91$ ,  $ss=1.76$ ) ve kontrol grubundaki deneklerin ( $X=84.08$ ,  $ss=2.48$ ) son-test toplam saldırganlık skorlarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde fazladır. Beceri oyunu oynayan grup ile kontrol grubu arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Şiddet içerikli oyun oynayan grubun toplam saldırganlık skorlarının, beceri oyunu oynayan grubun ve kontrol grubunun toplam saldırganlık skorlarından anlamlı bir şekilde yüksek çıkması üzerine hangi alt saldırganlık türlerinde bu farkın ortaya çıktığını tespit etmek amacıyla 5 farklı saldırganlık alt-puan türü için ayrı ayrı Tek Faktörlü Kovaryans Analizi (ANCOVA) yapılmıştır.

### *Fiziksel Saldırganlık*

Ön-test fiziksel saldırganlık skorları kontrol edilerek, son-test fiziksel saldırganlık skorlarına yapılan ANCOVA testi sonuçlarına göre, farklı oyun türlerinin fiziksel saldırganlık skoru üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi vardır ( $F[2,146]=10.162$ ,  $p<.01$ , eta-kare=.110) (bkz. Tablo 2).

**Tablo 3.2. Son-test Fiziksel Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları**

| Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı (SS) | Serbestlik Derecesi (df) | Kareler Ortalaması (MS) | F       | Anlamlılık düzeyi (p) | Eta-kare |
|-------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|---------|-----------------------|----------|
| Ön-test           | 4125.272             | 1                        | 4125.272                | 153.903 | .000                  | .513     |
| Oyun türü         | 544.751              | 2                        | 272.375                 | 10.162* | .000                  | .122     |
| Hata              | 3913.428             | 146                      | 26.804                  |         |                       |          |
| Toplam            | 9140.593             | 149                      |                         |         |                       |          |

$p<.01$

Yukarıda gösterilen farkın hangi oyun türünden kaynaklandığını bulmak için yapılan LSD testinin sonuçlarına göre, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grubun ( $X=22.15$ ,  $ss=0.67$ ) düzeltilmiş son-test fiziksel saldırganlık skorları, beceri oyunu oynayan grubun ( $X=18.16$ ,  $ss=0.67$ ) ve kontrol grubunun ( $X=18.35$ ,  $ss=0.95$ ) düzeltilmiş son-test fiziksel saldırganlık skorlarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde fazladır. Beceri oyunları oynayan grup ile kontrol grubu düzeltilmiş son-test fiziksel saldırganlık skorları açısından istatistiksel olarak birbirinden farklı değildir.

### Sözel Saldırganlık

Yapılan ANCOVA testi sonucunda, ön-test sözel saldırganlık skorları kontrol edildikten sonra, farklı tür bilgisayar oyunu oynamanın son-test sözel saldırganlık skoru üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi bulunmuştur ( $F[2,146]=3.227$ ,  $p < .05$ , eta-kare=.042) (bkz. Tablo 3).

**Tablo 3.3. Son-test Sözel Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları**

| Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı (SS) | Serbestlik Derecesi (df) | Kareler Ortalaması (MS) | F      | Anlamlılık düzeyi (p) | Eta-kare |
|-------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|--------|-----------------------|----------|
| Ön-test           | 629.005              | 1                        | 629.005                 | 68.056 | .000                  | .318     |
| Oyun türü         | 59.654               | 2                        | 29.827                  | 3.227* | .043                  | .042     |
| Hata              | 1349.395             | 146                      | 9.242                   |        |                       |          |
| <b>Toplam</b>     | <b>2070,593</b>      | <b>149</b>               |                         |        |                       |          |

$p < .05$

Düzeltilmiş son-test sözel saldırganlık skorlarındaki farklılığın hangi oyun türünden kaynaklandığını bulmak için yapılan LSD testinin sonuçlarına göre, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grubun ( $X=13.56$ ,  $ss=0.39$ ) sözel saldırganlık skorları beceri oyunu oynayan grubun ( $X=12.21$ ,  $ss=0.39$ ) sözel saldırganlık skorlarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde fazladır. Kontrol grubunun ( $X=12.41$ ,  $ss=0.56$ ) düzeltilmiş son-test sözel saldırganlık skorları beceri oyunları oynayan grubun ve şiddet içerikli oyun oynayan grubun düzeltilmiş son-test sözel saldırganlık skorlarından istatistiksel açıdan farklı değildir.



### Öfke

Yapılan ANCOVA testi sonucunda, ön-test öfke skorları kontrol edildikten sonra, farklı tür bilgisayar oyunu oynamanın son-test öfke skoru üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi bulunmuştur ( $F[2,146]=4.235$ ,  $p < .05$ , eta-kare=.055) (bkz. Tablo 4).

**Tablo 3.4. Son-test Öfke Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları**

| Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı (SS) | Serbestlik Derecesi (df) | Kareler Ortalaması (MS) | F      | Anlamlılık düzeyi (p) | Eta-kare |
|-------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|--------|-----------------------|----------|
| Ön-test           | 1346.529             | 1                        | 1346.529                | 72.228 | .000                  | .331     |
| Oyun türü         | 157.900              | 2                        | 78.950                  | 4.235* | .016                  | .055     |
| Hata              | 2721.854             | 146                      | 18.643                  |        |                       |          |
| Toplam            | 4390.593             | 149                      |                         |        |                       |          |

$p < .05$

Bu anlamlı farkın hangi gruptan kaynaklandığının tespit edilmesi için LSD testi uygulanmıştır. LSD testine göre, şiddet içerikli oyun oynayan grubun ( $X=22.01$ ,  $ss=0.56$ ) son-test ortalama öfke puanları kontrol grubunun ( $X=19.66$ ,  $ss=0.79$ ) ve beceri oyunu oynayan deneklerin ( $X=20.11$ ,  $ss=0.56$ ) son-test ortalama öfke puanlarından istatistiksel açıdan anlamlı olarak farklı bulunmuştur. Son-test öfke skorları açısından kontrol grubu ve beceri oyunları oynayan grup arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

### Düşmanlık

Ön-test düşmanlık skorları kontrol edilerek, son-test düşmanlık skorlarına yapılan ANCOVA sonuçlarına göre, farklı oyun türlerinin düşmanlık skorları üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi bulunamamıştır ( $F[2,145]=.482$ ,  $p>.05$ , eta-kare=.007).

### *Dolaylı Saldırganlık*

Farklı oyun türlerinin, ön-test dolaylı saldırganlık skorları kontrol edildikten sonra, son-test dolaylı saldırganlık skorları üzerindeki etkisini incelemek için yürütülen ANCOVA sonuçlarına göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark bulunmuştur ( $F[2,146]=4.25$ ,  $p<.05$ ,  $\eta^2=.055$ ) (bkz. Tablo 5).

**Tablo 3.5. Son-test Dolaylı Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları**

| Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı (SS) | Serbestlik Derecesi (df) | Kareler Ortalaması (MS) | F      | Anlamlılık düzeyi (p) | Eta-kare |
|-------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|--------|-----------------------|----------|
| Ön-test           | 656.863              | 1                        | 656.863                 | 20.865 | .000                  | .125     |
| Oyun türü         | 267.569              | 2                        | 133.785                 | 4.250* | .016                  | .055     |
| Hata              | 4596.254             | 146                      | 31.481                  |        |                       |          |
| Toplam            | 5545.740             | 149                      |                         |        |                       |          |

$p<.05$

Hangi oyun türünün bu istatistiksel açıdan anlamlı farkı yarattığını bulmak için düzeltilmiş son-test dolaylı saldırganlık skorları üzerinden yapılan LSD testi sonuçlarına göre, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grubun ( $X=21.73$ ,  $ss=0.72$ ) dolaylı saldırganlık skorları beceri oyunu oynayan grubun ( $X=18.74$ ,  $ss=0.73$ ) dolaylı saldırganlık skorundan istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde fazladır. Kontrol grubunun ( $X=20.17$ ,  $ss=1.03$ ) düzeltilmiş son-test dolaylı saldırganlık skorları beceri oyunları oynayan grubun ve şiddet içerikli oyun oynayan grubun düzeltilmiş son-test dolaylı saldırganlık skorlarından istatistiksel açıdan farklı değildir.

Sonuç olarak, araştırmanın birinci hipotezi çerçevesinde yapılan analizler sonucunda şiddet içerikli oyun oynayan deneklerin son-test toplam, fiziksel, sözel, dolaylı saldırganlık skorları ve öfke skorları beceri içerikli oyun oynayan deneklerin son-test skorlarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha fazladır. Şiddet içerikli oyun oynayan grubun son-test toplam ve fiziksel saldırganlık skorları ile öfke skorları kontrol grubunun son-test skorlarından istatistiksel açıdan farklıdır. Ayrıca, son-test saldırganlık skorlarına göre, kontrol grubu ve beceri oyunları oynayan grup arasında hiçbir alt saldırganlık türü veya toplam saldırganlık skoru açısından anlamlı bir fark bulunamamıştır.

### **3.2. Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynamanın Saldırganlık Eğilimi Üzerindeki Etkisinin Oynama Süresi Açısından Değerlendirilmesine İlişkin Bulgular**

Uzun süre şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklar, kısa süre oynayanlara göre daha mı fazla saldırganlık eğilimi göstermektedir?

İkinci hipotez çerçevesinde, şiddet içerikli oyun oynayan grubun son-testlerde, beceri oyunu oynayan gruptan istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde fazla puan aldığı toplam, fiziksel, sözel, öfke ve dolaylı saldırganlık skorlarınının 2 saatlik ve 15 dakikalık şiddet oyunu oynayan denek grupları için birbirinden farklı olup olmadığını incelemek amacıyla Tek Faktörlü Kovaryans Analizi (ANCOVA) uygulanmıştır. Bağımlı değişkenler her bir saldırganlık türü için son-test skorlarıdır. Bağımsız değişken ise, bütün analizlerde, oynanılan şiddet oyununun süresidir. Analizlerde 2 saatlik (N=30) ve 15dklık (N=30) şiddet oyunu oynayan gruplara ek olarak kontrol grubu (N=30) da eklenerek toplam 3 farklı grubun son-test skorları birbiriyle karşılaştırılmıştır. Ön-test saldırganlık skorları bütün analizlerde kontrol değişkeni olarak kullanılmıştır.

### Toplam Saldırganlık

Farklı sürelerle oynanan şiddet içerikli oyunun, ön-test toplam saldırganlık skorları kontrol edildikten sonra, son-test toplam saldırganlık skorları üzerindeki etkisini incelemek için yürütülen ANCOVA sonuçlarına göre, gruplar arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark bulunmuştur ( $F[2,86]=7.639$ ,  $p<.01$ ,  $\eta^2$ -kare=.151) (bkz. Tablo 6).

**Tablo 3.6. Son-test Toplam Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları**

| Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı (SS) | Serbestlik Derecesi (df) | Kareler Ortalaması (MS) | F      | Anlamlılık düzeyi (p) | Eta-kare |
|-------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|--------|-----------------------|----------|
| Ön-test           | 20192.248            | 1                        | 20192.248               | 99.437 | .000                  | .536     |
| Oyun süresi       | 3102.487             | 2                        | 1551.244                | 7.639* | .001                  | .151     |
| Hata              | 17463.685            | 86                       | 203.066                 |        |                       |          |
| Toplam            | 42247.289            | 89                       |                         |        |                       |          |

$p<.01$

Yukarıdaki farkın hangi gruptan kaynaklandığını bulmak için yapılan LSD testi sonucuna göre, 2 saat şiddet içerikli oyun oynayan grubun ( $X=100.12$ ,  $ss=2.61$ ) düzeltilmiş son-test toplam saldırganlık skorları 15dk şiddet oyunu oynayan grubun ( $X=90.94$ ,  $ss=2.6$ ) ve kontrol grubunun ( $X=85.88$ ,  $ss=2.6$ ) düzeltilmiş son-test toplam saldırganlık skorundan istatistiksel açıdan anlamlı bir şekilde fazladır. 15dk şiddet oyunu oynayan grup ile kontrol grubunun düzeltilmiş son-test toplam saldırganlık skorları istatistiksel olarak birbirinden farklı değildir.

### *Fiziksel Saldırganlık*

Yapılan ANCOVA analizi sonucunda, ön-test fiziksel saldırganlık skorları kontrol edildikten sonra, farklı süreyle şiddet içerikli oyun oynamanın son-test fiziksel saldırganlık skoru üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi bulunmuştur ( $F[2,86]=12.075$ ,  $p < .001$ , eta-kare=.219) (bkz. Tablo 7).

**Tablo 3.7. Son-test Fiziksel Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları**

| Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı (SS) | Serbestlik Derecesi (df) | Kareler Ortalaması (MS) | F       | Anlamlılık düzeyi (p) | Eta-kare |
|-------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|---------|-----------------------|----------|
| Ön-test           | 2042.418             | 1                        | 2042.418                | 71.685  | .000                  | .455     |
| Oyun süresi       | 688.096              | 2                        | 344.048                 | 12.075* | .000                  | .219     |
| Hata              | 2450.282             | 86                       | 28.492                  |         |                       |          |
| <b>Toplam</b>     | <b>5212.456</b>      | <b>89</b>                |                         |         |                       |          |

$p < .001$

Farkın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için LSD testi yürütülmüştür. LSD test sonuçlarına göre, 2 saat şiddet içerikli oyun oynayan denekleri ( $X=25.36$ ,  $ss=.98$ ) son-test fiziksel saldırganlık skorları 15dk şiddet içerikli oyun oynayan deneklerin ( $X=20.27$ ,  $ss=.98$ ) ve kontrol grubundaki deneklerin ( $X=18.94$ ,  $ss=.98$ ) son-test fiziksel saldırganlık skorlarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha fazladır. Son-test fiziksel saldırganlık skorları açısından 15dk şiddet içerikli oyun oynayan grup ile kontrol grubu arasında istatistiksel bir fark bulunmamıştır.

### Sözel Saldırganlık

Ön-test sözel saldırganlık skorları kontrol edildikten sonra, son-test sözel saldırganlık skorlarına uygulanan ANCOVA sonuçlarına göre şiddet içerikli oyunun süresinin istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi vardır ( $F[2,86]=3.647$ ,  $p < .05$ ,  $\eta^2=.078$ ) (bkz. Tablo 8).

**Tablo 3.8. Son-test Sözel Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Tek Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları**

| Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı (SS) | Serbestlik Derecesi (df) | Kareler Ortalaması (MS) | F      | Anlamlılık düzeyi (p) | Eta-kare |
|-------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|--------|-----------------------|----------|
| Ön-test           | 396.993              | 1                        | 396.993                 | 45.288 | .000                  | .345     |
| Oyun süresi       | 63.945               | 2                        | 31.972                  | 3.647* | .030                  | .078     |
| Hata              | 753.873              | 86                       | 8.766                   |        |                       |          |
| Toplam            | 1319.156             | 89                       |                         |        |                       |          |

$p < .05$

Gruplar arasındaki farkın belirlenmesi için yapılan LSD testi sonuçlarına göre, 2 saat şiddet içerikli oyun oynayan deneklerin ( $X=14.39$ ,  $ss=.55$ ) son-test sözel saldırganlık skorları 15dk şiddet içerikli oyun oynayan deneklerin ( $X=12.72$ ,  $ss=.54$ ) ve kontrol grubundaki deneklerin ( $X=12.42$ ,  $ss=.54$ ) son-test sözel saldırganlık skorlarından istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde daha fazladır. Son-test fiziksel saldırganlık skorları açısından 15dk şiddet içerikli oyun oynayan grup ile kontrol grubu arasında istatistiksel bir fark bulunmamıştır.

## *Öfke*

Ön-test öfke skorları kontrol edildikten sonra son-test öfke skorların yapılan ANCOVA sonucunda son-test öfke puanları üzerinde şiddet içerikli oyunun süresinin bir etkisi bulunamamıştır ( $F[2,86]=2.867$ ,  $p > .05$ ,  $\eta^2=.063$ ).

## *Dolaylı Saldırganlık*

Yapılan ANVOVA analizinde, ön-test dolaylı saldırganlık skorları kontrol edildikten sonra, şiddet içerikli oyunun süresinin son-test dolaylı saldırganlık skorları üzerinde istatistiksel açıdan anlamlı bir etkisi bulunamamıştır ( $F[2,86]=1.176$ ,  $p > .05$ ,  $\eta^2=.027$ ).

Özetle, araştırmanın ikinci hipotezi çerçevesinde yapılan analizler sonucunda, oynanan şiddet içerikli bilgisayar oyununun süresinin toplam, fiziksel ve sözel son-test saldırganlık skorları üzerinde bir etkisi olduğu bulunmuştur. 2 saat şiddet içerikli oyun oynayan deneklerin belirtilen son-test saldırganlık skorları 15dk şiddet içerikli oyun oynayan deneklerin ve kontrol grubundaki deneklerin son-test saldırganlık puanlarından daha fazladır. 15dk şiddet içerikli oyun oynayan grup ile kontrol grubu arasında hiçbir saldırganlık skoru açısından istatistiksel bir fark bulunamamıştır.

### **3.3. Katılımcıların Oynadıkları Oyun Türü Ve Oynama Sürelerine Göre Saldırganlık Eğilimlerinde Meydana Gelen Değişimlerin Cinsiyet Faktörüne Göre Değerlendirilmesine İlişkin Bulgular**

Bilgisayar oyunu türü ve oynama süresi dikkate alındığında, saldırganlık eğilimi cinsiyetler açısından fark gösterir mi?

Üçüncü araştırma sorusunun araştırılması amacıyla 5x2 Çok Faktörlü Kovaryans Analizi (ANCOVA) uygulanmıştır. Bağımlı değişken son-test saldırganlık skorlarıdır. 5 alt saldırganlık skoru ve bir tane toplam saldırganlık skoru için analizler ayrı ayrı yapılmıştır. Her bir analizde, bağımsız değişkenlerden ilki deneklerin oynadıkları oyun türüne göre oluşturulan 5 farklı gruptur: 2 saat şiddet içerikli, 2 saat

beceri içerikli, 15dk şiddet içerikli, 15dk beceri içerikli ve kontrol grubu. Bu gruplar incelendiğinde, üçüncü hipotezin hem birinci hipotezdeki oyun türünü hem de ikinci hipotezdeki oyun süresini içerdiği görülmektedir. Oyun türü bağımsız değişkeninin ana etkisi daha önceki hipotezler çerçevesinde incelendiği için burada tekrar edilmemiştir. Bağımsız değişkenlerden ikincisi cinsiyet farkıdır ki üçüncü hipotezin asıl konusunu cinsiyetler arasındaki farklılığın saldırganlık üzerindeki etkisi oluşturmaktadır. Bu yüzden, analizler çerçevesinde cinsiyet farklılığının ana etkisi incelenecektir. Son olarak birinci (oyun türü) ve ikinci bağımsız değişkenlerinin (cinsiyet) birbiriyle etkileşimi incelenecektir. Bütün analizlerde ön-test saldırganlık skorları kontrol değişkeni olarak analize sokulmuştur.

#### *Toplam Saldırganlık*

Ön-test toplam saldırganlık skorları kontrol edildikten sonra, son-test toplam saldırganlık skorlarına uygulanan 5X2 ANCOVA sonuçlarına göre cinsiyetin toplam saldırganlık skoru üzerinde bir etkisi bulunamamıştır ( $F[1,139]=3.883$ ,  $p >.05$ , eta-kare=.027). Ayrıca cinsiyet ve oyun türünün birbiriyle etkileşimi de istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ( $F[4,139]=1.128$ ,  $p >.05$ , eta-kare=.031).



### *Fiziksel Saldırganlık*

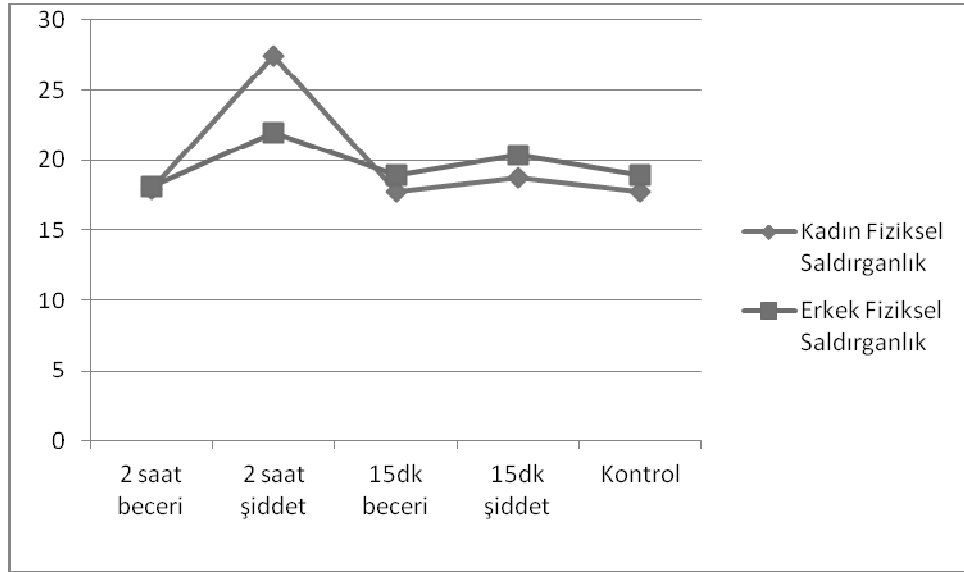
Ön-test fiziksel saldırganlık skorları kontrol edildikten sonra son-test fiziksel saldırganlık skorlarına uygulanan 5X2 ANCOVA sonuçlarına göre, cinsiyetin son-test fiziksel saldırganlık skoru üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi bulunamamıştır ( $F[1,139]=.111$ ,  $p >.05$ , eta-kare=.001). Ancak cinsiyet ve oyun türünün birbiriyle etkileşiminin istatistiksel olarak anlamlı olduğu bulunmuştur ( $F[4,139]=2.825$ ,  $p<.05$ , eta-kare=.075) (bkz. Tablo 9) (bkz. Grafik 1).

**Tablo 3.9. Son-test Fiziksel Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Çok Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları**

| Varyansın Kaynağı  | Kareler Toplamı (SS) | Serbestlik Derecesi (df) | Kareler Ortalaması (MS) | F       | Anlamlılık düzeyi (p) | Eta-kare |
|--------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|---------|-----------------------|----------|
| Ön-test            | 3779.221             | 1                        | 3779.221                | 161.768 | .000                  | .538     |
| Oyun türü          | 939.353              | 4                        | 234.838                 | 10.052  | .000                  | .224     |
| Cinsiyet           | 2.601                | 1                        | 2.601                   | .111    | .739                  | .001     |
| Oyun türü*Cinsiyet | 263.994              | 4                        | 65.998                  | 2.825*  | .027                  | .075     |
| Hata               | 3247.312             | 139                      | 23.362                  |         |                       |          |
| Toplam             | 9140.593             | 149                      |                         |         |                       |          |

p<.05

**Şekil 3.1. Son-test Fiziksel Saldırganlık Skorları Açısından Oyun Türü-Cinsiyet Etkileşimi**



Yukarıdaki şekilde, oyun türleri ile cinsiyetin etkileşimi görülmektedir. Diğer oyun türlerinden farklı olarak, 2 saat şiddet içerikli oyun oynayan grupta kadın deneklerin son-test fiziksel saldırganlık skorları ( $x=23.66$ ,  $s=1.13$ ) erkek deneklerinkinden ( $x=21.58$ ,  $s=1.14$ ) daha fazladır. Diğer oyun türlerinde ise kadın ve erkek deneklerin birbirine paralel ve benzer son-test fiziksel saldırganlık skorları aldıkları görülmektedir.

#### *Sözel Saldırganlık*

Ön-test sözel saldırganlık skorları kontrol edildikten sonra son-test sözel saldırganlık skorlarına uygulanan 5X2 ANCOVA sonuçlarına göre, cinsiyet farklılığının sözel saldırganlık üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi bulunmamıştır ( $F[1,139]=.232$ ,  $p >.05$ ,  $\eta^2=.002$ ). Aynı zamanda, oyun türü ve cinsiyetin etkileşimi de istatistiksel açıdan anlamlı bulunmamıştır ( $F[4,139]=.744$ ,  $p >.05$ ,  $\eta^2=.014$ ).

### *Öfke*

Ön-test öfke skorları kontrol edildikten sonra son-test öfke skorlarına uygulanan 5X2 ANCOVA sonuçlarına göre, cinsiyet farklılığının öfke üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi bulunmamıştır ( $F[1,139]=2.749$ ,  $p >.05$ , eta-kare=.019). Oyun türü ve cinsiyetin etkileşimi de istatistiksel açıdan anlamlı bulunmamıştır ( $F[4,139]=.174$ ,  $p >.05$ , eta-kare=.005).

### *Düşmanlık*

Ön-test düşmanlık skorları kontrol edildikten sonra son-test düşmanlık skorlarına uygulanan 5X2 ANCOVA testi sonuçlarına göre, cinsiyet farklılığının düşmanlık üzerinde anlamlı bir etkisi yoktur ( $F[1,138]=.008$ ,  $p >.05$ , eta-kare=.000). Cinsiyet ve oyun türü arasındaki etkileşim de istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ( $F[4,138]=.743$ ,  $p >.05$ , eta-kare=.021).

### *Dolaylı Saldırganlık*

Ön-test dolaylı saldırganlık skorları kontrol edildikten sonra son-test dolaylı saldırganlık skorlarına uygulanan 5X2 ANCOVA sonuçlarına göre, cinsiyet farklılığının son-test dolaylı saldırganlık üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etkisi vardır ( $F[1,139]=14.206$ ,  $p < .001$ ,  $\eta^2=.093$ ). Kadınların son-test dolaylı saldırganlık skorları ( $X=20.61$ ,  $ss=1.41$ ) erkeklerin son-test dolaylı saldırganlık skorlarından ( $X=17.85$ ,  $ss=1.42$ ) anlamlı bir şekilde fazladır (bkz. Tablo 10). Ancak oyun türü ile cinsiyet arasında bir etkileşim bulunamamıştır ( $F[4,139]=.328$ ,  $p > .05$ ,  $\eta^2=.009$ ).

**Tablo 3.10. Son-test Dolaylı Saldırganlık Puanları Üzerine Yapılan Çok Faktörlü Kovaryans Analizi Sonuçları**

| Varyansın Kaynağı  | Kareler Toplamı (SS) | Serbestlik Derecesi (df) | Kareler Ortalaması (MS) | F       | Anlamlılık düzeyi (p) | Eta-kare |
|--------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|---------|-----------------------|----------|
| Ön-test            | 611.811              | 1                        | 611.811                 | 20.762  | .000                  | .130     |
| Oyun türü          | 307.721              | 4                        | 76.930                  | 2.611   | .038                  | .070     |
| Cinsiyet           | 418.633              | 1                        | 418.633                 | 14.206* | .000                  | .093     |
| Oyun türü*Cinsiyet | 38.717               | 4                        | 9.679                   | .328    | .858                  | .009     |
| Hata               | 4096.056             | 139                      | 29.468                  |         |                       |          |
| <b>Toplam</b>      | <b>5545.740</b>      | <b>149</b>               |                         |         |                       |          |

$p < .001$

Sonuç olarak, araştırmanın üçüncü sorusu çerçevesinde yapılan analizler sonucunda, kadınların son-test dolaylı saldırganlık skorlarının erkeklerden anlamlı bir şekilde fazla olduğu bulunmuştur. Ayrıca, 2 saat şiddet içerikli oyun oynayan kadınların son-test fiziksel saldırganlık skorlarının erkeklerden daha çok olduğu görülmüştür. Benzer bir farkın 15 dk şiddet içerikli oyun oynayan deneklerin fiziksel saldırganlık skorlarında görülmemesinden dolayı fiziksel saldırganlık söz konusu olduğunda oyun oynama süresinin cinsiyetler arası fark yarattığı sonucunda ulaşılabilir.

## BÖLÜM IV

### 4.1. TARTIŞMA

Bilgisayar oyunu kullanımının çocuklar arasında her geçen gün daha fazla yaygınlaşmasına bağlı olarak, bu oyunların çocuklar ve gençler üzerindeki etkisine ilişkin tartışmalar yoğunlaşmıştır. Sosyal Öğrenme Kuramı, Uyarılma Aktarımı ve Genel Duygusal Saldırganlık Modeli Kuramı, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, çocukların saldırganlık eğilimini arttıracaklarını, İçgüdü Kuramı ve Engellenme-Saldırganlık Kuramı ise şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlık eğilimini azaltacağını savunmaktadır (Çetinkaya, 1991). Kuramsal düzeyde gözlenen bu farklılık araştırma sonuçlarında da görülmektedir.

Türkiye’de ve yurtdışında yapılan bazı çalışmalar, bilgisayar oyunlarının çocuklara etkisinin, oynanan oyunun türüne ve oyun oynama süresine göre farklılık arz ettiğini göstermektedir (Scott, 1997; Kirsh, 1998; Funk, 2004; Anderson, Gentie & Buckley, 2007; Bilgi, 2005; Kars, 2010). Beceri oyunu niteliğindeki oyunların, çocukların gelişim sürecinde katkısının olduğunu bulgulayan araştırmaların (Chen & Chuang, 2007; Çoruh, 2004; Kula, 2005; Öz, 2009; Öztürk, 2007) yanında, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık eğilimini arttırdığı sonucuna ulaşan araştırmalarda mevcuttur (Anderson & Dill, 2000; Scott, 1997; Griffiths, 1999; Kirsh, 1998; Irwin & Gross, 1995; Dominick, 1984; Schutte vd., 1988; Silvern & Williamson, 1987; Calvert & Tan, 1994; Anderson & Ford, 1986; Gunter, 1998; Gentile & ark., 2004; Funk, 2004; Anderson, Gentie & Buckley, 2007). Yine şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık eğilimine etkisi olmadığını savunan bazı araştırmaların varlığı da, konuya ilişkin net bir kanının oluşmasını zorlaştırmaktadır (Graybill & ark., 1985; Cooper & Marki 1986; Winkel & ark., 1987).

Bu belirsizlik durumu eğitimcilerin ve anne-babaların, çocuklarının oyun alışkanlıkları konusunda net bir tutum belirlemelerini güçleştirmektedir. Bu yönü ile araştırma sonuçlarının eğitimcilerin ve anne-babaların, çocukların oyun alışkanlıklarına yönelik tutumlarını belirlemede kolaylık sağlaması ve literatüre katkı sunması beklenmektedir.

Araştırmanın örneklemini, çocukların bilgisayar oyunu oynama olanağının sınırlı olduğu, Tunceli ili sınırlarında bulunan yatılı ilköğretim bölge okullarında okuyan, köy çocuklarından oluşturulmuştur. Araştırmanın, internet kafelerin ve evlerde bilgisayar kullanım oranının yaygın olduğu kent merkezlerinde yapılmasının, elde edilen bulguları tartışmalı kılabilceği düşüncesi ile örneklemin, bilgisayar oyunlarını oynama olanaklarının sınırlı olduğu köylerde yaşayan çocuklardan oluşturulmasına karar verilmiştir. Zira kent merkezlerinde yapılan araştırmalarda, bilgisayar oyunlarının çocuklar tarafından yaygın olarak kullanıldığı bulgulanmıştır (Bilgi, 2005). Bu nedenle örneklemin yatılı ilköğretim bölge okullarına devam eden öğrencilerden oluşturulmasının, çalışmanın kontrol gücünü arttıracığı düşünülmüştür.

Araştırmanın sürdürüldüğü 5 gün boyunca şiddet içerikli bilgisayar oyun oynayan (2 saat ve 15 dakika süre ile) öğrencilerin "Fiziksel saldırganlık", "Sözel Saldırganlık", "Dolaylı saldırganlık", "Öfke" ve "Toplam Saldırganlık" puanlarının, beceri oyunu oynayan grup ile kontrol grubundan anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulgulanmıştır. Bu bulguya dayanarak şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın öğrencilerin saldırganlık eğilimini arttırabildiği düşünülebilir. Elde edilen bu bulgu sosyal öğrenme kuramının kurucusu Bandura (1963) tarafından yapılan "saldırganlığın öğrenilmesi" deneyi sonuçları ile paraleldir. Bandura'nın çalışmasında, deneye katılan çocuklara, bir yetişkin tarafından sergilenen saldırgan davranışlar izletilmiş ve sonrasında da çocukların modelden gördükleri saldırgan davranışları taklit ettikleri gözlenmiştir. Araştırmada kullanılan bilgisayar oyunları da,

oyunculara çok sayıda fiziksel saldırganlık görüntüleri sunmaktadır. Bu yönü ile oyunu oynayan kişinin ekranda izlediği fiziksel saldırganlık davranışlarından etkilendiği, Bandura tarafından yapılan “saldırganlığın öğrenilmesi” deneyi ile benzer sonuçlara ulaşıldığı söylenebilir.

Toksöz (1999) bilgisayar oyunu oynayan kişinin oyun sırasındaki duygusal tavrının, sinirlilik, regresyon, hayal kırıklığı gibi olumsuz biçimler alabileceğini ifade eder. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu, oyunun sanal kahramanının diğer oyun karakterleri ile sürekli olarak kavga etmesini gerektirmektedir. Bu kavgalar bir oyun karakterinin diğerini öldürmesi ile sona ermektedir. Oyuncunun performansına bağlı olarak kimi zaman oyunun kahramanı, kimi zaman da diğer karakterler söz konusu kavgalardan galip gelmektedir. Sanal da olsa, yaşanan bu sürekli çatışma halinin, oyun ile yoğun etkileşim halinde bulunan oyuncunun “fiziksel saldırganlık”, “öfke” “dolaylı saldırganlık” ve “sözel saldırganlık” eğilimlerinde artışa neden olmuş olabileceği söylenebilir.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grupta yer alan öğrencilerin “Fiziksel saldırganlık”, “sözel saldırganlık”, “düşmanlık” ve “öfke” alt ölçeklerinde meydana gelen artış “toplam saldırganlık” düzeylerine yansımıştır. Zira toplam saldırganlık puanı alt ölçeklerden alınan puanların toplamından oluşmaktadır.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlık eğiliminde artışa neden olduğu bulgusu diğer bazı araştırma sonuçları ile de tutarlıdır. Bu araştırmalar da şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlık eğiliminde artışa neden olduğunu göstermektedir (Anderson & Dill, 2000; Scott, 1997; Griffiths, 1999; Kirsh, 1998; Irwin & Gross, 1995; Dominick, 1984; Schutte vd., 1988; Silvern & Williamson 1987; Calvert & Tan, 1994; Anderson & Ford, 1986; Gunter, 1998; Gentile & ark., 2004; Funk, 2004; Anderson, Gentie & Buckley, 2007). Elde edilen bu sonuç, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın saldırganlık eğilimini arttırmadığını ortaya

koyan diğerk araştırma sonuçlarına da ters düşmektedir (Graybill & ark., 1985; Cooper & Marki, 1986; Winkel & ark., 1987). Elde edilen sonuçlar arasındaki bu farklılıklar, araştırmalarda kullanılan yöntemlerin ve araçların farklı olması ile açıklanabilir.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın saldırganlık eğiliminde artışa neden olduğu bulgusu, Sosyal Öğrenme Kuramı, Uyarılma Aktarımı Kuramı Ve İpucu Kuramının, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlığı arttıracığı yönündeki öngörülerini doğrular niteliktedir. Aynı bulgu şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın saldırganlık eğilimini azaltacağını savunan İçgüdü Ve Katarsis Kuramlarının öngörülerini tutarlı görünmemektedir.

Araştırmacı ilgili literatürü incelerken, Engellenme Saldırganlık Kuramı çerçevesinde, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık eğilimine etkisine yönelik iki ayrı beklentinin bulunduğunu belirlemiştir. Çetinkaya (1991) Engellenme Saldırganlık Kuramına göre şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlık eğiliminde azalmaya neden olacağını ifade ederken; Kirsh (2006) yine aynı kuramı temel alarak, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın saldırganlığı arttırmasının bekleneceğini belirtmiştir. Ancak Kirsh kuramın bu iddiasını doğrulamaya yetecek yeterli kanıt olmadığını da belirtir. Aynı kurama ilişkin bu iki farklı değerlendirme, kuramın farklı yönleri ile ele alınmasının sonucu olabilir. Çetinkaya (1991) engelleme saldırganlık kuramına göre, şiddet içerikli bilgisayar oyun oynamanın, kişinin engellenmişlik duygularını oyun karakterleri aracılığıyla dışarıya vurmasına neden olacağını ve bu şekilde kişinin saldırganlık eğiliminde azalma olmasının bekleneceğini ifade eder. Kirsh (2006) ise, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan kişinin, oyun esnasında birçok “engellenme” durumu ile karşılaşabileceğini, bu durumda engellenme saldırganlık kuramına göre oyuncunun saldırganlık eğiliminde bir artışın beklenmesi gerektiğini belirtir. Araştırma sonucunda ulaşılan bulgular ile bu iki tutum değerlendirildiğinde; şiddet içerikli oyun oynayan katılımcıların oyun



içerisinde, engellenme duygusunu sıklıkla yaşamasına neden olacak birçok unsurun bulunduğu söylenebilir. Nitekim söz konusu oyunda kendisine verilen görevi yerine getirmeye çalışan bir gangasterin, amacına ulaşmak için sürekli olarak önüne çıkan engelleri aşması gerekmektedir. Bu engellerin çoğu da mafya mensubu niteliğindeki diğer oyun karakterleri ve polisi temsil eden oyun karakterlerinin saldırgan tutumlarıdır. Kirsh (2006) bu tür engellenme durumlarının, oyuncunun provoke olmasına neden olduğunu ve bunun sonucunda oyuncunun saldırganlık eğiliminde artışın görülebileceğini ifade eder. Bu nokta da beceri içerikli bilgisayar oyunlarının da oyuncunun başarılı olmasını engelleyecek unsurlara sahip olduğu, bu nedenle aynı etkinin beceri oyunu oynayan grupta da izlenmesi gerektiği düşünülebilir. Ancak iki oyun arasındaki kimi farklar oyuncunun engellenmişlik hissini etkilemiş olabilir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarında kişinin ilerlemesini engelleyen diğer oyun karakterleri iken, beceri oyununda buna benzer somut engelleyici bir unsur yoktur. Bu durumda şiddet içerikli bilgisayar oyununu oynayan oyuncu diğer oyun karakterlerinin ilerlemesini engellediğini düşünürken, beceri oyunu oynayan oyuncu ilerleyememesini kendi oyunculuk kabiliyetleri çerçevesinde değerlendirmiş olabilir. Özetle şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan oyuncu ‘bir başkası’ tarafından engellendiğini düşünüp daha fazla stres yaşamış olabilir. Bu durum, engellenme saldırganlık kuramına göre şiddet içerikli oyun oynayan grubun saldırganlık eğiliminin beceri grubundaki öğrencilere göre neden daha fazla olduğunu açıklayabilir. Bu bakış açısı ile araştırma sonucu ulaşılan şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlık eğilimini arttırdığı bulgusu engellenme saldırganlık kuramı ile tutarlı olduğu söylenebilir.

Araştırma sonucunda elde edilen bir diğer bulgu ise şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama süresindeki artışa paralel olarak, saldırganlık eğiliminde de artış olduğudur. Bu amaçla yapılan analizlerde 2 saat süre ile şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grubun “fiziksel saldırganlık”, “öfke”, “sözel saldırganlık” ve “toplam

saldırganlık” eğilimlerinin aynı oyunu 15 dakika süre ile oynayan gruptan fazla olduğu bulgulanmıştır. Bu bulgu, Bilgi (2005), Ulusoy (2008) ve Kars (2010) tarafından araştırma sonuçları ile tutarlıdır. Bilgi tarafından 2005 yılında yapılan araştırmada da şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama süresi arttıkça, antisosyal saldırganlığın arttığı bulgulanmıştır. Bilgi bu durumun genel duygusal saldırganlık modeli ile tutarlı olduğunu belirtmektedir. Bu kuram şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının kısa vadede saldırganlık düşüncelerini uzun vadede ise saldırganca davranışları arttıracığını savunmaktadır.

Uzun süre ile şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan grubun saldırganlık eğiliminin, aynı oyunu kısa süre ile oynayanlardan daha fazla olması, oyuncunun, oyun sırasında yaşadığı duygusal değişimlere daha uzun süre maruz kalması ile açıklanabilir. Toksöz (1999) bilgisayar oyunu oynayan kişinin oyun sırasındaki duygusal tavrının, sinirlilik, regresyon, hayal kırıklığı gibi olumsuz biçimler alabileceğini ifade etmiştir. Bu durumu 2 saat yaşayan grubun saldırganlık eğiliminin aynı durumu 15 dakika süre ile yaşayan gruptan daha fazla olması beklenebilir. Zira oyunu 2 saat süre ile oynayan grupta yer alan öğrenciler bilgisayardan yansıyan ses ve görüntülere daha uzun süre maruz kalmıştır, Toksöz tarafından ifade edilen duygusal gerilimi daha uzun süre yaşamıştır. Zira çalışma sırasında şiddet içerikli oyunu 2 saat süre ile oynayan grup ile şiddet içerikli bilgisayar oyununu 15 dakika süre ile oynayan grubun, oyuna konsantre olma düzeyleri arasında belirgin bir farklılık olduğu araştırmacı tarafından gözlenmiştir. 2 saat süre ile bilgisayar oyunu oynayan grup, oyunun aşamalarını geçme çabasına yoğunlaşıp, oyun kahramanı ile özdeşim kurabilirken, 15 dakika süre ile aynı oyunu oynayan grupta bu özdeşimin gerçekleşemediği izlenmiştir. Ekrandan yansıyan görüntülere daha uzun süre maruz kalınmasının saldırgan davranışları model almaya daha uygun bir koşul olduğu söylenebilir. Bu durum sosyal öğrenme kuramının ‘model alarak öğrenme’ savunusu ile tutarlı görünmektedir. Engellenme saldırganlık kuramını çerçevesinde

değerlendirildiğinde ise oyuncunun daha uzun süre 'engellenme' durumu yaşamasının saldırganlık eğiliminin artmasına yol açtığı düşünülebilir.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grubun saldırganlık eğilimlerinde meydana gelen artışın cinsiyet değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan analizlerde, kızların fiziksel saldırganlık eğilimlerindeki artışın erkeklerden daha fazla olduğu bulgulanmıştır. Bu bulgu bazı araştırma sonuçları (Cooper & Marki, 1986; Scott, 1995) ile tutarlı iken diğer bazı araştırma sonuçları ile tutarlı görünmemektedir (Çetinkaya, 1991). Scott (1995) farklı bölgelerde yapılan bu tip araştırmalarda, birbiri ile örtüşmeyen sonuçlara ulaşılabileceğini belirtir. Bu durumu bireyin içinde yaşadığı sosyal atmosfere bağlayan Scott, kızların ve erkeklerin kültürlenme biçimleri arasındaki farka odaklanır. Ona göre her kültürel yapı kendi değerlerine uygun olarak, kız ve erkek çocukların farklı davranış kalıpları edinmesini sağlar. Fromm (1993) bu durumun ilkel topluluklardan günümüze değin devam eden bir durum olduğunu ifade eder. Atkinson ve arkadaşları da (2002) kız ve erkek çocukların cinsiyet rollerini kazanma süreçlerinde içinde yaşadıkları toplumun belirleyici olduğunu savunurlar. Bu görüşe göre bazı toplumlarda kızların ve erkeklerden beklenen davranışların benzeşirken, kimi toplumlarda her iki cinsten birbirinden son derece farklı davranışlar sergilemesi beklenir. Bu durumda farklı davranış repertuarlarına sahip olan kız ve erkek çocukların deneysel oturumlar sonucunda, araştırmaya konu olan bağımsız değişkenden farklı şekilde etkilenebileceği söylenebilir.

Bu araştırma sonucunda şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın çocukların saldırganlık eğilimini arttırdığı bulunmuştur. Yine bu oyunları daha uzun süre oynayan katılımcıların saldırganlık eğilimlerinin aynı oyunu kısa süre ile oynayanlardan daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca uzun süre şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan kız çocukların fiziksel saldırganlık eğilimlerindeki artışın erkek çocuklardan fazla olduğu bulgulanmıştır

## Sınırlılıklar ve Öneriler

Araştırma sınırlılıkları aşağıda belirtildiği gibidir.

- Araştırma, Tunceli ili sınırlarında bulunan yatılı ilköğretim bölge okullarının 6., 7. Ve 8. Sınıflarına devam eden öğrencileri ile sınırlıdır.
- Saldırganlık özelliğine ilişkin veriler, Agresyon Ölçeğinin ölçtüğü özelliklerle sınırlıdır.

Bu araştırma Tunceli İli sınırlarında bulunan Pertek Yatılı ilköğretim bölge okulu ve Aktuluk Yatılı İlköğretim Bölge Okullarının 6.7. ve 8. Sınıf öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Araştırmanın farklı ilköğretim okullarında okuyan ve farklı öğrenim kademelerinde öğrenim gören öğrenciler üzerinde yapılmasının yararlı olacağı düşünülmektedir.

Araştırma sonucunda uzun süreli, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın çocukların saldırganlık eğilimini arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu nedenle anne babaların ve öğretmenlerin çocukların oyun oynama alışkanlıklarını duyarlılık ile takip edip, çocukların şiddet içerikli oyunların olumsuz etkisinden korunmasına yönelik bir takım tedbirler almasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

Yasa koyucuların çocukları şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden korumaya yönelik bir takım tedbirler alması önerilebilir.

Konu ile ilgili yapılacak yeni araştırmalarda, özellikle küçük yaştaki çocuklarla yapılacak araştırmalarda saldırganlık ölçeği ile beraber deneysel oturumlar sonunda çocuklarda gözlenecek davranış değişikliklerinin kaydedilmesi ve oyunların çocuklar üzerindeki somut etkilerinin bu yolla tespit edilmesi önerilebilir.

Bilgisayar uzun süreli kullanımının etkilerini belirlemek amacıyla boylamsal çalışmaların yapılmasının literatüre katkı sunacağı söylenebilir.

Bilgisayar teknolojilerindeki geliřmelerin oyunlardaki gerekilik dzeyini her geen gn arttırdıęı tespitinden hareketle benzer bir alıřmanın ileriki yıllarda tekrar yapılmasının faydalı olacaęı dřnlmektedir.

## KAYNAKÇA

Açıkgöz, K. (2007). *Aktif Öğrenme*. İzmir: Biliş Yayın.

Akboy, R. (2005). *Eğitim Psikolojisi Ve Çoklu Zeka*. İzmir: Dinozor Kitabevi.

Anderson, C.A., & Ford, M.E. (1986). Affect of game player: short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality And Social Psychology Bulltein*, 12, 390-402.

Anderson, C.A., Gentile, D.A & Buckley, K.E. (2007). Violent video game effects on children and adolscente: *Theory, Research, And Public Policy*. New York: Oxford University Press, Inc. Pg.65.

Atkinson, R., Richard, C. A., Smith, E., Bem, D.J., & Hoeksema, S.N. (2002). *Psikolojiye Giriş*. Ankara. Arkadaş Yayınevi.

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

Balcioğlu, İ. (2000). *Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açıdan Şiddet*. İstanbul: Yüce Yayım,

Bandura, A., Ross, D., & S.A. (1961). Transmission of aggression trough imitation of aggressive models. *Journal Of Abnormal And Social Psychology*, 63 (3), 575-582. (14.10.2009).

<http://psychclassics.yorku.ca/Bandura/bobo.htm>

Bandura, A., (1969). Principles of behavior modification. New York: *Holt, Rinehart And Winston*. (14.10.2009)

<http://www.garfield.library.upenn.edu/classics1979/A1979HZ33100001.pdf>

Bayraktar, F. (2001). İnternet kullanımının ergen gelişimindeki rolü. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Beach, F.A. (1955). The Descent Of Instinct. *Psych Rev.* 62 (6): 401-10. (13.05.2010)

<http://www.muskingum.edu/~psych/psycweb/history/beach.htm#Theory>

Becker, D. (2004). Playstation 2 Passes Sales Milestone. Cnet News.Com. Retrieved. (02.02.2010)

[http://news.cnet.com/PlayStation-2-passes-sales-milestone/2100-1043\\_3-5141061.html?tag=mncol;1n](http://news.cnet.com/PlayStation-2-passes-sales-milestone/2100-1043_3-5141061.html?tag=mncol;1n)

Bemak, F., & Keys, S. (2000). *Violent And Aggressive Youth*. Usa. Corvin Press

Bilgi, A. (2005). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Brewer, M.B., & Crano, W.D. (1994). *Social Psychology*. New York: West Publishing Company

Buckman, D.D., & Funk, J.B. (1996). Video and computer games in the '90s: children's time commitment and game preference. *Children Today*, 24(1), 12.

Buss, A.H. (1961). *The Psychology Of Aggression*. New York. Wiley. (13.05.2010)

<http://www.garfield.library.upenn.edu/classics1982/A1982MV90100001.pdf>

Can, S. (2002). Saldırganlık ölçeğinin Türk popülasyonunda geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi*, İstanbul: Gata Haydarpaşa Eğitim Hastanesi.

Can, Y. (2007). İlköğretim okullarında şiddet öğrenci, öğretmen ve yöneticilerin yaklaşımları. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi* İstanbul:

Calvert, S.L., & Tan, S.L. (1994). Impact of virtual reality on young adults physiological arousal and aggressive thoughts: interaction versus observation. *Journal Of Applied Developmental Psychology*, 15; 125-139.

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

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

Cooper, J., & Mackie, D. (1986). Video games and aggression in children. *Journal Of Applied Social Psychology*, 16, 726-744.

Çelen, N. (2007). *Ergenlik Ve Genç Yetişkinlik*. Papatya Yayıncılık. İstanbul.

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



Çoruh, L. (2004). Bilgisayar destekli eğitim kapsamında hazırlanan bilgisayar oyunlarının 4-6 arası çocuklara temel kavramların öğretilmesindeki etkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Dönmez, N. (2000). *Üniversite Çocuk Gelişimi Ve Eğitimi Bölümü Ve Kız Meslek Liseleri İçin Oyun Kitabı*. İstanbul. Esin Yayınevi.

Durdu, P., Hotomaroğlu, A., & Çağıltay, K. (2004). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: Odtü ve Gazi üniversitesi arası bir karşılaştırma. Ankara. (15.11.2010)

<http://simge.metu.edu.tr/conferences/btie-pinar-asli-kursat.pdf>

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

Erten, Y., & Adalı, C. (1996). Şiddet. *Cogito: Üç Aylık Düşünce Dergisi*. 6, 143-165.

Esgin, A. (2000). Yeni Bir Bağımlılık Türü: İnternet Kafeler. *Bilim Ve Ütopya*, 74; 45

Freud, S., & Jones, E. (Ed). (1959). Why War? In The Collected Papers Of Sigmund Freud. Vol. 5. New York: Basic Books. Chap. 25. (391).

Fromm, E. (1993). *İnsanda Yıkıcılığın Kökenleri 1*. İstanbul: Payel Yayınevi.

Fromm, E. (1995). *İnsanda Yıkıcılığın Kökenleri 2*. İstanbul: Payel Yayınevi.

Funk, J.B. (1993). Reevaluating The Impact Of Violent Video Games. *Clinical Pediatrics*, 32

Funk J.B., Bechtoldt-Baldacci, H., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal Of Adolescence*, 27

Gentile , D. A. & Anderson, C. A. (2003). Violent video games: the newest media violence hazard. *Media Violence And Children* (Pp. 131-152). Westport, Ct: Praeger.

Gentile, D.A., Lynch, P. J., Linder, J.R., & Walsh, D.A (2004). The effects of violent video games habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal Of Adolescence*, 27, 5-22.

Gerbner, G., Gross, M., Morgan, L., & Signorielli, N. (1994). Growing up with television: the cultivation perspective. *Media Effects* (Pp. 17-41). Hillsdale, Nj: Erlbaum.

Giddens, A. (2000). *Sosyoloji*. Ankara: Ayraç Yayınevi.

Goldstein, J., (1998). The attractions of violent entertainment. *Media Psychology*, 1, 271-282.

Graybil, D., Kirsch, J. R., & Esselman, E.D. (1985). Effects of playing violent versus non-violent video games on the aggressive ideation of children. *Child Study Journal*, 15, 199-205.

Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: a review of the literature. *Aggression And Violent Behavior*, 4(2), 203-212

Gross, K., (1901). *The Play Of Man*. New York: D.L. Aplpletoon. (13.5.2010)

[http://openlibrary.org/works/OL11080379W/Play\\_of\\_man](http://openlibrary.org/works/OL11080379W/Play_of_man)

Gunter, B. (1998). The effects of video games on children: the myth unmasked sheffield. *Sheffiel Academic Press Ltd*. S92

Gürsoy F., Dizman H, & Gültekin G. (2004). Çocuklarda saldırganlık. *Adli Psikiyatri Dergisi*,1 (4), 5-10.

Güvenç, G., (2002). *Güdüler ve duygular, psikolojiyi anlamak*. İstanbul: Türk Psikologlar Derneği Yayınları No: 23

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?* İstanbul: Boyner Holding Yayınevi.

Irwin, A. R., & Gross, A. M. (1995). Cognitive tempo, violent video games and aggressive behavior in young boys. *Journal Of Family Violence*, vol 10, number 3, 337-350.

Karasar N., (1999). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. İstanbul: Nobel Yayınları.

Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.

Kestenbaum, G.I., & Weinstein, L. (1985). Personality, psychopathology, and developmental issues in male adolescent video game use. *Journal Of The American Academy Of Child Psychiatry*, 24,325-337.

Kızmaz, Z. (2006). Şiddetin sosyo-kültürel kaynakları üzerine sosyolojik bir yaklaşım. Elazığ. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Cilt:16, Sayı:2*.

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

Kocabaşoğlu, N., Savrun, M., Tarhan, N., Yavuz, R., & Balcıoğlu, İ. (Ed). (1997). *Biyolojik, Sosyolojik, Psikolojik Açıdan Şiddet*. İstanbul: Yüce Yayım.

Köknel, Ö. (2000). *Bireysel Ve Toplumsal Şiddet*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Kula, A. (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişimine etkisi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Lorenz, K. (1966). *On Aggression*. New York: Harcourt, Brace & World. (391).

Lorenz, K. (2008). *İşte İnsan; Saldırganlığın Doğası Üzerine*. İstanbul: Cumhuriyet Kitapları.

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

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

Richtel, M. (2005). Video game industry sales reach record pace in 2004. *The New York Times*. Retrieved. (23.04. 2010).

<http://www.nytimes.com/2005/01/19/Technology/19games.Htm>

Öz, M. (2009). Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel performansına etkisinin incelenmesi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul: Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özkan, S. (2009). *Çocuk Ve Şiddet Çalıştayı*. İstanbul: İstanbul Tabip Odası Yayınları.

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

Öztütüncü, D.F. (2006). Bilgisayar oyunları ve çocuklar: bilgisayar oyunlarındaki şiddet. *Yeni Symposium: Psikiyatri, Noroloji Ve Davranış Bilimleri Dergisi* 44. 161-165.

Sanderson, C.A. (2010). *Social Psychology*. John Wiley & Sons, Usa.

Scott, D. (1997). The effect of video games on feelings of aggression. *The Journal Of Psychology*, 129 ; 121-132.

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

Sevinç, M. (2005). *Erken Çocukluk Gelişimi Ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları S. 59.

Silvern, S.B., & Williamson, P.A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal Applied Developmental Psychology*, 8, 453-462.

Toksöz, M.R. (1999). Yeni bir medya türü olarak etkileşimli bilgisayar oyunları. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Ulusoy, O. (2008). Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Uysal, A. (2005). Üç boyutlu bilgisayar oyunu görsel tasarımı. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Van Mierlo, J., & Van Den Bulck, J. (2004). Benchmarking the cultivation approach to video games effects: a comparison of the correlates of tv viewing and game play. *Journal Of Adolescence*, 27, 97-111.

Vorderer, P. & Bryant, J. (2006). *Playing video games: motives, responses and consequences*. Lawrence Erlbaum Associates Inc. New Jersey, Usa.

Winkel, M., Novak, D. M., & Hopson, H. (1987). Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents. *Journal Of Research In Personality*, 21, 211-233.

Wolfgang, M.E., & Ferracuti, F. (1982). *The Subculture Of Violence*, London: Sage

Wood, A. & Grant T. (2001). *Aklın İsyanı: Marksist Felsefe Ve Modern Bilim*. İstanbul: Tarih Bilinci Yayınları.

Wynn, C, & Wiggins A. (2005). *Yanlış Yönde Kuantum Sıçramalar*. Ankara: Tübitak Popüler Bilim Kitapları.

Tuik. (2009). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. *Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni Sayı: 145* (14.04.2010)

[http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=1&tb\\_id=1](http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=1&tb_id=1)

Yavuzer, H. (2002). *Doğum Öncesinden Ergenlik Sonuna Kadar Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yavuzer, H. (2000). *Çocuğunuzun İlk Altı Yılı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

## EKLER

EK 1: Valilik İzin Yazısı

EK 2: Veli İzin Yazısı

EK 3: Kişisel Bilgi Formu

EK 4: Aile Bilgi Formu

EK 5: Agresyon Ölçeđi



EK:1

T.C.  
TUNCELİ VALİLİĞİ  
Milli Eğitim Müdürlüğü

27 ARALIK 2009

Sayı : B.08.4.MEM.4.62.00.05-322/

/12/2009

Konu : Araştırma İzni.

15586

VALİLİK MAKAMINA  
TUNCELİ

İlgi : a) Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünün 24/11/2009 tarihli ve 1208 sayılı yazısı.  
b) Milli Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi

Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Gelişim Psikolojisi Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Savaş EVCİN'in İlimiz Aktuluk Yatılı İlköğretim Bölge Okulu ve Pertek Yatılı İlköğretim Bölge Okullarında öğrenim gören öğrencilere yönelik olarak "Şiddet İçerikli Video Oyunlarının İlköğretim 4. ve 5. Sınıflarına Devam Eden Çocukların Saldırganlık Eğilimlerine Etkisi" konulu bir araştırma yapmak istediği ilgi (a) yazı ile müdürlüğümüze bildirilmiştir.

Makamlarınızca uygun görülmesi halinde; Müdürlüğümüz Araştırma Değerlendirme Komisyonu tarafından hazırlanan ekteki form ve araştırma konusu çerçevesinde Savaş EVCİN adlı kişiye İlimiz Aktuluk Yatılı İlköğretim Bölge Okulu ve Pertek Yatılı İlköğretim Bölge Okullarında (4. ve 5. sınıf öğrencilerine yönelik) araştırma yapması hususunda izin verilmesini;

Olurlarınıza arz ederim.

  
Musa DİNÇ  
Milli Eğitim Müdürü V.

OLUR  
.../12/2009

Halil AVŞAR  
Vali a.  
Vali Yardımcısı



Atatürk Mah. Elazığ Karayolu Üzeri MERKEZ / TUNCELİ  
Telefon: (0 428) 213 24 85-88 Faks: (0 428) 213 24 91  
tuncelitem@meb.gov.tr  
http://tunceli.meb.gov.tr



www.egitimdestek.meb.gov.tr



www.AyqBilgi.org



EK: 2

VELİ İZİN BELGESİ

Velisi bulunduğum ..... adlı öğrencinin okulumuzda yürütülecek “**Şiddet İçerikli Oyunların Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi**” konulu çalışmaya katılmasını onaylıyorum.

Adı-Soyadı

İmza

EK 3:

### KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Sevgili Öğrenciler;

Aşağıda sizlerin farklı alışkanlıklarınız hakkında bilgi sahibi olmamızı sağlayacak çeşitli sorular bulunmaktadır. Soruları cevaplarken lütfen size en uygun olan seçeneği işaretleyiniz. Katılımınız için şimdiden teşekkür ediyorum.

Savaş EVCİN

Psikolojik Danışman

Adınız:

Soyadınız:

Sınıfınız:

Yaşınız (.....)

Cinsiyetiniz:

E

K

1) Boş zamanlarınızı nasıl değerlendirirsiniz?

A) Televizyon İzleyerek

B) Bilgisayar Oyunu Oynayarak C)Arkadaşlarımla oynayarak

D) Diğer

2) Arkadaşlarınızla oynamayı en çok sevdiğiniz oyunlar hangileridir?

A)

B)

C)

D)

3) En sevdiğiniz oyuncakları sırası ile yazınız.

A)

B)

C)

D)

4) En sevdiğiniz 4 televizyon programını yazınız.

- A)
- B)
- C)
- D)

5) Ailece izlediğiniz 4 Televizyon programını yazınız?

- A)
- B)
- C)
- D)

6) Evinizde Bilgisayar var mı?

- A) Evet
- B) Hayır

7) Bilgisayar oyunu oynuyor musunuz?

- A) Evet
- B) Hayır

(\* 7. Soruya hayır dediyseniz 10. Soruya geçiniz.)

8) Ortalama olarak haftada ne kadar süre bilgisayar oyunu oynarsınız?

- A) Haftada 1 saat
- B) Hafta 2 saat
- C) Haftada 3 saat
- D) Hiç oynamam

9) Bilgisayar oyunlarını en çok nerede oynarsınız?

- A) Evde
- B) İnternet Cafede
- C) Arkadaşlarımın evinde
- D) Okulda

10) Arkadaşlarınız ile bir sorun yaşadığınızda ne yaparsınız?

- A) Konuşarak çözerim
- B) Tartışırım
- C) Küserim
- D) Kavga ederim

11) Annenizi ya da babanızı kızdıracak bir şey yaptığınız zaman size nasıl davranırlar?

- A) Sadece uyarırlar
- B) Kızarlar
- C) Ceza verirler
- D) Beni döverler

EK: 4

### AİLE BİLGİ FORMU

1) Ailenin yaşadığı yer

A) Köy B) İlçe Merkezi C) İl Merkezi

2) Ev kendinize mi ait kira mı?

A) Kira B) Kendimize Ait

3) Ailenizin aylık geliri nedir ?

A) 649 TL ve altı B) 650-1249 TL C) 1250- 1999 D) 2000 TL ve üstü

4) Babanın eğitim durumu: .....

5) Annenin eğitim durumu: .....

| AGRESYON ÖLÇEĞİ   |  |                 |              |             |           |               |
|---|--|-----------------|--------------|-------------|-----------|---------------|
| KARAKTERİNİZE EN UYGUN OLAN SEÇENEĞİ (x) ŞEKLİNDE İŞARETLEYİNİZ |  | Hiç Uygun Değil | Çok Az Uygun | Biraz Uygun | Çok Uygun | Tamamen Uygun |
| 1.  | Arkadaşlarım çok münakaşacı olduğumu söylerler                                 |                 |              |             |           |               |
| 2.  | Şans hep başkalarına gülüyor, onlardan yana oluyor                             |                 |              |             |           |               |
| 3.  | Birden sinirlenirim, ama çabuk sakinleşirim                                    |                 |              |             |           |               |
| 4.  | Kendimi sık sık diğer insanlarla tartışırken bulurum                           |                 |              |             |           |               |
| 5.  | Bazen hayatın bana adaletli davranmadığını düşünürüm                           |                 |              |             |           |               |
| 6.  | İnsanlarla aynı fikirde olmazsam onlarla tartışmaktan kendimi alıkoyamam       |                 |              |             |           |               |
| 7.  | Bazen ortada hiçbir neden yokken parlarım                                      |                 |              |             |           |               |
| 8.  | Kız ya da erkek birisi beni kızdırırsa ona vurabilirim                         |                 |              |             |           |               |
| 9.  | Bazen niye bu kadar sert olduğumu merak ediyorum                               |                 |              |             |           |               |
| 10.   | Tanıdığım insanları tehdit ettiğim olmuştur                                    |                 |              |             |           |               |
| 11.   | Biri çok üzerime geldiğinde, beni sıkıştırdığında ona vurabilirim              |                 |              |             |           |               |
| 12.   | Öfkemi kontrol etmekte zorluk çekerim  |                 |              |             |           |               |
| 13.   | Eğer çok kızarsam o kişinin yaptığı işleri berbat edebilirim                   |                 |              |             |           |               |
| 14.   | Kapıyı arkadan gelenin yüzüne çarpacak kadar çıldırabilirim                    |                 |              |             |           |               |
| 15.   | İnsanlar bana patronluk tasladıklarında onların inadına işi ağırdan alabilirim |                 |              |             |           |               |
| 16.   | İnsanlar bana nazik davrandığında, sonradan ne isteyeceklerini merak ederim    |                 |              |             |           |               |
| 17.   | Her şeyi dağıtacak kadar çılgınlaşabilirim                                     |                 |              |             |           |               |
| 18.   | Bazen sevmediklerim hakkında dedikodu yapar, suçu onlara atarım                |                 |              |             |           |               |
| 19.   | Ben sakin biriyim  |                 |              |             |           |               |
| 20.   | İnsanlar beni kızdırırlarsa, onlar hakkındaki gerçek düşüncelerimi söylerim    |                 |              |             |           |               |
| 21.   | Bazen insanların arkamdan güldüklerini hissederim                              |                 |              |             |           |               |
| 22.   | İstedğim bir şeyi elde edemediğim zaman kızgınlığımı gösteririm                |                 |              |             |           |               |
| 23.   | Bazen birine vurma isteğimi kontrol edemem                                     |                 |              |             |           |               |
| 24.   | Pek çok insandan daha çok kavga ederim   |                 |              |             |           |               |
| 25.   | Eğer biri bana vurursa bende ona vururum                                       |                 |              |             |           |               |
| 26.   | Arkadaşlarım ile aynı fikirde olmadımda açıkça söylerim                        |                 |              |             |           |               |
| 27.   | Haklarımı korumak için kavga etmem gerekirse hiç çekinmem                      |                 |              |             |           |               |
| 28.   | Fazla dostça davranan yabancılara güvenmem                                     |                 |              |             |           |               |
| 29.   | Bazen kendimi patlamaya hazır bir bomba gibi hissederim                        |                 |              |             |           |               |
| 30.   | Beni gerçekten rahatsız edenlere susarak, ilgilenmeyerek tepki veririm         |                 |              |             |           |               |
| 31.   | Arkadaşlarımın arkamdan, benim hakkımda konuştuklarını bilirim                 |                 |              |             |           |               |
| 32.   | Bazı arkadaşlarım, benim düşünmeden hareket ettiğimi söylerler                 |                 |              |             |           |               |
| 33.   | Bazen hiçbir şey düşünemeyecek kadar kıskanç olurum                            |                 |              |             |           |               |
| 34.   | El şakası yapmaktan hoşlanırım   |                 |              |             |           |               |

EK:6



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

Sayı : B.30.2.MLT.0E1.00.00/4110/1207

İstanbul, 24.11.2009

Sayın Savaş EVCİN

Enstitü Müdürlüğüne vermiş olduğunuz "Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Eğilimine Etkisi" başlıklı teziniz ekte bir kopyası sunulan yazıdan da anlaşılacağı üzere Üniversitemiz Etik Komisyonu tarafından değerlendirilmiş ve herhangi bir sorun taşımadığı görüşüne varılmıştır.

Bilgilerinizi ve gereğini saygılarımla rica ederim.



Ek : Yazı (1 sayfa)

## ÖZGEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler

Adı : Savaş  
Soyadı : EVCİN  
Doğum Yeri Ve Tarihi : TUNCELİ / 12.09.1978  
Uyruğu : T.C.  
Medeni Hali : EVLİ

### Eğitim Durumu ( yeniden eskiye doğru sıralanmış)

1996-2001 Çanakkale 18 Mart Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık  
1992-1995 Bahçelievler Lisesi  
1989-1992 Cumhuriyet Ortaokulu  
1984-1989 Esentepe İlkokulu

**Yabancı Dil:** İngilizce

### Mesleki Deneyim

19.09.2001-17.06.2010 Kartal Ülkü Bora İÖO (Psikolojik Danışman)  
17.06.2010-..... Kartal Teğmen Burak Evirgen İÖO (Psikolojik Danışman)