



BİLGİSAYAR OYUNLARININ 4, 5. ve 6. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN ŞİDDET EĞİLİMLERİNE ETKİLERİ*

*Ayfer ŞAHİN***

ÖZET

Bu çalışmanın konusu, bilgisayar oyunlarının 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin şiddet eğilimlerine etkilerinin araştırılmasıdır. Bu dönemdeki çocukların bilgisayar oyunlarında şiddet içeren oyunları ne kadar tercih ettiği ve bu durumun şiddet tutumlarına etkisi araştırma konusu kapsamındadır.

Ailelerin sıkça dile getirdiği bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki etkileri eğitim bilimcilerin de düşündükleri ve üzerinde araştırma yaptıkları önemli konulardan birisidir. Çocukların bilgisayar başında harcadığı zaman her geçen gün artmakta ve bilgisayar oyunları ders dışı vakit geçirme etkinliklerinde üst sıralara doğru sürekli yükselmektedir. Günümüz gençliğinin en önemli sorunlarından birisi hiç kuşkusuz ki şiddete olan eğilimleridir. Bu bağlamda, bilgisayar oyunları ile şiddet arasındaki ilişki önemli bir sorun olarak ele alınmalıdır. Çünkü sanallığın bir özdeşim yöntemi olabileceği ve çocukluk döneminin de taklit etme ve model alma bakımından en uygun evre olduğu dikkate alındığında konu daha bir önem arz etmektedir.

Araştırma evreni; araştırmanın yürütüldüğü Kırşehir'deki okulların 4, 5 ve 6. sınıflarında öğrenim gören öğrencileri iken, örnekleme aynı ilin bir özel ilkokul ve orta okulunun 4., 5. ve 6. sınıflarına devam eden öğrencileri olarak belirlenmiştir.

Araştırmada veriler, 27 soru üzerinden anket yoluyla toplanmış olup; anket soruları üç bölümde yapılandırılmıştır. İlk bölümde katılımcıların demografik özellikleri, ikinci bölümde çalışmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynama sıklık ve alışkanlıkları, üçüncü bölümde ise öğrencilerin şiddet tutumları ve bilgisayar oyunlarının buna etkisine yönelik sorular yer almaktadır. Anket sonuçlarının değerlendirilmesinde SPSS 13 programından yararlanılmıştır.

Çalışma grubundaki öğrencilerin bilgisayar oyunlarını çok fazla oynadıkları ve bunun şiddet eğilimlerini artırdığı araştırma bulgularına

* Bu çalışmanın bir bölümü 14-17 Mayıs 2015 Tarihinde Eskişehir' de Osmangazi Üniversitesi ev sahipliğinde düzenlenen Birinci Türk Dünyası Oyun ve Oyuncakları Kurultayı'nda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Bu makale Crosscheck sistemi tarafından taranmış ve bu sistem sonuçlarına göre orijinal bir makale olduğu tespit edilmiştir.

** Doç. Dr. Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü, El-mek: ayfersahin1@gmail.com



göre doğrulanamamıştır. Araştırma sonuçlarına göre, bilgisayar oyunlarında en çok tercih edilen türler içinde strateji geliştirici ve eğitici oyunlar yer almaktadır. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu oyun salonlarına gitmeden tek başına oynamayı tercih etmektedirler. Öğrencilerin çoğunluğunun bilgisayarda şiddet içeren oyunları tercih etmedikleri ve bilgisayar oyunlarındaki şiddetten ciddi düzeyde rahatsızlık duydukları da araştırmanın sonuçları arasındadır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, bilgisayar oyunları, şiddet, şiddet içeren oyun, şiddet eğilimi.

THE EFFECTS OF COMPUTER GAMES ON 4th, 5th, AND 6th GRADE STUDENTS' TENDENCY TO VIOLENCE

ABSTRACT

The aim of this study to explore the effects of the violent tendencies of computer games on the 4th, 5th, and 6th grade students, this study contains that how much these kinds of games are preferred by students and the effect of this situation on violent behavior.

Effects of computer games on children is one of the outstanding topics expressed by families, and researched by pedagogs. While the time spent by children on computer increases every day, computer games continuously goes up in the list of leisure time activities. One of the most major problems of today's children is decidedly their tendency to violence. The correlation between computer games and violence is a topic that needs to be approached within this context, since this topic bears significance considering the identification possibility within virtuality as a method, and childhood is the most open process in life regarding imitating and taking someone as a model.

This research is a descriptive research employing descriptive survey model aimed to reveal a situation as it is. This research is structured as quantitative.

Sample of this research is 102 4th, 5th, and 6th grade students in 2014-2015 School Year within the same province's elementary and middle schools.

Data in this research has been collected through a questionnaire consisted of 27 questions, which has been structured within three sections: In the first section demographical questions, in the second section questions about frequency and habits of computer game playing of attendees, and in the third section questions about the students' approach towards violence, and the effects of computer games on their approach.

One of the main hypotheses of our research, that adolescents play a lot of computer games and tendency of violence increases as a result of this has not been validated.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



STRUCTURED ABSTRACT

Introduction

Effects of computer games on children is one of the outstanding topics expressed by families, and researched by pedagogs. While the time spent by children on computer increases every day, computer games continuously goes up in the list of leisure time activities. One of the most major problems of today's children is decidedly their tendency to violence. The correlation between computer games and violence is a topic that needs to be approached within this context, since this topic bears significance considering the identification possibility within virtuality as a method, and childhood is the most open process in life regarding imitating and taking someone as a model.

Therefore, it is important to conduct research on adolescents' tendency of violence with various variables. the question of this research might be phrased as "What are the effects of computer games on th, 5th, and 6th grade students?" towards this aim.

This research is also trying to give answers to the secondary questions below:

1. What is the frequency of 4th, 5th, and 6th grade students playing computer games?
2. What is the daily time spent by 4th, 5th, and 6th grade students playing computer games?
3. Which computer games are preferred by 4th, 5th, and 6th grade students?
4. What is the rate of group-playing within 4th, 5th, and 6th grade students?
5. What is the rate of going to game arcade within 4th, 5th, and 6th grade students?
6. What is the rate of playing computer games with violent content within 4th, 5th, and 6th grade students?
7. What is the rate of annoyance by computer games with violent content within 4th, 5th, and 6th grade students?
8. What manner do 4th, 5th, and 6th grade students have towards violence?
9. What manner do 4th, 5th, and 6th grade students have towards computer games with violent content?
10. Is there any difference between 4th, 5th, and 6th grade students' frequency of playing computer games, their daily playtime, annoyance by violent content and preference of game type according to gender?

Method

This research is a descriptive research employing descriptive survey model aimed to reveal a situation as it is. This research is structured as quantitative.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



Sample of this research is 102 4th, 5th, and 6th grade students in 2014-2015 School Year within the same province's elementary and middle schools.

Data in this research has been collected through a questionnaire consisted of 27 questions, which has been structured within three sections: In the first section demographical questions, in the second section questions about frequency and habits of computer game playing of attendees, and in the third section questions about the students' approach towards violence, and the effects of computer games on their approach.

Percentage (%), frequency (f), and t test have been employed to analyse the data. Critical value has been specified as .05 in comparisons.

Findings and Discussion

One of the main hypotheses of our research, that adolescents play a lot of computer games and tendency of violence increases as a result of this has not been validated. There might be various factors, however, directing students to violence, according to Demir and Kumcağız (2015). The proportion of students attending this research that play a computer game everyday is 8 %, and 4 % out of that play computer games 3 or more hours daily. Sağlam in a research (2011) received results to support the findings of this research. Sağlam suggests that adolescents do not prefer playing computer games frequently. Many research results, however, contradict this finding of the research. (Anderson and Bushman 2002; Douglas, Lynch, Linder and Walsh 2004; Bilgi, 2005). Anderson and Bushman (2002) suggest as a result of their comprehensive research on 54 computer games with violent content, and 4262 children that computer games have a high effect on adolescents' tendency of violence as well as the type and frequency and time of computer game played have a high effect in formation of violent tendency.

According to the results of our research, strategical and educational computer games are mostly preferred, followed by action-adventure and soccer games. Computer games with content of fighting and war are preferred by 14 % student group. Most of the students prefer playing alone instead of going to video game arcades.

While 17 % of students prefer specifically computer games with violent content, 59 % of them prefer specifically computer games without violent content. Almost half of the students have a high intolerance towards the violence in computer games. Sağlam (2011) extracted results to favor this finding. Sağlam suggested 20 % out of 250 person-focus group at a private education institute prefer especially computer games with violence, whereas the majority does not.

General approach of students towards violent content in computer games is: Almost half of the students think there is too much violence in computer games, while much more than a half think violent content in computer games desensitize individuals on this matter, that these type of games are very bad models for adolescents and children, and that computer games have a share in the high rate of violence in today's society.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



Students' approach towards violence within the focus group is: While most of the students do not believe using violence do not make person stronger, almost all of them think fighting is the simplest way to fix issues between persons. Most of them said they would not use violence even if it would be necessary, and try to solve problems by talking, and they believe this would not maket hem look weak within society.

Girls and boys playing computer games differ significantly. Female students play computer games more often than male students, however, when the Daily playtime is compared according to female and male players, there is not a significant difference. This finding do not overlap with many research in literature. Haskan (2009), Öz (2009), Kars 2(010), and Sağlam (2011) found opposite results. According to these studies; "male students play computer games more often than female students."

Another result in this research is that female students get annoyed by violent content more than male students. There are various studies to support this finding (Thomas and Smith, 2004; Giles and Heyman, 2005; Haskan, 2009; Kars, 2010; Sağlam, 2011). Sağlam (2011) found that male students have more tendency towards violence than female students, and that male students prefer computer games with violent content more than female students. Kars (2010) suggests boys play computer games with violent content more than girls.

Suggestions

Families should limit the time their kids spend playing computer games, and monitor very often what games they play. Families should question why kids playing violent games more often prefer specifically this type of games, and consult an expert if necessary.

A healthy domestic communication possibly enables kids to prefer face-to-face communication instead of virtual communication. Therefore parents should be able to make sure to spend more time altogether, and to create joyful environment for their kids that could change their mind about communication platform.

Content of computer games should be limited as well, especially by governments, within a very strict policy supported by strict monitoring. Violence and other inconvenient content should be restricted according to age, time period and price to prevent easy access.

There has been no significant finding within the restrictions of this research between students within sample group preferring violent computer games and their tendency to violence. Since this study has been conducted at a private school with 102 students, however, it is very important for similar studies to renew this type of research at different schools, and with different sample groups.

Key Words: Game, computer games, violence, computer games with violent content, tendency to violence.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



Giriş

Oyun; çocuğa bir takım konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi için en uygun araçlardan birisidir. Kişi, hayatı boyunca kullandığı birçok becerisini çocukluğunda oynadığı oyunlar içinde kendiliğinden kazanır. Kurallara uyma, lidere itaat etme, sıra bekleme, kazanma ya da kaybetmenin kabullenilmesi, birlikte çalışma alışkanlığının kazanılması gibi hayatın içerisinde karşılaşılabileceği pek çok durum ve davranışı kabullenmesine yardımcı olur. Çocuk oyun sayesinde bireylerle daha kolay iletişime geçebilir. Deneme yanılma yolu ile bir takım problemlere çözüm getirme yetileri gelişir. Çocuk için oyun aynı zamanda bir gelişim kaynağıdır. Bu açıdan değerlendirildiğinde oyunun çocuğun; zihinsel, sosyal, dilsel gelişimine katkısı ile beraber öğrenme ve sosyalleşmesini de desteklediği bir gerçektir.

Oyuncak, çocuğun oynarken kullandığı her türlü malzemelerdir. “Zaman içerisinde oyunların özellikleri, araç-gereçleri değişebilmekte ancak çocuklar için oyunun vazgeçilmezliği değişmemektedir” (Fırat, 2013: 886). Oyunda kullanılacak araç-gereçler; kil, çamur, tahta, plastik, kum, su gibi doğal olabileceği gibi; işlenmiş ve özel olarak üretilmiş oyuncaklar veya boşalmış kutular, bitmiş makaralar, kumaş ya da kâğıt parçaları gibi yeniden kullanılacak malzemeler de olabilir.

Bilgisayar oyunu, teknoloji ile eğlencenin bir arada kullanıldığı araçlardır ve günümüzde yaş sınırlaması olmaksızın yediden yetmiş yediye tüm bireylerin en çok tercih ettiği oyun aracı durumundadır. Bilgisayar oyunları artık başlı başına bir sektör haline gelmiştir. Teknolojisi geliştikçe, bütçesi çok büyük rakamları bulan bilgisayar oyunları geliştirilmektedir. Bilgisayar oyunlarının görüntü ve ses özellikleriyle gerçekçi sanal ortamları sağlaması ve oyunculara oyun içerisinde etkin rol oluşturması gibi artıları ile de okul çağındaki çocukların başlıca eğlencelerinden biri olmakta ve gün geçtikçe kabul görmektedir (Brand, Knight ve Majewski, 2003)

Ancak, etkileyici görsel ve işitsel özellikleriyle gençlerin ve çocukların karşısında uzun zaman geçirdiği bilgisayar oyunları gerek ebeveynler gerekse eğitimcilerin ciddi şikâyet konularındandır. Bazı aileler çocuklarının oyun başından kalkmadığını, oyunların çocuklarında bağımlılık yaratmasından endişe duyduklarını belirtmekte, öğretmenler de azalan ders başarısını bu faktöre dayandırmaktadırlar (Sağlam, 2011).

Literatür incelendiğinde bilgisayar oyunları ve çocuklar üzerindeki etkileri ile ilgili çalışmaların genellikle iki konu üzerinde yoğunlaştığı gözlenmektedir: Oyunların bağımlılık yaratma durumları ve çocuklardaki saldırganlık davranışına ve dolayısıyla da şiddet eğilimlerine etkileri. Günümüzde bilgisayar oyunlarının oynanma sıklığı dikkate alındığında tüm bireylerde ve özellikle de gençlerde ve çocuklarda bağımlılık yaptığı bilinmektedir. İnsanlık için bilgisayarda oyun oynama sıklığı ve süresi her ne kadar bir tehdit ve tehlike oluştursa da günümüzde şiddet içeren oyunların çok fazla rağbet görmesi daha büyük bir tehlike olarak algılanmaktadır.

Dünya Sağlık Örgütü'nün açıklamalarına göre bilgisayar ekranlarında şiddete tanık olan çocuklar, model alma yoluyla şiddeti öğrenmekte, sorun çözme yolu olarak benimsemekte ve şiddete eğilimli hale gelmektedirler. Bu kaynakları izleme süreleri arttıkça şiddet davranışı da artmaktadır (Krug ve diğerleri, 2002). Anderson ve Bushman (2002) yapmış oldukları araştırmalarında şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının “çocuk ve gençlerde saldırganlık davranışını arttırdığı, yapıcı sosyal davranışları ise azalttığı” sonucuna ulaşmışlardır.

Türkiye’de okullarda ve sosyal çevrede çocuklar ve gençler arasında şiddetin giderek yaygınlaştığına ilişkin araştırmalar yapılmakta; okullarda yaşanan şiddet olayları sık sık sosyal medya ya da basında yer almakta ve bu eğilimdeki artışın nedenleri sorgulanmaktadır. Konunun önemine ve ulaştığı boyutlara binaen konuyla ilgili tüm resmi kurum ve kuruluşlarca şiddet ile ilgili çalışmalar başlatılmıştır. Bu bağlamda Millî Eğitim Bakanlığı tarafından okullarda şiddetin

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



önlemesi ile ilgili stratejiler geliştirmek üzere “Okullarda Şiddetin Önlenmesi Strateji ve Eylem Planı” adıyla bir proje başlatılmıştır. Türkiye Büyük Millet Meclisi’nde (TBMM) de konuyla ilgili bir araştırma komisyonu kurulmuş ve olayın çok yönlü araştırılması ve çözüm önerilerinin getirilmesi hedeflenmiştir. Bu komisyonun raporuna göre de “Türkiye’de ortaöğretim kurumlarına devam eden tüm gençler arasında şiddetin önemli bir problem haline geldiği” (TBMM Araştırma Komisyon Raporu, 2007) belirtilmektedir. Aynı şekilde MEB Özel Eğitim Rehberlik ve Danışma Hizmetleri Genel Müdürlüğü’nün yayınladığı genelgede okullarda şiddet, zorbalık ve saldırganlık olaylarının arttığından bahsedilmektedir (MEB Özel Eğitim Rehberlik ve Danışma Hizmetleri Genel Müdürlüğü, 2006).

Şiddet, genel olarak bir saldırganlık biçimidir. Şiddetin oluşması için saldırganın, davranışının zarar verebileceğini bilmesi ve saldırılan kişinin, bu davranıştan tedirginlik duyması söz konusudur (Anderson ve Bushman, 2002). Olweus’a (1999) göre şiddet; “bir kimsenin kaba gücüyle veya bir nesne yardımıyla diğer bir kişiyi yaralaması ya da zarar vermesi”dir. Dünya Sağlık Örgütü’nün raporunda da şiddet; “bireyin kendisine, başkasına, belirli bir topluluğa veya gruba yönelik yaralama, ölüm, fiziksel zarar, bazı gelişim bozuklukları veya yoksunluk ile sonuçlanabilen tehdit ya da fiziksel zor kullanması” olarak belirtilmektedir (Wolf, Daichman ve Bennett, 2002). Yıldırım (1998) ise “kişilere ya da nesnelere değişik boyutlarda zarar vermeyi içeren güçlü, kontrolsüz, aşırı, aniden, amansız bilinçli, toplu ya da bireysel görülebilen bir olgu” olarak tanımlamaktadır. Toplumsal olarak baktığımızda ise, kuralların çiğnendiği davranışları içeren hemen her şey şiddet olarak değerlendirilmektedir (Gençoğlu, Kumcağız ve Ersanlı; 2014: 641).

Köknel’e göre (2000) “şiddet eylemlerini tetikleyen en önemli duygu öfke olmakla birlikte, kin, nefret, düşmanlık gibi yıkıcı duygular da şiddet eyleminin temelinde yer alabilmektedir”. Yalnızlık ve kendini tehdit altında hissetme duyguları da yine şiddete temel oluşturan duygulardandır (Bora, 2007). “Kendini uygun biçimde ifade edemeyen veya çevresi tarafından anlaşılamayan ergenlerin öfke duygusu, bu gibi duygularla nasıl başa çıkacağını bilmediğinde zamanla şiddete dönüşebilmektedir” (Yılmaz, 2004).

Kültürden kültüre ya da aynı kültürün değişik dönemlerinde şiddetin amacı ve yönelimi değişiklik gösterse de (Somersan, 1996), şiddet ile ilgili tanımlar genel olarak incelendiğinde “fiziksel gücün öfke ile birleşerek haksız ve hukuksuz bir şekilde bir başka kişiye ya da gruba (özellikle de) fiziksel zarar verecek şekilde kullanılması” şeklinde yorumlanabilecek ortak ifadeler yer verildiği görülmektedir (Erten ve Ardalı, 1996; Keane, 1998; Yıldırım, 1998; Olweus, 1999; Köknel, 2000; Anderson ve Bushman, 2002; Krug ve diğerleri, 2002; Subaşı ve Akın, 2006; Öğülmüş, 2007). “Bunlar dışında şiddet kişinin kendine yönelik (özkiyım, bedene zarar verici self mutilasyon uygulamaları vb. gibi) ya da dışarıya yönelik (canlı veya cansız; amaçlı veya amaçsız) olmak üzere iki temel görünümde değerlendirilebilir. Şiddet davranışı, farklı görünümde toplumda karşımıza çıkabilir. Toplumdaki şiddet görünümünün her biri ayrı ayrı ciddi bir sorun olma özelliği taşır” (Güleç, Topaloğlu, Ünsal ve Altıntaş, 2012: 114).

Yapılan pek çok araştırma sonucu göstermektedir ki şiddet, çağımızın en önemli sorunlarından birisidir ve ergenlik dönemindeki bireylerde şiddet eğilimi artmaktadır. Bu dönemdeki bireylerin gelişimsel özellikleri açısından incelendiğinde de şiddet eğilimi açısından risk grubu içerisinde yer aldıkları aşikârdır. Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri, ailelerin sıkça dile getirdiği ve eğitim bilimcilerin de düşündükleri ve üzerinde araştırma yaptıkları önemli konulardan birisidir.

Çocukların bilgisayar başında harcadığı zaman her geçen gün artmakta ve bilgisayar oyunları ders dışı vakit geçirme etkinliklerinde üst sıralara doğru sürekli yükselmektedir. Günümüz gençliğinin en önemli sorunlarından birisi hiç kuşkusuz ki şiddete olan eğilimleridir. Bu bağlamda, bilgisayar oyunları ile şiddet arasındaki ilişki önemli bir sorun olarak ele alınmalıdır. Çünkü

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



sanallığın bir özdeşim yöntemi olabileceği ve çocukluk döneminin de taklit etme ve model alma bakımından en uygun evre olduğu dikkate alındığında konu daha bir önem arz etmektedir.

Dolayısıyla, ergenlerde şiddet eğiliminin farklı değişkenler açısından incelenmesi ve buna yönelik çalışmalar yapılması önem kazanmaktadır. Bu bağlamda planlanmış olan çalışmanın konusu, bilgisayar oyunlarının 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin şiddet eğilimlerine etkilerinin araştırılmasıdır. Ergenliğe adım atma sürecindeki çocukların bilgisayar oyunlarında şiddet içeren oyunları ne kadar tercih ettiği ve bu durumun şiddet tutumlarına etkileri de araştırma konusu kapsamındadır.

Bu amaç doğrultusunda; “Bilgisayar oyunlarının 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin şiddet eğilimlerine etkisi nedir?” sorusu araştırmanın problem cümlesini oluşturmaktadır.

Ayrıca araştırmada şu alt problemlere cevap aranmıştır:

11. 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynama sıklıkları nasıldır?
12. 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin bilgisayarda günlük oynama süreleri ne kadardır?
13. 4, 5 ve 6. sınıf öğrencileri bilgisayarda hangi oyun türlerini tercih etmektedirler?
14. 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin bilgisayarda grupla oynamayı tercih etme durumları nasıldır?
15. 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin oyun salonlarına gitmeyi tercih etme durumları nasıldır?
16. 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin bilgisayarda şiddet içeren oyunları tercih etme düzeyleri nasıldır?
17. 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin bilgisayarda şiddet içeren oyunlardan rahatsız olma durumları nasıldır?
18. 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin şiddete ilişkin tutumları nasıldır?
19. 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin bilgisayarda şiddet içeren oyunlara ilişkin tutumları nasıldır?
20. 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin bilgisayarda oynama sıklıkları, günlük oynama süreleri, şiddet içeren unsurlardan rahatsız olma durumları ve oyun türü tercihleri cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?

Yöntem

Bu araştırmada tarama modelinde gerçekleştirilmiş, var olan durumun olduğu gibi ortaya konulmasının amaçlandığı betimsel bir çalışmadır. Araştırma nicel olarak yapılandırılmıştır. “Tarama modeli, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Tarama modelinde, çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak için evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup örnek ya da örneklem üzerinde tarama yapılmaktadır” (Karasar, 2008: 77–79). Tarama araştırmasının en önemli avantajı, “oldukça çok bireyden oluşan örneklemde elde edilen birçok bilgiyi bize sunmasıdır” (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirci, 2008).

Çalışma Grubu

Araştırma evreni; araştırmanın yürütüldüğü Kırşehir’deki okulların 4, 5 ve 6. sınıflarında öğrenim gören öğrencileri iken, örneklemi aynı ilin bir özel ilkokul ve orta okulunun 2014-2015 Öğretim Yılında 4., 5. ve 6. sınıflarına devam eden tüm öğrencileri olarak belirlenmiştir. Örneklem grubundaki toplam 102 öğrencinin 46’sı 4. sınıfta, 27’si 5. sınıfta ve 29’u da 6. sınıfa öğrenimlerine devam etmektedirler ve 51’i kız, 51’i de erkek öğrencilerden oluşmaktadır. 27’si tek çocuktur, 52’si iki kardeşir. 17’si üç kardeş ve 6’sı da 4 ve üzeri kardeşe sahiptirler.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



Veri Toplama Araçları

Araştırmada veriler, 27 soruluk bir anket yoluyla toplanmış olup; anket soruları üç bölümde yapılandırılmıştır: İlk bölümde katılımcıların demografik özellikleri, ikinci bölümde çalışmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynama sıklık ve alışkanlıkları, üçüncü bölümde ise öğrencilerin şiddete yönelik tutumlarına ve bilgisayar oyunlarının buna etkisine yönelik sorular yer almaktadır. Anket, uzman görüşleri de alınarak taslak olarak 40 madde olarak hazırlandıktan sonra çalışmanın gerçekleştirildiği ilde bir ilkokulun 5. sınıflarında öğrenim gören 100 öğrenciye uygulanmıştır. Anlaşılamayan sorular görülüp yeniden elden geçirilen ankete son şekli verilmiştir. Sonrasında yapılan ön denemede anketin Cronbach Alfa katsayısı, 0,89 olarak hesaplanmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırma için geliştirilen anketler uygulanıp toplandıktan sonra veriler bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Verilerin istatistiksel analizinde SPSS 13 paket programından yararlanılmıştır. Elde edilen verileri betimlemek için ise yüzde (%), frekans (f), t testi analizleri kullanılmıştır. Karşılaştırmalarda kritik değer olarak .05 olarak benimsenmiştir

Bulgular

Tablo 1: Örneklem Grubundaki Öğrencilere Ait Demografik Bulgular

		Frekans	Yüzde
Sınıf	4. Sınıf	46	45,1
	5. Sınıf	27	26,5
	6. Sınıf	29	28,4
	Toplam	102	100,0
Cinsiyet	Kız	51	50,0
	Erkek	51	50,0
	Toplam	102	100,0
Kardeş Sayısı	1 kardeş	27	26,5
	2 kardeş	52	51,0
	3 kardeş	17	16,7
	4 ve üzeri	6	5,9
	Toplam	102	100,0
Ailenin Gelir Düzeyi	1500-2500	18	17,7
	2500-3500	12	11,7
	3500-4500	8	7,8
	4500-5500	17	16,7
	5500 ve Üzeri	55	53,9
	Toplam	102	100,0

Örneklem grubundaki öğrencilerin demografik bilgilerinin yer aldığı tablo 1'deki verilere göre, öğrencilerin % 45,1'i 4. sınıf, % 26,5'i 5. sınıf ve % 28,4'ü de 6. Sınıfta öğrenim görmektedirler. Örneklem grubundaki öğrencilerin yarısı erkek diğer yarısı kız öğrencilerden oluşmuştur. Öğrencilerin %26,5'inin kardeşi bulunmamaktadır. % 51'inin ise tek kardeşi vardır. %22,6'sının ise iki ve daha fazla kardeşi bulunmaktadır. Çalışma bir özel okulda gerçekleştirildiği için doğal olarak öğrencilerin ailelerinin gelir düzeyleri de yüksektir. Ailelerin % 53,9'unun geliri 5500 TL.'nin üzerindedir. 1500-2500 TL aralığında ise %17,7 aile mevcuttur.

Turkish Studies

Tablo 2: Örneklem Grubundaki Öğrencilerin Anne-Babalarının Meslekleri ve Öğrenim Durumlarına Göre Dağılımları

		Baba		Anne	
		Frekans	Yüzde	Frekans	Yüzde
Meslekler	Memur	12	11,8	21	20,6
	İşçi	5	4,9	0	0
	Esnaf	47	46,1	10	10,0
	Öğretmen-Öğrt. Üyesi	13	12,7	18	17,6
	Doktor	16	15,7	14	13,7
	Mühendis	9	8,8	14	13,7
	Ev Hanımı	0	0,0	39	38,1
	Toplam	102	100,0	102	100,0
Eğitim Durumu	İlkokul	6	5,9	3	2,9
	Ortaokul	7	6,9	11	10,8
	Lise	19	18,6	25	24,5
	Üniversite	70	68,6	63	61,8
	Toplam	102	100,0	102	100,0

Öğrencilerin yarısına yakınının babaları esnaftır (%46,1). Annelerinin büyük bir çoğunluğu ev hanımıdır (% 38,1). Babaların meslekleri daha sonra sırasıyla doktor (15,7), memur (%11,8), Öğretim üyesi veya öğretmen (12,7)'dir. Annelerin meslekleri ise sırasıyla; memur (20,6), doktor (% 13,7) ve mühendis (%13,7)'dir.

Çalışma grubundaki öğrencilerin anne babalarının eğitim seviyeleri genel olarak yüksektir. Annelerin (%61,8) ve babaların(68,6) çoğunluğu üniversite mezunudur. Babaların % 18,6'sı ve annelerin % 24,5'i de lise mezunudur.

Tablo 3: Örneklem Grubundaki Öğrencilerin Bilgisayarda Oyun Oynama Sıklıkları

Oynama Sıklığı	Frekans	Yüzde
Her gün	8	7,8
Haftada 1-2 gün	14	13,7
Haftada 3-4 gün	14	13,7
Sadece Hafta Sonları	52	51,0
Ayda 1-2 Gün	11	10,8
Hiç Oynamıyorum	3	2,9
Toplam	102	100,0

Çalışma grubundaki öğrencilerin yarısından fazlasının bilgisayarda oyunu sadece hafta sonları oynadıkları saptanmıştır. Yaklaşık %3'ünün bilgisayarda hiç oyun oynamadıkları bulgusu ise düşündürücüdür. Öğrencilerin % 13,7'si haftada 1-2 gün ve yine %13,7'si de haftada 3-4 gün oynadıklarını ifade etmişlerdir.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



Tablo 4: Örneklem Grubundaki Öğrencilerin Oyun Aracı Tercihleri

Oyun Araçları	Frekans	Yüzde
PC	17	16,7
Playstation	13	12,7
Tablet	34	33,3
Cep Telefonu	29	28,4
Diğer	9	8,8
Toplam	102	100,0

Öğrenciler oyunlarını en çok tablet kullanarak (%33,3), daha sonra cep telefonlarını kullanarak (%28,8) oynamaktadırlar.

Tablo 5: Örneklem Grubundaki Öğrencilerin Bilgisayarda Günlük Oyun Oynama Süreleri

Oynama süresi	Frekans	Yüzde
Her Gün Oynamıyor	60	58,8
0-1 Saat	15	14,7
1-2 Saat	13	12,7
2-3 Saat	10	9,8
3-4 Saat	1	1,0
4 ve Üzeri Saat	3	2,9
Toplam	102	100,0

Öğrencilerin yaklaşık % 60'ının bilgisayarda her gün oynamadıkları saptanmıştır. Her gün oynadığını ifade eden öğrencilerin % 14,7'si günde en fazla 1 saat ve % 12,7'si de günde en fazla iki saat oynadıklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 6: Örneklem Grubundaki Öğrencilerin Bilgisayarda Oyun Tercihleri

Oyun Türleri	Kız		Erkek		Toplam	
	Frekans	Yüzde	Frekans	Yüzde	Frekans	Yüzde
Strateji Geliştirici-Eğitici	26	51,0	10	19,6	36	35,2
Aksiyon-Macera	11	21,6	8	15,7	19	18,6
Dövüş	3	5,9	1	2,0	4	3,9
Futbol	1	2,0	13	25,5	14	13,7
Otomobil	1	2,0	3	5,9	4	3,9
Savaş	0	0,0	10	19,6	10	9,8
Simülasyon	1	2,0	4	7,8	5	4,9
Diğer	8	15,7	2	3,9	10	9,8
Toplam	51	100,0	51	100,0	102	100,0

Çalışma grubundaki öğrenciler toplamda en çok strateji geliştirici ve eğitici oyunları tercih etmektedirler (%35,2). Daha sonra sırasıyla aksiyon ve macera (% 18,6), futbol (13,7) ve savaş (%9,8) içeriği ile ilgili oyunları tercih etmektedirler. Kız öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyunlar strateji geliştirici, eğitici, aksiyon ve macera içeren oyunlarken; erkek öğrenciler en çok futbol, savaş, strateji geliştirici ve eğitici oyunları tercih etmektedirler.

Tablo 7: Örneklem Grubundaki Öğrencilerin Oyunlarını Oynama Tercihleri

Tercih	Frekans	Yüzde
Tek Başına	74	72,5
Bir Arkadaşıyla	14	13,7
Çoklu Ortamlarda	14	13,7
Toplam	102	100,0

Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu (72,5) tek başına oynanan oyunları tercih etmektedirler. Bir arkadaşıyla ya da çoklu olarak oynamayı tercih eden öğrencilerin oranları ise % 13,7'dir.

Tablo 8: Örneklem Grubundaki Öğrencilerin Oyun Salonlarına Gidip Gitmeme Durumları

Gidip-Gitmeme	Frekans	Yüzde
Evet	13	12,7
Hayır	89	87,3
Toplam	102	100,0

Öğrencilerin % 87,3'ü oyun salonlarına gitmeyi tercih etmemektedirler. Herhangi bir oyun salonuna giderek oynamayı tercih eden öğrencilerin oranı ise % 12,7'dir.

Tablo 9: Örneklem Grubundaki Öğrencilerin Bilgisayarda Şiddet İçeren Oyunları Tercih Etme Durumları

Oyun Türleri	Frekans	Yüzde
Tercih ederim	17	16,7
Tercihimi etkilemez	25	24,5
Tercih etmem	60	58,8
Toplam	102	100,0

Şiddet içeren oyunları tercih etmeyen öğrenciler çoğunluktadır (% 58,8). Özellikle şiddet içerikli oyunları tercih ederim diyen öğrencilerin oranı % 16,7'dir. Öğrencilerin % 24,5'i ise şiddet içermesinin ya da içermemesinin oyun tercihlerini etkilemediğini beyan etmişlerdir.

Tablo 10: Örneklem Grubundaki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunlarındaki Şiddetten Rahatsız Olup Olmama Durumları

Şiddetten Rahatsız Olma Durumu	Frekans	Yüzde
Hiç Olmuyorum	18	17,6
Bazen Oluyorum	28	27,5
Fark etmez	6	5,9
Kısmen Oluyorum	11	10,8
Çok Oluyorum	39	38,2
Toplam	102	100,0

Çalışma grubundaki öğrencilerin % 38,2'si oyunların şiddet içermesinden çok rahatsız olduklarını beyan etmişlerken; % 27,5'i bazen rahatsız olduklarını ifade etmişlerdir. Çalışma

grubundaki öğrencilerin % 17,6'sı ise bu durumun kendilerini hiçbir şekilde rahatsız etmediğini belirtmişlerdir.

Tablo 11: Örneklem Grubundaki Öğrencilerin Şiddete ve Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Tutamları

Tutumlar	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Tamamen Katılıyorum	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Bilgisayar oyunlarında şiddete çok fazla yer verilmektedir.	14	13,7	18	17,6	25	24,5	28	27,5	17	16,7
Bilgisayar oyunlarındaki şiddet gençleri şiddete karşı duyarsızlaştırmaktadır.	6	5,9	9	8,8	24	23,5	33	32,4	30	29,4
Bilgisayar oyunlarındaki şiddet içerikleri ergenlere kötü örnek olmaktadır.	8	7,8	6	5,9	11	10,8	40	39,2	37	36,3
Ergenler arasında artan şiddet olaylarında bilgisayar oyunlarının etkisi vardır.	4	3,9	9	8,8	28	27,5	36	35,3	25	24,5
Şiddete başvurmak insanı güçlü kılar.	47	46,1	33	32,4	9	8,8	11	10,8	2	2,0
Kavga etmek insanlar arasındaki sorunların en kolay çözüm yoludur.	71	69,6	24	23,5	4	3,9	3	2,9	0	0,0
Gerektiğinde fiziksel şiddete başvururum.	49	48,0	24	23,5	21	20,6	6	5,9	2	2,0
Sorunları konuşarak çözmeye çalışmak zayıflık, güçsüzlük işaretidir.	62	60,8	27	26,5	4	3,9	5	4,9	4	3,9
Sorunların konuşarak çözüleceğine inanırım.	0	0,0	2	2,0	11	10,8	26	25,5	63	61,8

Öğrencilerin bilgisayar oyunlarındaki şiddetle ilgili tutumları ile ilgili bulgular özetle şöyledir: Öğrencilerin yaklaşık % 44,2'si bilgisayar oyunlarında şiddete çok fazla yer verildiğini düşünmektedirler. Bu konuyla ilgili kararsız öğrencilerin oranı % 24,5'tir. Bilgisayar oyunlardaki şiddet içeriğinin gençleri bu konuyla ilgili duyarsızlaştırdığını ifade edenlerin oranı yaklaşık % 61,4'tür. Şiddet içerikli oyunların ergenlere ve çocuklara kötü örnek olduğunu ifade edenlerin oranı % 75,5'tir. Öğrencilerin yaklaşık % 10'u bu konuda kararsız olduklarını ifade etmişlerdir. Ergenler arasında artan şiddette bilgisayar oyunlarının da katkısı olduğunu düşünen öğrencilerin oranı % 59,8'dir. Bu konuyla ilgili öğrencilerin % 27,5'i ise kararsızdır.

Çalışma grubundaki öğrencilerden şiddete karşı tutumları ile ilgili bulgular ise şu şekildedir: Öğrencilerin % 78,5'i şiddete başvurmanın insanı güçlü kıldığına inanmadıklarını ifade etmişlerken % 8,8'i bu konuda kararsız olduklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin % 93,1'i kavga etmenin insanlar arasındaki sorunların en kolay çözüm yolu olduğuna inanmamaktadırlar. Öğrencilerin %71,5'i gerekse bile fiziksel şiddete başvurmayacaklarını belirtmişlerdir. Bu konu ile ilgili öğrencilerin % 20,6'sı kararsız olduklarını ifade etmişlerdir. Sorunları konuşarak çözmeye çalışmak zayıflık, güçsüzlük işaretidir" şeklinde görüş bildiren öğrencilerin oranı 86,5'tir. Sorunların konuşarak çözüleceğine inanan oranı ise 87,3'tür. Öğrencilerin % 10,8'i bu konuda kararsız olduklarını ifade etmişlerdir.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



Tablo 12: Örneklem Grubundaki Öğrencilerin Bilgisayarda Oynama Sıklıkları, Günlük Oynama Süreleri, Şiddet İçeren Unsurlardan Rahatsız Olma Durumları ve Oyun Türü Tercihlerinin Cinsiyete Göre Karşılaştırılması

	Cinsiyet	N	\bar{X}	S	sd	t	P
Oynama Sıklıkları	Kız	51	3.78	1.32	100	2.31	.023
	Erkek	51	3.25	0.98			
Oynama Süreleri	Kız	51	1.73	1.34	100	1.23	.222
	Erkek	51	2.04	1.23			
Şiddet Unsurlarından Rahatsız Olma	Kız	51	3.08	0.99	100	4.01	.000
	Erkek	51	2.22	1.17			
Oyun Türü Tercihleri	Kız	51	1.73	2.95	100	4.01	.000
	Erkek	51	2.19	2.35			

Çalışma grubundaki kız ve erkek öğrencilerin bilgisayarda oyun oynama sıklıkları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır ($t_{(100)}=2.31$ ve $p<0.05$). Kız öğrenciler erkek öğrencilerden daha sık zamanlarda bilgisayar oynamaktadırlar. Ancak kız ve erkek öğrencilerin her gün oynadıkları süreler karşılaştırdığında anlamlı bir farklılığın oluşmadığı görülmektedir ($p> 0.05$).

Çalışmaya katılan kız ve erkek öğrencilerin bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından rahatsız olup olmadıklarını karşılaştırıldığında kız öğrencilerin erkek öğrencilerden daha fazla rahatsız oldukları ve bu farklılığın manidar seviyede olduğu saptanmıştır ($t_{(100)}= 4.01$ ve $p<0.05$). Oyun türü tercihlerinde de kız ve erkek öğrencilerin tercihleri anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır ($p<0.05$). Kız öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyunlar strateji geliştirici, eğitici, aksiyon ve macera içeren oyunlarken; erkek öğrenciler en çok futbol, savaş, strateji geliştirici ve eğitici oyunları tercih etmektedirler (Bkz. Tablo 6).

Sonuçlar ve Tartışma

Çalışmamızın temel hipotezlerinden biri olan ergenlerin bilgisayar oyunlarını çok fazla oynadıkları ve bunun şiddet eğilimlerini artırdığı araştırma bulgularına göre doğrulanamamıştır. Ancak, Demir ve Kumcağız'ın (2015) da belirttiği gibi öğrencileri şiddete yönelten çok sayıda faktör olabilir. Çalışma grubundaki öğrencilerden bilgisayarda her gün oynayanların yüzdesi yaklaşık % 8'dir ve bunların içinde % 4 kadarı, günde 3 saat ve daha fazla oyun oynamaktadırlar. Sağlam (2011)'da yapmış olduğu araştırmasında bu çalışmanın bulgularını destekleyecek sonuçlara ulaşmıştır. Sağlam'a göre de ergenler bilgisayarda çok sık oyun oynamayı tercih etmemektedirler. Ancak literatürde pekçok araştırma sonucu çalışmanın bu bulgusu ile farklılık göstermektedir (Anderson ve Bushman 2002; Douglas, Lynch, Linder ve Walsh 2004; Bilgi, 2005). Anderson ve Bushman (2002) şiddet içeren 54 video oyunu ve 4262 çocuk üzerinde yaptıkları geniş kapsamlı çalışmanın sonucunda bilgisayar oyunlarının ergenlerde saldırganlığı artırdığını ve şiddet eğiliminin oluşmasında oynanan oyun türünün ve oyun oynama sıklığı ve süresinin etkili olduğunu bulmuşlardır.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



Araştırma sonuçlarına göre, bilgisayar oyunlarında en çok tercih edilen türler içinde strateji geliştirici ve eğitici oyunlar yer almaktadır. Bunu aksiyon-macera ve futbol izlemektedir. Şiddet içerikli diyebileceğimiz dövüş ve savaş oyunları yaklaşık % 14'lük bir öğrenci grubu tarafından tercih edilmektedir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu oyun salonlarına gitmeden tek başına oynamayı tercih etmektedirler.

Öğrencilerin yaklaşık % 17'si bilgisayarda şiddet içeren oyunları özellikle tercih ederken, % 59'u şiddet içeren oyunları özellikle tercih etmemektedirler. Öğrencilerin yaklaşık yarısının bilgisayar oyunlarındaki şiddetten ciddi düzeyde rahatsızlık duymaktadırlar. Sağlam'da (2011) yaptığı çalışmada bu bulguyu destekleyecek bulgulara ulaşmıştır. Sağlam bir özel öğretim kurumuna devam eden 250 kişilik çalışma grubunun yaklaşık % 20'sinin bilgisayarda özellikle şiddet içerikli oyunları tercih ettiğini ancak çoğunluğunun tercih etmediğini belirlemiştir.

Öğrencilerin bilgisayar oyunlarındaki şiddet içerikleri ile ilgili tutumları genel olarak şu şekildedir: Öğrencilerin yaklaşık yarısı bilgisayar oyunlarında şiddete çok fazla yer verildiğini; yarısından çok daha fazlası ise bilgisayar oyunlarındaki şiddet içeriğinin bireyleri bu konuyla ilgili duyarsızlaştırdığını, şiddet içerikli oyunların ergenlere ve çocuklara kötü örnek olduğunu ve toplumda artan şiddet olaylarında bilgisayar oyunlarının da katkısı olduğunu düşünmektedirler.

Çalışma grubundaki öğrencilerin şiddete karşı tutumları ile ilgili bulgular ise şu şekildedir: Öğrencilerin büyük çoğunluğu şiddete başvurmanın insanı güçlü kıldığına inanmamakla beraber, neredeyse tamamına yakını kavga etmenin insanlar arasındaki sorunların en kolay çözüm yolu olduğunu düşündüklerini belirtmişlerdir. Çalışma grubundaki öğrencilerin çoğunluğu, gerekse bile fiziksel şiddete başvurmayacaklarını, sorunları konuşarak çözmeye çalışacaklarını ve bu durumun kendilerinde bir güçsüzlük belirtisi olarak algılanmayacağını ifade etmektedirler.

Çalışma grubundaki kız ve erkek öğrencilerin bilgisayarda oyun oynama sıklıkları anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır. Kız öğrenciler erkek öğrencilerden daha sık aralıklarla bilgisayar oynamaktadırlar. Ancak kız ve erkek öğrencilerin her gün oynadıkları süreler karşılaştırdığında anlamlı bir farklılığın oluşmadığı görülmektedir. Bu bulgu literatürdeki pek çok çalışmayla örtüşmemektedir. Zira Haskan (2009), Öz (2009), Kars (2010) ve Sağlam (2011) yapmış oldukları çalışmalarında bu bulgunun tersi yönünde saptamalarda bulunmuşlardır. Bahsedilen araştırmaların sonuçlarına göre; "erkek öğrencilerin, kız öğrencilere göre bilgisayarda oyuna daha fazla zaman ayırmaktadırlar.

Bu çalışmada bilgisayar oyunlarındaki şiddet unsurlarından kız öğrencilerin erkek öğrencilerden daha fazla rahatsız oldukları bulunmuştur. Literatürde bu bulguyu destekleyecek çok fazla çalışma (Thomas ve Smith, 2004; Giles ve Heyman, 2005; Haskan, 2009; Kars, 2010; Sağlam, 2011) bulunmaktadır. Sağlam (2011) da çalışmada; erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre şiddete karşı daha meyilli olduklarını, şiddet içerikli oyunları erkek öğrencilerin daha fazla tercih ettiklerini saptamıştır. Yine Kars (2010) da yaptığı çalışmada, erkeklerin kızlardan daha fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıkları bulgusuna ulaşmıştır.

Öneriler

Gençlerin ve çocukların şiddet eğilimlerini belirleyen faktörler çok fazladır. Ancak şiddet içerikli oyunlar ergenlik dönemindeki bireylerin şiddet eğilimlerine etki yapan önemli faktörlerden birisidir. Çocukluk ve ilk gençlik döneminin insan hayatında kişiliğin oluşumu ve gelişimi açısından çok önemli bir evre olduğu gerçeğinden de hareketle, bu dönemdeki çocuklar için en önemli kontrol mekanizması olan ailelere bu konuda çok önemli görevler düşmektedir. Aileler çocuklarının bilgisayarda oyuna ayırdıkları süreyi mutlaka sınırlamalı ve hangi oyunları oynadıklarını sık sık denetlemelidirler. Şiddet içeren oyunları daha sıklıkla oynayan çocukların

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



neden özellikle bu tür oyunları tercih ettiği aileler tarafından mutlaka sorgulanmalı ve gerektiğinde uzman yardımına başvurulmalıdır.

Aile içi iletişimin sağlıklı işletilmesi çocukların ekranla iletişimden çok yüz yüze iletişimi tercih etmelerini sağlayabilir. Bu nedenle ebeveynler ailede birlikte geçirdikleri vakitleri artırıp, çocukların tercihlerini bu yöne çekecek eğlenceli ortamlar yaratabilmelidirler.

Bilgisayar oyunlarının içeriği ile ilgili de kısıtlamalar getirilmeli, bununla ilgili tedbirler devlet tarafından alınmalı ve çok sıkı denetlemeler gerçekleştirilmelidir. Bu bağlamda şiddet ve uygunsuz öğeler içeren oyunlara yaş, zaman ve ücret sınırlaması getirilerek herkesin ulaşması engellenmelidir.

Araştırmanın sınırlılığı içerisinde örneklem grubundaki öğrencilerin şiddet içeren bilgisayar oyunlarını tercih etmeleri ile şiddet eğilimleri arasında önemli bir etkileşim olmadığı saptanmıştır. Ancak araştırmanın bir özel okulda ve 102 öğrenci ile gerçekleştirilmiş olması nedeniyle, benzer çalışmaların farklı tür ve seviyedeki okullarda ve farklı örneklem gruplarında yenilenmesi araştırma sonuçlarının genellenebilirliği açısından önem arz etmektedir.

KAYNAKÇA

- ANDERSON, C.A. & BUSHMAN, B.J. (2002). Human aggression. *Annual Reviews of Psychology*, 53, 27-51.
- BİLGİ, A. (2005). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- BORA, T. (2007). Milliyetçilik ve şiddet. *Şiddet Sempozyumu Bildirileri İçinde*, ss.7-14. Ankara: Türk Tabipler Birliği Yayınları.
- BRAND, J.E., KNIGHT, S.J., MAJEWSKI, J., (2003). The diverse worlds of computer games: A content analysis of spaces, populations, styles and narratives. *I. Level Up Digital Games Research Conference*, University of Utrecht, The Netherland.
- BÜYÜKÖZTÜRK, Ş., KILIÇ ÇAKMAK, E., AKGÜN, Ö.E., KARADENİZ, Ş ve DEMİRCİ F. (2008). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- DEMİR, Y. Ve KUMCAĞIZ, H. (2015). Öğrencilerin Anne Baba Tutumlarını Algılama Biçimleri ve Şiddete Eğilimleri. *Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. Volume 10/2 Winter 2015 p.221-234. ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, Doi Number :<http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.7696> ANKARA-TURKEY
- DOUGLAS A. G., LYNCH, P.J., LINDER, J.R. ve WALSH, D.A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5–22.
- ERTEN, Y. ve ARDALI, C. (1996). Saldırganlık, şiddet ve terörün psikososyal yapıları. *Cogito*, 6:143-165.
- FIRAT, H. (2013). Çocuk Oyunları-Eğitim İlişkisi: Bezirgân Başı Örneği. *Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* Volume 8/13 Fall 2013, p. 885-896, ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, ANKARA-TURKEY

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



- GENÇOĞLU, C., KUMCAĞIZ, H., Ve ERSANLI, K. (2014). Ergenlerin Şiddet Eğilimine Etki Eden Ailevi Faktörler. *Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. Volume 9/2 Winter 2014 p.639-652. ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, ANKARA-TURKEY
- GİLES, J.W., ve HEYMAN, G.D. (2005). Preschoolers' use of trait-relevant information to evaluate the appropriateness of an aggressive response. *Aggressive Behavior*. 31, 498-509.
- GÜLEÇ, H., TOPALOĞLU, M., ÜNSAL, D. Ve ALTINTAŞ M. (2012). Bir kısır döngü olarak şiddet. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(1): 112-137
- HASKAN, Ö. (2009). Ergenlerde şiddet eğilimi, yalnızlık ve sosyal destek. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- KARASAR, N. (2008). Bilimsel araştırma yöntemi, (18. baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- KARS, G.B. 2010. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- KEANE, J. (1998). Şiddetin uzun yüzyılı. (Çev: B. Peker). Ankara: Dost Kitabevi.
- KÖKNEL, Ö. (2000). Bireysel ve toplumsal şiddet. İstanbul: Altın Kitaplar Basımevi.
- KRUG E.G., DAHLBERG, L.L., MERCY, J.A., ZWİ, A.B., LOZANO, R. (Eds.) (2002). World report on violence and health. WHO: Switzerland.
- Millî Eğitim Bakanlığı (2006). Okullarda Şiddetin Önlenmesi. <http://orgm.meb.gov.tr/mevzuat/genelgeler/okullardasiddet.htm> (MEB Özel Eğitim Rehberlik ve Danışma Hizmetleri Genel Müdürlüğü, 2006 /1324 sayılı genelge) Erişim Tarihi: 01.08. 2015.
- ÖĞÜLMÜŞ, S. (2007). Okullarda şiddet ve önlenmesi. (Ed.; S. Gelbal). Okullarda şiddetin önlenmesi: Mevcut uygulamalar ve sonuçları. (ss. 25-48). Ankara: Türk Eğitim Derneği Yayınları.
- ÖZ. M. (2009). Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel performansına etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- OLWEUS, D. (1999). Bullying prevention program. Boulder, CO: Center for the Study and Prevention of Violence, Institute of Behavioral Science, University of Colorado at Boulder.
- SAĞLAM, H. (2011). Bilgisayar oyunlarının öğrencilerin sosyalleşme süreci ve şiddet eğilimleri üzerindeki etkileri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- SOMERSAN S. (1996). Şiddetin iki yüzü. *Cogito*, 6: 41- 50.
- SUBAŞI, N. ve AKIN, A. (2007). Kadına yönelik şiddet: Nedenleri ve sonuçları. http://www.sabem.saglik.gov.tr/Akademik_Metinler/linkdetail.aspx?id=2145. Erişim Tarihi: 1.05.2015.
- TBMM Araştırma Komisyonu Raporu (2007). Çocuklarda ve gençlerde artan şiddet eğilimi ile okullarda meydana gelen olayların araştırılarak alınması gereken önlemlerin belirlenmesi komisyon raporu, 10/337, 343, 356, 357 esas sayılı rapor. <http://www.sck.gov.tr/Tbmm>. Erişim Tarihi: 10.07.2015

- THOMAS, S. P. ve SMİTH, H. (2004). School Connectedness, Anger Behaviors, Relationships of Violent and Nonviolent American Youth. *Perspectives in Psychiatric Care*, 40(4), 135-138.
- WOLF R., DAİCHMAN, L. Ve BENETT G. (2002). Abuse of the elderly. In *World Report on Violence and Health* (Eds EG Krug, LL Dahlberg, JA Mercy, AB Zwi, R Lozano), 123-146. Geneva, WHO
- YILDIRIM, A. (1998). *Sıradan şiddet: Kadına ve çocuğa yönelik şiddetin toplumsal kaynakları*. İstanbul: Boyut Yayınları.
- YILMAZ, N. (2004). *Öfke ile başa çıkma eğitiminin ve grupla psikolojik danışmanın ergenlerin öfke ile başa çıkabilmeleri üzerindeki etkileri*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Citation Information/Kaynakça Bilgisi

- ŞAHİN, A., (2015). “Bilgisayar Oyunlarının 4, 5. ve 6. Sınıf Öğrencilerinin Şiddet Eğilimlerine Etkileri / The Effects of Computer Games on 4th, 5th, and 6th Grade Students’ Tendency to Violence”, *TURKISH STUDIES -International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-*, ISSN: 1308-2140, (Prof. Dr. Şefik Yaşar Armağanı), Volume 10/11 Summer 2015, ANKARA/TURKEY, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8658>, p. 1359-1376.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015

