



ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SALDIRGANLIK DURUMLARI VE OYNADIKLARI BİLGİSAYAR OYUNLARI¹

ASSERTIVE BEHAVIORS AND COMPUTER GAMES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS

Derya EVGİN² – Zehra IŞIK ÇALIŞKAN³ – Bahriye KAPLAN⁴ – Nuray CANER⁵

Öz

Bu araştırma, ortaokul öğrencilerinin şiddet davranışları ve oynadıkları bilgisayar oyunlarını belirlemek amacıyla yapılmıştır. Tanımlayıcı özellikte olan çalışma 239 ortaokul öğrencisi ile yapılmıştır. Çalışma için kurum, ebeveyn ve öğrenci onayı alınmış, veriler anket formu ve Saldırganlık Ölçeği (SÖ) ile yüz-yüze toplanmıştır. Verilerin değerlendirilmesinde tanımlayıcı istatistikler ve ki-kare testi kullanılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin % 43.9'u son bir yıl içinde şiddete maruz kaldığını, %42.3'ü de şiddet uyguladığını ifade etmişlerdir. Öğrenciler en çok itilme, tekmeleme, tokatlanma (%79.5), bir alet ile saldırma (%79.1), tehdit edilmeyi (%75.7), en az ise lakap takılmasını (%40.2) şiddet olarak değerlendirmişlerdir. Ayrıca öğrencilerin % 88.7' sinin evinde bilgisayar olduğu, %85.8' inin bilgisayar oyunu oynadığı ve %10.7' sinin 2 saatten daha uzun süre bilgisayarda oyun oynadığı belirlenmiştir. Kız öğrencilerin %39.8' i bilgisayarda zeka ve mantık oyunları oynarken, erkek öğrencilerin %61.7' sinin savaş ve strateji oyunları oynadıkları bulunmuştur. Öğrencilerin saldırganlık ölçeğinden aldıkları toplam puanların ortalamasının 80.1±2.53 olduğu bulunmuştur. Sınıf düzeyi arttıkça saldırganlık düzeyinde artış görülmektedir (p< 0.05). Saldırganlık düzeyi yüksek olan öğrencilerin daha çok (% 73.3) savaş ve strateji oyunları oynadıkları tespit edilmiştir (p<0.05).

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar oyunu, çocuk, hemşirelik, saldırganlık davranışı, şiddet

Abstract

This study was conducted to determine assertive behaviors and computer games of secondary school students. This descriptive study was conducted with 239 secondary school students. Consents of institute, parents and students were obtained, and data were collected with a questionnaire form with Assertiveness Scale by face- to face. For data analysis, descriptive statistics and chi-square test were used. 43.9% of the students stated that they exposed to violence at the last one year, 42.3% of them used violence. The students evaluated some behaviors as repression, kicking, slapping 79.5(%), aggressing with a tool (79.1%), to be threatened (75.7%) as violence mostly, and to be given a nickname (40.2%) less. It is determined that of the students; 88.7% had computer at their homes, 85.8% played computer game, 10.7% played more than two hours. While 39.8% of girl students played mind and logic games, 61.7% of boy students played war and strategy games. Total score mean for assertiveness scale of students was 80.1±2. Also, the grade level increases assertiveness levels (p<0.05). Again, students had high assertiveness level played war and strategy games mostly (73.3%) (p<0.05).

Keywords: Computer game, child, nursing, assertiveness behavior, violence

¹Bu çalışma, 26-29 Mayıs 2016 tarihleri arasında Adana'da düzenlenen 3. Uluslararası Doğu Akdeniz Hemşirelik Kongresi'nde Sözlü Bildiri olarak sunulmuştur.

² Dr. Öğr. Üyesi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Semra ve Vefa Küçük Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği AD. evginderya@gmail.com Orcid: 0000-0002-3452-2937

³ Dr. Öğr. Üyesi Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Semra ve Vefa Küçük Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği AD. zcaliskan26@gmail.com Orcid: 0000-0002-4726-5052

⁴Arş. Gör. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Semra ve Vefa Küçük Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği AD. bkaplan@nevsehir.edu.tr Orcid: 0000-0003-1600-3188

⁵ Öğr. Gör. Erciyes Üniversitesi, Halil Bayraktar Sağlık Hizmetleri MYO. goknuraytas@gmail.com Orcid: 0000-0001-7817-7250

1. GİRİŞ

Son yüzyılın teknolojik gelişme hızının en önemli araçlarından biri olan bilgisayar, her geçen gün insanların çalışma, alışveriş, ödeme, iletişim kurma, eğitim ve eğlence gibi her türlü günlük ihtiyaçlarını karşılama biçimi içindeki yerini giderek artırmakta (Canbek ve Sağıroğlu, 2007) ve insanoğlunun vazgeçilmezleri arasında yerini almaktadır. Bilgisayar, çocukların dünyasında da oldukça hızlı bir yer edinmiş olup, internet kullanımı ve bilgisayar oyunları, çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarını, akademik başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkileyen güncel bir sorun haline gelmiştir (Kelleci, 2008).

Çocuk ve gençlerde, dijital oyunların kullanımı her geçen gün artış göstermektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016). Türkiye Büyük Millet Meclisi araştırma komisyonu tarafından oluşturulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu 2012 verilerine göre; dünyada 1 milyarın üzerinde insanın dijital oyun oynadığı ve oyuncu yaşının 4-5 yaşa kadar düştüğü bildirilmektedir (TBMM, 2015). Türkiye’de internet kullanan çocukların sadece %36.9’unun internette aile ya da çocuk koruma paketi kullandıkları, geri kalanının ise interneti bütün riskleri ile birlikte kullandıkları, çocukların internet kullanma becerilerinin sınırlı olduğu ve çeşitli risklere açık oldukları belirtilmektedir (Çelen vd., 2011; Karakuş vd. 2014).

Sağlıklı yaşam biçiminin parçası olarak aşırıya kaçmadan dijital oyunları oynamanın normal olduğu, hatta oyunların duygusal boşalma ve rahatlama gibi olumlu katkıları da bulunduğu kabul edilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2014; Prot vd., 2014). Kontrollü ve sağlıklı şekilde interneti kullanan çocuk günlük yaşamında ve eğitimi sırasında öğrendiği pek çok kavramı bilgisayar oyunları ile pekiştirebilirken (Canbek ve Sağıroğlu, 2007), uzun süreli bilgisayar kullanımı obezite, görme ve kas-iskelet sistemine ilişkin fizyolojik sorunlara, sosyal gelişim sorunlarına ve internet bağımlılığı gibi psiko-sosyal sorunlara yol açabilmektedir (Kelleci, 2008; Muslu ve Bolşık, 2009; Cömert ve Kayıran, 2010). Özellikle şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklar ve gençlerde saldırgan davranışların daha fazla görüldüğü (Cömert ve Kayıran, 2010; Ulusoy, 2008) belirtilmektedir. Konu ile ilgili yapılan çalışmalar, şiddet içeren dijital oyunların; yalnızlık (Wack ve Tantleff, 2009), düşük yaşam doyumu ve depresyon (Mentzoni vd., 2011), saldırganlık (Anderson ve Carnagey, 2009; Anderson vd., 2008; Bluemke vd., 2010; Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014; Möller and Krahe, 2009; Olson vd., 2009; Wang vd., 2009), anksiyete (Mentzoni vd., 2011), şiddet eğilimi (Fischer vd., 2010; Williams vd., 2011), olumlu sosyal davranışlarda azalma (Greitemeyer ve Müge, 2014), düşmanca duygularda artış (Hasan vd., 2013) ve şiddete karşı duyarsızlaşma (Hummer vd., 2010; Engelhardt vd., 2011; Montag vd., 2012; Wang vd., 2009) gibi psikososyal problemlere neden olabildiğini göstermektedir.

Özellikle 12-18 yaş arası ortaokul ve lise yıllarını kapsayan dönem bireyin sosyo-duygusal gelişimi ve kimlik kazanımı açısından çok önemli bir dönemdir (Slavin, 2013) ve ergenler iletişim ihtiyacını daha çok akranlarıyla karşılarlar. Teknolojinin yaygınlaşması ile gençler, bu ihtiyaçlarını internet üzerinden özellikle de sosyal medya sitelerinden karşılayabilmektedir (Ceyhan, 2008). Bu dönemde ergenlere olumlu rol modelleri bulmaları konusunda fırsatlar sağlanmalıdır. Çünkü benlik kavramı, sosyal ilişkiler, duygusal gelişim gibi kritik aşamaları barındıran bu dönemde ergenlerde uzun vadede olumsuz sonuçlar oluşturabilecek duygusal bozukluklar, zorbalık, okulu bırakma, madde kullanımı, çeşitli suçlar gibi davranışlar görülebilir (Slavin, R. E. (2013). Bununla birlikte çocuk ve gençlerin zihinlerinde şiddetle ilgili olumsuz imgeler bırakan oyun ve dizi filmlerindeki karakterleri model alıp şiddet davranışını gerçek hayatta uygulayabileceği (Kıran, 2011) ya da film ya oyunlarda gördükleri bu tür örnekler nedeniyle şiddete karşı duyarsızlaşabileceği (Kapıcıoğlu, 2008) belirtilmektedir. Özellikle öz-denetimini yeterince geliştirememiş bazı ergenlerin teknoloji ve internet karşısında savunmasız kalmakta, durum bazı önemli sorunlara yol

açabilmektedir. Bu nedenle çocuk ve gençleri, bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden korumak amacıyla ailelerin çocuklarına bilgisayar kullanmayı yasaklamak yerine, bilgisayarı olumlu yönde kullanmaları için onlarla yapıcı bir iletişim kurabilmeleri önemlidir (Kıran, 2011). Oyun çağındaki çocukların bu yaşlardaki bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının bundan sonraki dönemlerini etkileyebileceği göz önünde bulundurularak aileler tarafından kontrollü bir şekilde uygun oyun oynama alışkanlığının kazandırılması gerekmektedir (Horzum, 2011). Gerekirse ailenin bu konuda profesyonel yardım alması sağlanabilir. Bu konuda okul çevresinin de önemi unutulmamalıdır. Bu konuda öğretmenlerin tutum ve davranışları da önem kazanmaktadır.

Okul, çocuklara ulaşmada en geniş alan olmakla birlikte, koruyucu sağlık uygulamaları ve sağlıklı yaşam biçimi davranışları kazandırmada okul sağlığı hemşiresine önemli sorumluluklar düşmektedir (Seçginli vd., 2004). Aynı bağlamda çocuk sağlığı hemşireliğinin amacı; çocuğun ve adölesanın aile ve toplum içinde fiziksel, entelektüel, duygusal ve sosyal yönden gelişimini desteklemektir. Farklı roller ve ortamlarda anne, baba ve eğitimciler ile etkileşim içerisinde olan hemşirelerin, bilgisayar ve internetin çocuk gelişimi üzerindeki etkilerini bilmesi ve ailelere danışmanlıkta bulunması bilgisayar kullanımının olumsuz etkilerinin azaltılmasına katkı sağlayabilir (Muslu ve Bolşık, 2009). Bu nedenle çocukların şiddet davranışlarının neler olduğu ve ne tür bilgisayar oyunları oynadıklarının bilinmesi gerekmektedir.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Tipi

Bu araştırma, ortaokul öğrencilerinin şiddet davranışları ve oynadıkları bilgisayar oyunlarını belirlemek amacıyla tanımlayıcı olarak yapılmıştır.

2.2.Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2014-2015 Eğitim-Öğretim yılında Nevşehir İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı, Nevşehir il merkezinde bulunan ortaokullar oluşturmaktadır. Nevşehir il merkezinde 2'si imam hatip ortaokulu olmak üzere toplamda 13 tane ortaokul bulunmaktadır. Bölgedeki okulların listeleri çıkartılarak basit rastgele yöntemle 3 okul örnekleme alınmıştır. Bu okullarda öğrenim gören ve basit tesadüfi örnekleme yoluyla seçilen 239 öğrenci ile araştırma tamamlanmıştır. Araştırma kapsamına alınan okullardan sınıf ve cinsiyet değişkeni göz önünde bulundurularak eşit sayıda öğrenci örnekleme alınmıştır.

Erken adölesan dönemde olmaları nedeniyle ortaokul 5, 6, 7 ve 8. sınıfa devam eden, aileleri tarafından izin verilen ve araştırmaya katılmaya gönüllü olan öğrencilerin araştırma kapsamına alınması planlanmıştır.

2.3.Veri Toplama Araçları

Veriler, araştırmacılar tarafından konu ile ilgili literatür taranarak hazırlanan anket formu ve Saldırganlık Ölçeği (SÖ) kullanılarak yüz-yüze toplanmıştır.

2.3.1.Anket Formu

Bu formda; bireylerin sosyo-demografik özelliklerini içeren 18 soru, bilgisayar ve internet kullanım durumlarını ve oyun özelliklerini içeren 13 soru, şiddete yönelik bilgi ve uygulamalarını içeren 10 soru olmak üzere toplam 41 soru yer almaktadır.

2.3.2.Saldırganlık Ölçeği (Aggression Questionnaire)

Buss ve Perry (1992) tarafından saldırganlığı ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Kendini değerlendirme tekniğine dayanan 5'li likert türündeki ölçek, toplam 34 maddeden meydana gelmektedir (Can, 2002).

Ölçek, “fiziksel saldırganlık”, “sözel saldırganlık”, “öfke”, “düşmanlık” ve “dolaylı saldırganlık” olmak üzere beş alt faktörden oluşmaktadır (Can, 2002). Ölçeğin Türkçe uyarlanması, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları Can (2002) tarafından yapılmış ve Cronbach alfa değeri 0.915 olarak bulunmuştur (Can, 2002). Bu çalışmada ise Cronbach alfa değeri 0.914 olarak bulunmuştur. Ölçeğin test yeniden test korelasyonu güvenilirliği $r=0,482-0,760$, $p=0,000$; alt ölçekler test yeniden test güvenilirliği fiziksel saldırganlıkta $r=0,847$; sözel saldırganlıkta $r=0,696$; öfkede $r=0,746$; düşmanlıkta $r=0,810$; dolaylı saldırganlıkta $r=0,743$; toplam saldırganlıkta $r= 0,857$, $p=0,000$ olup yüksek düzeyde güvenilirlik elde edilmiştir (Can, 2002).

2.4.Verilerin Toplanması

2.4.1.Ön Uygulama

Çalışmaya başlamadan önce İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden yazılı izin alınmıştır. Araştırmacı tarafından literatür taranarak hazırlanan anket formunun anlaşılabilirliğini belirlemek için örneklem dışında kalan başka bir okuldan seçilen ve araştırmaya dahil edilme kriterlerine sahip olan 10 öğrenciye ön uygulama yapılmıştır. Ön uygulamadan sonra anket formunda anlaşılmayan soru olmadığı için herhangi bir düzeltme yapılmamış ve uygulanabilir olduğuna karar verilmiştir. Ön uygulamaya alınan bireyler çalışmaya dâhil edilmemişlerdir.

2.4.2.Uygulama

Araştırma verileri, çalışma kapsamına alınan okullarda öğrenim gören ve araştırmaya katılmayı kabul eden öğrencilere çalışmanın amacı açıklanarak, yüz yüze görüşme yöntemi ile araştırmacılar tarafından toplanmıştır.

2.5.Verilerin Değerlendirilmesi

Veriler toplandıktan sonra bilgisayarda IBM SPSS Statistics 15.00 paket programı kullanılarak değerlendirilmiştir. Çalışmanın bağımsız değişkenleri; araştırmaya alınan öğrencilerin yaş, cinsiyet, ekonomik durum, ebeveynlerin yaş, cinsiyet, meslek, eğitim durumları gibi sosyo-demografik özellikleridir. Çalışmanın bağımlı değişkenleri; Saldırganlık Ölçeğinden alınan puanlardır. Verilerin değerlendirilmesinde; tanımlayıcı istatistikler (yüzdeler hesaplaması, ortalama), Shapiro-Wilk, student t, one way Anova, Bonferroni ve kategorik değişkenlerin karşılaştırmalarında Ki-Kare testi kullanılmıştır. Ölçeğin Cronbach α değeri hesaplanmıştır. Çalışmada, p değerleri 0.05’in altında bulunduğu istatistiksel olarak önemli kabul edilmiştir.

2.6. Araştırmanın Etik İlkeleri

Araştırmanın uygulanabilmesi için, Nevşehir İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden yazılı izin ve katılımcılardan sözlü onay alınmıştır.

BULGULAR

Araştırmaya katılan öğrencilerin % 50.6’sının kız, % 28.9’unun 8. sınıfta, yaş ortalamalarının 12.5 ± 1.19 olduğu belirlenmiştir.

Tablo 1. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Ailelerinin Tanıtıcı Özellikleri (N=239)

Tanıtıcı özellikler	Sayı	%
Annenin eğitim durumu		
Okur-yazar	23	9.6
İlkokul mezunu	72	30.1
Ortaokul mezunu	60	25.1
Lise mezunu	63	26.4
Yükseköğrenim mezunu	21	8.8
Annenin mesleği		
Ev hanımı	198	82.8
Memur/işçi	29	12.1
Serbest meslek	12	5.0
Babanın eğitim durumu		
Okur-yazar	21	8.7
İlkokul mezunu	38	15.9
Ortaokul mezunu	47	19.7
Lise mezunu	65	27.2
Yükseköğrenim mezunu	68	28.4
Babanın mesleği		
Memur/işçi	103	43.1
Serbest meslek	67	28.1
Diğer (Emekli, çiftçi, apartman görevlisi)	56	23.4
Baba çalışmıyor	13	5.4
Ailenin gelir durumu		
Gelir giderinden az	33	13.8
Gelir giderinden fazla	79	33.1
Gelir gidere denk	127	53.1
Ailenin durumu		
Anne baba bir arada	219	91.6
Anne baba ayrı	15	6.3
Anne ya da baba öldü	5	2.1
Kimlerle yaşadığı		
Anne baba ile birlikte	209	87.4
Yalnız anne ile	10	4.2
Yalnız baba ile	3	1.3
Diğer aile büyükleriyle birlikte	17	7.1

Tablo 1’de çalışmaya katılan öğrencilerin ailelerinin tanıtıcı özellikleri yer almaktadır. Çalışmada, annelerin %30.1’inin ilkokul mezunu, %82.8’inin ev hanımı, babaların ise %28.4’ünün yükseköğretim mezunu, %43.1’inin memur ya da işçi olduğu bulunmuştur. Öğrencilerin %53.1’inin ekonomik durumunun gelir giderine denk, %91.6’sının anne

babalarının bir arada olduğu ve %87.4'ünün anne ve babası ile birlikte yaşadığı belirlenmiştir. Ayrıca ailelerin %41.5'inin çocuk sayısının 2 olduğu saptanmıştır.

Çalışmada öğrenciler en çok itilme, tekmelenme, tokatlanma (%79.5), bir alet ile saldırma (%79.1), tehdit edilmeyi (%75.7), en az ise lakap takılmasını (%40.2) şiddet davranışı olarak değerlendirmişlerdir.

Tablo 2. Öğrencilerin Şiddet Davranışı ile Karşılaşma Durumları

Öğrencilerin şiddet davranışı ile karşılaşma durumları	Sayı	%
Şiddet davranışı		
Uygulanan	105	43.9
Uygulanmayan	134	56.1
Çocuklara uygulanan şiddet türleri (n:344)*		
Sözel şiddet (lakap takılması, alay edilmesi, laf atılması, kızma,küfür edilmesi)	93	27.0
Fiziksel şiddet (İtilme,tekmelenme,tokatlanma,bir alet ile saldırma, saç ve ya kulak çekme, herhangi bir cisim fırlatılması)	35	10.2
Psikolojik şiddet (Dedikodu yayılması, görmezden gelme,gruptan dışlanma,küçük düşürülme, ayrımcılık yapılması, baskı yapılması, tehdit edilme)	69	20.1
Yanıt vermeyen	147	42.7
Şiddetin uygulandığı yer		
Evde	16	6.7
Okul ve çevresinde	67	28.0
Sokakta	16	6.7
Diğer yerler (yurtta.....)	5	2.1
Yanıt yok	135	56.5
Şiddeti uygulayan kişi		
Anne,baba,kardeş	16	6.7
Akraba	3	1.2
Öğretmen	10	4.2
Arkadaş	65	27.2
Diğer insanlar	10	4.2
Yanıt yok	135	56.5
Öğrencilerin şiddet davranışını uygulama durumu		
Uygulayan	105	43.9
Uygulamayan	134	56.1

*Birden fazla cevap verilmiştir. Yüzdeler “n” üzerinden hesaplanmıştır.

Tablo 2’de öğrencilerin şiddet davranışı ile karşılaşma durumları yer almaktadır. Öğrencilerin %56.1’i daha önce şiddet davranışı ile karşılaştıklarını ifade etmiştir. Şiddet davranışıyla karşılaşan öğrencilerin %28.0’inin okul ve çevresinde, %26.9’unun sözel şiddet davranışı ile karşılaştığı ve %27.2’sine arkadaşları tarafından şiddet uygulandığı saptanmıştır. Öğrencilerin %43.9’u başka birine şiddet davranışını uyguladığını ifade etmiştir.

Tablo 3’de öğrencilerin bilgisayar kullanma durumları yer almaktadır. Öğrencilerin %88.7’ sinin evinde bilgisayar olduğu, %87’sinin internet kullandığı, %85.8’inin bilgisayar oyunu oynadığı ve %16.3’ünün 2 saatten daha uzun süre bilgisayarda oyun oynadığı belirlenmiştir Öğrencilerin %52.3’ü oyun oynadıktan sonra duygu durumunda herhangi bir değişiklik olmadığını ve %73.2’si ise başka birisinin oyundaki şiddet davranışından etkilenip aynı şiddet davranışını uygulayabileceğini ifade etmiştir. Ayrıca kız öğrencilerin %39.8’ i bilgisayarda zeka ve mantık oyunları oynarken, erkek öğrencilerin %61.7’ sinin savaş ve strateji oyunları oynadıkları bulunmuştur. Saldırganlık düzeyi yüksek olan öğrencilerin de daha çok (% 73.3) savaş ve strateji oyunları oynadıkları tespit edilmiştir (p<0.05).

Tablo 3. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Bilgisayar Kullanma Durumları (N=239)

Bilgisayar Kullanma Durumları	Sayı	%
Bilgisayarı sahip olma durumu		
Olan	212	88.7
Olmayan	27	11.3
Bilgisayarda geçirilen süre		
Hiç vakit geçirmeyenler	33	13.8
Ayda bir iki saat kullananlar	17	7.1
Haftada bir iki saat kullananlar	99	41.4
Günde bir iki saat kullananlar	74	31.0
Günde üç saatten fazla kullananlar	16	6.7
İnternet kullanım durumu		
Kullanan	208	87.0
Kullanmayan	31	13.0
İnternet kullanım amacı		
Ödev yapmak için	105	43.9
Sohbet etmek için	28	11.7
Değişik sitelerde gezmek için	7	2.9
Oyun oynamak için	51	21.3
Hepsi	17	7.1
Yanıt yok	31	13.0
İnternet kafeye gitme durumu		
Giden	64	26.8
Gitmeyen	175	73.2
İnternet kafeye gitme sıklığı		
Ayda bir	40	16.7
Haftada bir	14	5.9
Haftada birkaç kez	10	4.2
Yanıt yok	175	73.2

Tablo 3. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Bilgisayar Kullanma Durumları (devamı)

Bilgisayar Kullanma Durumları	Sayı	%
Bilgisayarda oyun oynama durumu		
Oynayan	207	86.6
Oynamayan	32	13.4
Kaç saat oynuyor		
0-1 saat	110	46.0
1-2 saat	57	23.8
2-4 saat	9	3.8
4-6 saat	7	2.9
6 ve üzeri	23	9.6
Yanıt yok	33	13.8
Çocukların oynadıkları oyun türleri		
Spor ve yarış oyunları	22	9.3
Macera oyunları	33	13.8
Savaş ve strateji oyunları	40	16.7
Zeka ve mantık oyunları	55	23.0
Fark etmez her türlü oyunları oynarım	57	23.8
Yanıt yok	32	13.4
Oyun sonu duygu durumları		
Daha sakin oluyorum	48	20.1
Daha gergin oluyorum	25	10.5
Daha saldırgan oluyorum	12	5.0
Herhangi bir değişiklik olmuyor	125	52.3
Yanıt yok	29	12.1
Etkilenip davranışı uygulama durumu		
Evet	175	73.2
Hayır	15	6.3
Bilmiyorum	49	20.5

Tablo 4. Öğrencilerin Tanıtıcı Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Alt Grup Puan Ortalamaları (n= 239)

Öğrencilerin Tanıtıcı Özellikleri	Fiziksel Saldırganlık	Sözel Saldırganlık	Dolaylı Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Toplam Saldırganlık
	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd
Cinsiyet						
Kız	17.27±7.44	12.18±4.35	12.42±4.85	19.38±5.68	18.38±6.30	79.64±24.08
Erkek	19.03±8.36	11.65±4.38	12.69±4.86	19.61±6.51	17.66±6.95	80.64±26.72
	t = - 1, 713 p= 0.088	t = 0, 936 p= 0.350	t = - 0, 435 p= 0.664	t = - 0, 291 p= 0.771	t = 0, 838 p= 0.403	t = - 0, 306 p= 0.760
Sınıf düzeyi						
5. Sınıf	14.20±6.39	9.65±4.15	10.31±4.92	16.27±5.75	15.22±6.45	65.65±24.48
6. Sınıf	18.08±8.11	12.18±4.17	12.60±4.46	19.25±5.28	18.87±8.11	80.98±23.51
7. Sınıf	17.93±7.31	11.83±4.04	13.05±4.21	17.93±7.30	17.93±7.30	78.80±22.41
8. sınıf	21.16±8.18	13.38±4.38	13.70±5.21	21.16±8.18	21.16±8.18	90.80±8.11
	F= 7.999 p<0.001	F= 7.624 p<0.001	F= 5.262 p=0.002	F=9.874 p<0.001	F= 7.832 p<0.001	F= 10.606 p<0.001
Yaş grup						
10-12 yaş	16.72±7.77	11.01±4.25	11.74±4.82	18.17±5.75	17.29±6.53	74.93±25.10
13-15 yaş	19.63±7.93	12.85±4.34	13.37±4.78	20.87±6.17	18.86±6.68	85.58±24.76
	t=- 2.854 p= 0.005	t=- 2.468 p= 0.001	t=- 2.602 p= 0.010	t=- 3.468 p= 0.001	t=- 1.820 p= 0.070	t=- 3.279 p= 0.001

Tablo 4. Öğrencilerin Tanıtıcı Özelliklerine Göre Saldırganlık Ölçeği Alt Grup Puan Ortalamaları (n= 239) (devamı)

Öğrencilerin Tanıtıcı Özellikleri	Fiziksel Saldırganlık	Sözel Saldırganlık	Dolaylı Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Toplam Saldırganlık
	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd
Okul sevme durumu						
Seven	17.21±7.32	11.43±4.07	17.52±6.45	18.91±5.74	17.52±6.45	77.14±23.37
Sevmeyen	25.69±8.94	15.92±4.76	22.15±6.69	24.26±6.91	22.15±6.69	104.69±28.17
	t=- 5.437 p<0.001	t=-5.214 p<0.001	t=-4.768 p<0.001	t=-4.391 p<0.001	t=-3.442 p=0.001	t=-5.545 p<0.001
Şiddet davranışı ile karşılaşma durumu						
Karşılaşan	19.52±7.33	12.91±4.29	13.29±4.91	21.08±5.92	20.05±6.55	86.85±23.38
Karşılaşmayan	17.05±8.25	11.14±4.29	11.99±4.74	18.25±5.96	16.44±6.26	74.87±25.71
	t= 2.412 p=0.017	t= 3.172 p=0.002	t= 2.072 p=0.039	t= 3.643 p<0.001	t= 4.331 p<0.001	t= 3.717 p<0.001
Şiddet davranışı uygulama durumu						
Uygulayan	20.44±8.02	13.01±4.35	13.74±5.05	20.80±6.13	19.49±6.67	87.48±25.41
Uygulamayan	16.46±7.48	11.12±4.22	11.69±4.52	18.54±5.91	16.96±6.40	74.76±24.04
	t= 2.412 p<0.001	t= 3.369 p=0.001	t= 3.302 p=0.001	t= 2.882 p=0.004	t= 2.992 p=0.003	t= 3.942 p<0.001

Tablo 4'te öğrencilerin tanıtıcı özelliklerine göre saldırganlık ölçeği alt grup puan ortalamaları verilmiştir. Öğrencilerin saldırganlık ölçeğinden aldıkları toplam puanların ortalamasının 80.1 ± 25.3 olduğu bulunmuştur. 13-15 yaş grubunda ve 8. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin saldırganlık ölçeği tüm alt boyutları ve toplam puan ortalamalarının yüksek olduğu, sınıf düzeyi ve yaş arttıkça saldırganlık düzeyinde artış olduğu belirlenmiştir ($p < 0.05$). Okulu sevmeyen, daha önce şiddete maruz kalan ve kendisi şiddet uygulayan öğrencilerin saldırganlık ölçeği tüm alt boyutları ve toplam puan ortalamalarının yüksek olduğu saptanmıştır.

Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanım durumlarına göre saldırganlık ölçeği alt grup puan ortalamaları Tablo 5'te yer almaktadır. Buna göre, günde 3 saatten fazla bilgisayar kullanan ve 4-6 saat zaman aralığında oyun oynayan öğrencilerin saldırganlık ölçeği tüm alt boyutları ve toplam puan ortalamalarının yüksek olduğu ve aralarındaki farkın istatistiksel açıdan önemli olduğu belirlenmiştir ($p < 0.05$). Oynadığı oyun türüne “fark etmez her türlü oyun türünü oynarım” diye ifade eden öğrencilerin saldırganlık ölçeği fiziksel, dolaylı saldırganlık, düşmanlık alt boyutları ve toplam puan ortalamalarının, oyun sonrası “daha gergin oluyorum” diye ifade eden öğrencilerin öfke ve dolaylı saldırganlık alt boyutları öğrencilerin puan ortalamalarının daha yüksek olduğu ve aralarındaki farkın istatistiksel açıdan önemli olduğu bulunmuştur ($p < 0.05$).

Tablo 5. Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternet Kullanım Durumlarına Göre Saldırganlık Ölçeği Alt Grup Puan Ortalamaları (n= 239)

Bilgisayar ve İnternet Kullanım Durumları	Fiziksel Saldırganlık	Sözel Saldırganlık	Dolaylı Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Toplam Saldırganlık
	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd	Mean±Sd
Bilgisayarda Geçirilen Süre						
Hiç vakit geçirmeyenler	19.67±9.29	13.39±4.39	13.21±6.02	21.48±7.42	20.67±6.65	88.42±29.25
Ayda bir iki saat kullananlar	15.53±6.97	11.18±6.97	12.64±5.13	17.00±4.11	15.47±5.79	71.82±23.02
Haftada bir iki saat kullananlar	17.52±7.97	11.24±4.21	12.06±4.18	18.58±5.86	17.03±6.33	76.44±24.16
Günde bir iki saat kullananlar	17.42±7.01	11.51±4.03	12.23±4.93	19.14±5.87	17.38±6.72	77.69±23.56
Günde üç saatten fazla kullananlar	24.94±7.27	18.38±4.87	16.38±3.56	25.43±3.67	23.62±5.44	105.56±16.27
	F = 3.359 p= 0.006	F = 3.336 p= 0.006	F= 2.638 p= 0.024	F = 5.269 p<0.001	F = 4.707 p<0.001	F= 5.256 p<0.001
Bilgisayarda oyun oynama süresi						
0-1 saat	16.62±7.39	11.91±4.34	12.03±4.74	18.30±5.74	17.41±6.34	76.27±23.93
1-2 saat	18.49±7.61	11.21±4.29	12.37±4.76	20.33±6.25	17.50±7.13	79.91±25.14
2-4 saat	24.11±7.22	13.67±4.12	17.00±4.09	23.89±3.89532	24.00±5.22	102.00±19.22
4-6 saat	27.14±6.89	14.71±3.82	18.43±4.28	26.00±4.73	22.71±5.59	109.00±18.29
6 ve üzeri	26.66±6.38	15.17±2.14	14.00±5.97	25.50±1.97	25.16±3.97	106.50±9.07
	F= 4.995 p<0.001	F= 2.299 p=0.046	F= 4.936 p<0.001	F=4.345 p=0.001	F= 3.172 p=0.009	F= 5.171 p<0.001

Tablo 5. Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternet Kullanım Durumlarına Göre Saldırganlık Ölçeği Alt Grup Puan Ortalamaları (n= 239) (devamı)

Bilgisayar ve İnternet Kullanım Durumları	Fiziksel Saldırganlık	Sözel Saldırganlık	Dolaylı Saldırganlık	Öfke	Düşmanlık	Toplam Saldırganlık
Bilgisayarda oynanan oyun türü						
Spor ve yarış oyunları	17.68±8.20	11.14±4.26	11.18±3.95	19.59±5.27	17.50±6.77	77.09±23.14
Macera oyunları	17.15±5.71	10.88±3.90	11.70±4.07	17.85±5.35	17.21±5.10	74.79±18.99
Savaş ve strateji oyunları	19.47±7.81	12.43±4.40	13.70±5.01	19.23±5.69	17.30±6.70	82.13±25.09
Zeka ve mantık oyunları	16.00±7.60	12.11±4.55	11.02±4.29	18.67±5.44	17.80±6.28	75.60±23.79
Fark etmez her türlü oyunları oynarım	20.91±9.00	12.72±4.70	14.82±5.61	21.82±7.69	20.11±7.76	90.39±30.88
	F=2.905 p=0.015	F=1.227 p=0.297	F=5.319 p<0.001	F=2.548 p=0.029	F=1.594 p=0.163	F=3.026 p=0.011
Oyun sonrası hisleri						
Daha sakin oluyorum	18.69±7.18	12.02±4.27	13.82±4.87	20.77±5.41	17.78±5.98	83.08±22.67
Daha gergin oluyorum	19.24±7.94	13.60±5.47	14.36±5.71	22.24±8.15	20.92±8.58	90.36±32.86
Daha saldırgan oluyorum	21.75±10.59	13.08±4.74	14.33±4.79	19.91±5.70	18.50±7.70	87.58±27.62
Herhangi bir değişiklik olmuyor	17.70±8.01	11.58±4.19	11.78±4.71	18.68±6.06	17.82±6.51	77.57±25.02
Yanıt vermeyen	16.61±7.53	11.25±3.91	11.43±3.67	18.25±4.49	16.57±5.39	74.11±20.24
	F=1.161 p=0.329	F=1.506 p=0.201	F=3.398 p=0.010	F=2.752 p=0.029	F=1.608 p=0.173	F=2.197 p=0.070
Oyundaki olumsuz davranıştan etkilenme ve uygulama durumu				1533		
Uygulayan	17.58±7.71	11.75±4.46	12.38±4.76	19.53±5.82	18.05±6.48	79.29±24.70
Uygulamayan	12.55±3.67	10.27±2.83	11.82±3.84	15.64±3.88	15.18±4.93	65.45±14.59
Bilmeyen	19.09±7.81	11.96±4.15	12.67±5.13	19.08±6.39	17.40±7.19	80.20±25.85
	F=1.404 p=0.248	F=0.606 p=0.546	F=0.105 p=0.901	F=2.075 p=0.128	F=1.585 p=0.207	F=1.228 p=0.295

TARTIŞMA

Dünya Sağlık Örgütünün raporlarına göre şiddet, tüm dünyada sürekli artış göstermektedir (WHO, 2014). Gençler, şiddetten en fazla etkilenen gruplardan biridir. Gençlerdeki şiddet ülkemizde de devam eden ve boyutları giderek artan önemli bir sorundur (Coşkun ve Bebiş, 2014; TBMM Araştırma Komisyonu, 2007; Bayat ve Evgin, 2015). Ülkemizde gençlerle yapılan çalışmalara bakıldığında, bu sorunun özellikle ergenlerde ve okullarda şiddet bağlamında ele alındığı görülmektedir (Karataş, 2009; Brank vd., 2012; Coşkun ve Bebiş, 2014).

Çalışmada, öğrencilerin %43.9'u son bir yıl içinde şiddete maruz kaldığını, %42.3'ü de şiddet uyguladığını ifade etmişlerdir. Öğrenciler en çok itilme, tekmelenme, tokatlanma (%79.5), bir alet ile saldırma (%79.1), tehdit edilmeyi (%75.7), en az ise lakap takılmasını (%40.2) şiddet olarak değerlendirmişlerdir. Yapılan bir çalışmada; öğrencilerin %53'ü sözel, %36.3'ü duygusal, %22'si fiziksel ve %15.8'i cinsel şiddet ile karşılaştığını, %48.7'si sözel, %35.5'i fiziksel, %27.6'sı duygusal, %11.7'si ise cinsel şiddet uyguladığını ifade etmiştir (MEB, 2006). Çalışmada daha önce şiddete maruz kalan ve kendisi şiddet uygulayan öğrencilerin saldırganlık ölçeği tüm alt boyutları ve toplam puan ortalamalarının yüksek olduğu saptanmıştır ($p<0.05$). Aile ya da yetiştiği ortam içerisinde şiddete tanık olan ya da maruz kalan gençlerin ruhsal ve sosyal sıkıntılar nedeniyle daha fazla saldırganlık davranışı gösterdikleri belirtilmektedir (Bayat ve Evgin, 2015). Koutselini ve Valanidou tarafından yapılan çalışmada da şiddete maruz kalan çocukların (özellikle erkeklerin) saldırganlık eğilimlerinin yüksek olduğu saptanmıştır (Koutselini ve Valanidou, 2014). Bu sonuçlar çalışmayı destekler niteliktedir.

Çalışma kapsamına alınan öğrencilerin saldırganlık ölçeğinden aldıkları toplam puanların ortalamasının 80.1 ± 2.53 olduğu, %13.4'ünün saldırganlık düzeyinin yüksek olduğu bulunmuştur. Ayrıca 13-15 yaş grubunda ve 8. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin saldırganlık ölçeği tüm alt boyutları ve toplam puan ortalamalarının yüksek olduğu, sınıf düzeyi ve yaş arttıkça saldırganlık düzeyinde artış olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$). Erşan ve Süer ve Alcı (2012) tarafından altı, yedi ve sekizinci sınıflara (13-15 yaş grubuna) yapılan çalışmaya göre, yaşça büyük öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin, diğerlerine göre saldırganlık düzeylerinden daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Erşan vd., 2012). Yine yapılan bir çalışmada, öğrencilerin cinsiyetlerine göre toplam saldırganlık puanları karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır (Burak, 2013). Bu çalışmada ise erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre saldırganlık düzeyinin yüksek olduğu ancak aralarındaki farkın istatistiksel açıdan önemli olmadığı bulunmuştur ($p>0.05$).

Şiddetin olası nedenleri arasında bireysel, ailesel, sosyal ve çevresel sorunların yanı sıra medyanın etkisi gösterilmektedir. Şiddet içeren televizyon programlarını uzun süre izleme ve çok fazla şiddet içeren bilgisayar oyunları oynama durumlarının çocukların şiddet davranışı sergileme riskini artırdığı belirtilmektedir (Taşdan, 2009).

Çalışmada, öğrencilerin %88.7'sinin evinde bilgisayar olduğu ve bilgisayar ve interneti en çok ders, ödev, araştırma için (%43.9) daha sonra oyun oynamak için (%21.3) kullandıkları belirlenmiştir. Yapılan benzer bir çalışmada da; öğrenciler bilgisayar ve interneti en çok iletişim ve sosyalleşme amacıyla (%37,8), daha sonra ders, ödev, araştırma için (%22,7) ve oyun oynamak için (%16,7) kullandıkları tespit edilmiştir (Kıran, 2011). Yine yapılan diğer çalışmalarda da öğrencilerin bilgisayar ve interneti oyun oynamak amacı ile kullandığı belirlenmiştir (Akçay ve Özcebe, 2012; Karakuş vd., 2014; Tari vd., 2018).

Çalışma kapsamına alınan öğrencilerin %85.8' inin bilgisayar oyunu oynadığı ve %68.9 1-2 saat kadar bilgisayarda oyun oynadığı belirlenmiştir. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu'na göre 10-13 yaş grubu çocuklarda internette geçirilmesi tavsiye edilen maksimum sürenin 2-3 saat olması gerektiği belirtilmiştir. Bu tavsiyeye çalışmadaki öğrenci grubuna uymaktadır. Yine yapılan bazı çalışmalarda da, çocukların bilgisayar başında çoğunlukla 2-3 saat kadar zaman geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır (Kıran, 2011; Çakır, 2013). Çocukların bu kadar yoğun bir biçimde her gün ödev ya da oyun amacı ile internete girdiği düşünüldüğünde bu ortamların niteliği çocuklar açısından fazlası ile önemli taşımaktadır. Bu internet siteleri çocukların şiddet ve cinsellik içeren internet sitelerine kolay erişiminin yanında, riskli kişilerle iletişim, oyun bağımlılığı açısından da çeşitli riskler içermektedir (Çelen vd., 2011). Horzum (2011), tarafından yapılan bir araştırmada bağımlı düzeyinde bilgisayar oyunu oynama, öğrencilerin oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçlara ulaşılmıştır (Horzum, 2011). Yapılan çalışmalarda, bilgisayar oyunu oynamaya ayrılan sürenin artması ile çocuklarda ortaya çıkan saldırganlık davranışı arasındaki ilişki incelendiğinde; çocukların bilgisayar başında geçirdikleri süre arttıkça, bu ilişkinin bağımlılık boyutuna ulaştığı, çocukların gerçek gündelik sorumluluklardan ve sosyal ilişkilerden koparak bir duyarsızlaşma sürecine girdikleri tespit edilmiştir (Akçay ve Özcebe, 2012; Çakır, 2013; Burak ve Ahmetoğlu, 2015). Literatürle benzer şekilde çalışmada da, öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanım durumlarına göre saldırganlık ölçeği alt grup puan ortalamalarına bakıldığında, günde 3 saatten fazla bilgisayar kullanan ve 4-6 saat zaman aralığında oyun oynayan öğrencilerin saldırganlık ölçeği tüm alt boyutları ve toplam puan ortalamalarının yüksek olduğu ve aralarındaki farkın istatistiksel açıdan önemli olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$). Çocuklarda sürekli bilgisayar oyunu oynama isteği, çocukların okula olan bağlılığını da azaltabilmektedir. Yapılan bir çalışmada, öğrencilerin okula bağlılık düzeyleri azaldıkça şiddet eğilim düzeylerinin arttığı saptanmıştır (Sağlam ve İkiz, 2017). Bu bulguyla benzer şekilde, çalışmada okulu sevmeyen öğrencilerin saldırganlık ölçeği tüm alt boyutları ve toplam puan ortalamalarının yüksek olduğu saptanmıştır ($p<0.05$).

Çalışmada çocukların oynadıkları oyun türlerine bakıldığında; kız öğrencilerin %39.8'i bilgisayarda zeka ve mantık oyunları oynarken, erkek öğrencilerin %61.7' sinin savaş ve strateji oyunları oynadıkları bulunmuştur. Kıran'ın (2011) çalışmasında da, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama oranı erkek öğrencilerde kız öğrencilere göre daha fazla olduğu, erkek öğrencilerin en fazla savaş ve şiddet oyunlarını daha sonra spor ve yarış oyunlarını tercih ettikleri, kız öğrencilerin ise en fazla zekâ ve mantık oyunlarını daha sonra strateji ve macera oyunlarını tercih ettikleri belirlenmiştir (Kıran, 2011). Öğrencilerin saldırganlık eğilimleri üzerinde oynadıkları oyun türünün de etkisi olabilmektedir. Sağlam (2011) tarafından yapılan çalışmada, şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ergenlerin şiddet eğilimlerini arttırdığı, bilgisayar oynama oynanma süresi arttıkça bilgisayar oyunlarındaki şiddetin kanıksandığı, bilgisayar oyunlarına şiddeti tercih edenlerin, etmeyenlere göre; şiddet içeren (savaş ve dövüş) oyunları oynayanların da oynamayanlara göre şiddete daha meyilli oldukları saptanmıştır (Sağlam, 2011). Benzer şekilde bu çalışmada da, saldırganlık düzeyi yüksek olan öğrencilerin daha çok (% 73.3) savaş ve strateji oyunları oynadıkları tespit edilmiştir ($p<0.05$). Şiddet içerikli oyunların öğrencilerin saldırganlık eğilimlerini artırdığı görülmektedir. Evcin (2010) tarafından yapılan araştırmaya göre, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan grupta yer alan öğrencilerin “fiziksel saldırganlık”, “sözel saldırganlık”, “düşmanlık” ve “öfke” alt boyutları puan ortalamalarında anlamlı düzeyde bir farklılık bulunmuştur. Yine konu ile ilgili yapılan bir araştırmada, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadığını belirten çocukların, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamadığını belirtenlere göre toplam saldırganlık, fiziksel, sözel, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Burak ve Ahmetoğlu, 2015). Çalışmadan elde edilen diğer

bulgulara göre; oynadığı oyun türüne “fark etmez her türlü oyun türünü oynarım” diye ifade eden öğrencilerin saldırganlık ölçeği fiziksel, dolaylı saldırganlık, düşmanlık alt boyutları ve toplam puan ortalamalarının, oyun sonrası “daha gergin oluyorum” diye ifade eden öğrencilerin öfke ve dolaylı saldırganlık alt boyutları öğrencilerin puan ortalamalarının daha yüksek olduğu ve aralarındaki farkın istatistiksel açıdan önemli olduğu bulunmuştur ($p<0.05$). Yapılan başka bir çalışmada da, öğrencilerin %79.3’ü her gün veya ara sıra da olsa şiddet içeren oyun oynadıkları ve şiddet içerikli oyun oynadıktan sonra ise yarıdan fazlası (%59.0) kendilerinde bir değişiklik olmadığını belirtmişlerdir (Kıran, 2011). Çalışma kapsamına alınan öğrencilerin %52.3’ü oyun oynadıktan sonra duygu durumunda herhangi bir değişiklik olmadığını ifade ederken, %73.2’si başka birisinin oyundaki şiddet davranışından etkilenip aynı şiddet davranışını uygulayabileceğini ifade etmiştir. Çakır’ın (2013) çalışmasında da ailelerin %47.9’u çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra etkilendiğini ve %59.1’i çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra karakterleri taklit ettiğini ve %20.9’u çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra şiddet yanlısı davranışlar sergilediğini belirtmişlerdir (Çakır, 2013). Bu durum çocuğun sürekli bir şekilde şiddet sahnelerine maruz kalmasından kaynaklanabilir. Devamlı bilgisayar oyunlarındaki şiddet sahnelerine maruz kalan çocuk bundan etkilenerek kendisi de bu tür davranışları (saldırgan davranış) sergileyebilir. Çocuğun şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayarak enerjisini boşaltmak istemesi, şiddet davranışını pekiştirilmesine olanak sağlayabilmekte ve çocuktaki saldırgan davranışın artmasına neden olabilmektedir (Prot vd., 2014). Bazı çalışmalarda da çocukların görmüş oldukları saldırgan davranışları taklit ettiği vurgulanmıştır (Anderson vd., 2008; Anderson vd., 2010; Kars, 2010; Sacks vd., 2011). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan düşüncüyü, saldırgan duyguyu, şiddete karşı psikolojik açıdan duyarsızlaşmayı arttırdığı bulunmuştur (Sacks vd., 2011). Çocuk ve ergenlerin şiddet içeren oyun ve davranışlara bu kadar uzun süre ve sıklıkla tanık olmaları, bir süre sonra bu davranışları normalleştirmelerine ve benimsemelerine yol açabilmektedir.

Elde edilen sonuçlar internet içeriğinin şiddet bağlamında daha etkin kontrol edilmesi gereken bir alan olduğunu vurgulamaktadır. Ancak yapılan bazı çalışmalarda, anne ve babaların çocuklarının şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamalarını engelleme çabalarının yetersiz kaldığı bulunmuştur (Pepe, 2011; Akçay ve Özcebe, 2012). Bu durum, ailelerin profesyonel desteğe ihtiyacı olduğunu ortaya koymaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzde bilgisayar ve internet çocuk ve gençlerin dünyasında da çok önemli bir yer edinmiştir. Bu sebeple çocuk ve gençlerin bilgisayar ve interneti ne amaçla olursa olsun kullanma süreleri de artmıştır. Bilgisayar oyunları (özellikle şiddet içerenler) açısından baktığımızda çocuk ve gençler üzerinde bilgisayar ve internetin fiziksel, psikolojik, sosyal ve kültürel bakımdan olumsuz davranış değişikliklerine yol açtığı görülmektedir. Bu nedenle çocuk ve gençlerin bilgisayar oyunu oynama ve şiddet içeren bilgisayar oyunlarına yönelme durumları ve nedenlerinin tespit edilmesinde her araştırma ayrı bir öneme sahiptir. Ortaokul öğrencilerinin şiddet davranışları ve oynadıkları bilgisayar oyunlarını belirlemek amacıyla yapılan bu çalışma da özellikle erkek öğrencilerin çoğunluğunun bilgisayarda savaş ve strateji oyunlarını oynadıkları, savaş ve strateji oyunları oynayan, daha önce şiddete maruz kalan ve kendisi şiddet uygulayan öğrencilerin saldırganlık düzeyinin yüksek olduğu ve öğrencilerin yaşları ve sınıf düzeyi arttıkça saldırganlık düzeylerinin de arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çocukların bilgisayar ve internet teknolojilerine olan gereksinimleri ve artan ilgilerinin yanı sıra bu alanların çocuklar açısından taşıdığı riskler dikkate alınarak, çocukların daha erken yaşlardan itibaren güvenli ve sorumlu internet kullanımını konusunda farkındalıklarının artırılması ve eğitilmeleri önemlidir. Öğrencilere sanal ortam ve gerçek etkinlikleri arasında

denge oluşturmaları konusunda destek olunmalıdır. Eğitsel oyunlar tercih etmeleri konusunda yönlendirilebilir. Çevrimiçi oyun oynama zamanına sınırlandırma getirilerek, bu sürenin ders çalışma, uyku ve yeme zamanının önüne geçmesi engellenebilir. Çocuklar ve gençler, oyun ve internet dışında özellikle akran ilişkilerini ve yüz yüze ilişkileri özendirici başka serbest zaman aktivitelerine yönlendirilebilirler. Öğrencilere yönelik, etkili zaman yönetimi konusunda çalışmalar (sınıf rehberlik etkinlikleri, seminerler vb.) yapılabilir. Özellikle ailelerin çocuk gelişimi konusunda bilgilerini, bilgisayar ve internet teknolojisi hakkındaki farkındalıklarının artırılarak çocuklarına bu araçların kullanımını sağlarken gözetim altında tutmaları ve rehberlik etmeleri konusunda eğitilmeleri, aile ilişkilerinin geliştirilmesine ve risklerin azalmasına katkı sağlayabilir. Saldırganlık davranışının temelinde yatan sebeplerin araştırılması ve buna yönelik çözüm odaklı müdahalelerin yapılması gerekmektedir. Ayrıca ailelere; şiddet, şiddet davranışları, nedenleri ve bilgisayar oyunlarının çocuğa yönelik etkilerine yönelik disiplinlerarası işbirliği yapılarak eğitimler verilmesi önerilmektedir. Konu ile ilgili yapılacak deneysel çalışmalara da gereksinim duyulmaktadır. Bu alanda yapılan bilimsel çalışmaların da gerekli bilincin oluşmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Akçay, D., Özcebe, H. (2012). Televizyonun okul öncesi dönemdeki çocukların saldırganlık davranışına etkisi. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 55, (s.82-87).
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., ... & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122(5), (p.p.1067-1072).
- Anderson, C.A., Carnagey, N.L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content ? *J Exp Soc Psychol*, 45, (p.p.731-739).
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B.J., Sakamoto, A., Rothstein, H.R., Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western Countries. *Psychological Bulletin*, 136, (p.p. 151-173).
- Bayat, M., Evgin, D. (2015). Çocuğa yönelik şiddet. *Türkiye Klinikleri Journal of Public Health Nursing-Special Topics*, 1(2), (s.30-36).
- Bluemke, M., Friedrich, M., Zumbach, J. (2010). The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggress Behav*, 36,(p.p. 1-13).
- Brank, E.M., Hoetger, L.A., Hazen, K.P. (2012). “Bullying. Annual Review of Law and Social Science” *Volume Poplication*, 8, (p.p. 213-230).
- Burak, Y., Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 10(11).
- Can, S. (2002). “Aggression Questionnaire” adlı ölçeğin Türk popülasyonunda geçerlik ve güvenilirlik çalışması, Yayımlanmamış Uzmanlık Tezi, GATA Haydarpaşa Eğitim Hastanesi, İstanbul.
- Canbek, G., Sağıroğlu, Ş. (2007). Çocukların ve gençlerin bilgisayar ve internet güvenliği. *Politeknik Dergisi*, 10, (s.33-39).
- Ceyhan, E. (2008). Ergen ruh sağlığı açısından bir risk faktörü: İnternet bağımlılığı. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15 (2), 109-116.

- Coşkun, S., Bebiş, H. (2014). Şiddetin okul sağlığına etkisi ve hemşirelik. *Cumhuriyet Hemşirelik Dergisi*, 3(1), (s.15-23).
- Cömert, I.T., Kayıran, S.M. (2010). Çocuk ve ergenlerde internet kullanımı, *Çocuk Dergisi*, 10(4), (s.166-170).
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), (s.138-150).
- Çelen, F.K., Çelik, A., Seferoğlu, S.S. Çocukların İnternet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-içi riskler. *XIII. Akademik Bilişim Konferansı (AB11)*. İnönü Üniversitesi, Malatya. 2-4 Şubat 2011, (s.2-8).
- Demirtaş-Madran, H.A., Ferligül-Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15, (s.99-107).
- Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., Kerr, G. T., Bushman, B. J. (2011). This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47(5), 1033-1036.
- Erşan, E., Süer, N., Alcı, B. (2012). İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayıp oynamamalarına göre incelenmesi. *Yıldız Teknik Üniversitesi 4. International Congress of Educational Reseach*, 4-7 Mayıs 2012.
- Evcin, S. (2010). *Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimine Etkisinin İncelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Ferguson, C.J. (2007). The good, The Bad and The Ugly: A Meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatr Q*, 78, (p.p.309-316). <http://dx.doi.org/10.1007/s11126-007-9056-9> PMID:17914672
- Fischer, P., Kastenmüller, A., Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *J Exp Soc Psychol*, 46, (p.p.192-195).
- Greitemeyer, T., Müge, D.O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Pers Soc Psychol Bul*, 40, (p.p 578–589).
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharrow, M., Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(2), 224-227.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Hummer, T. A., Wang, Y., Kronenberger, W. G., Mosier, K. M., Kalnin, A. J., Dunn, D. W., Mathews, V. P. (2010). Short-term violent video game play by adolescents alters prefrontal activity during cognitive inhibition. *Media Psychology*, 13(2), (p.p.136-154).
- Irmak, A.Y., Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), (s.128-37).

- Kapıcıoğlu, İ. (2008). *Üniversite Öğrencilerinin Şiddet Algısı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Karakuş, T., Çağıltay, K., Kaşıkçı, D., Kurşun, E., Ogan, C. (2014). Türkiye ve Avrupa'daki çocukların internet alışkanlıkları ve güvenli internet kullanımı. *Eğitim ve Bilim*, 39 (171), (s.230-243).
- Karataş, H., Öztürk, C. (2009). Sosyal Bilişsel Teori İle Zorbalığa Yaklaşım. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Elektronik Dergisi*, 2(2), (s.61-74).
- Kars, G.B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı, Ankara.
- Kelleci, M. (2008). İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk Ve Gençlerin RuhSağlığına Etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7(3) (p.p.253-256).
- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği)*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Koutselini, M., Valanidou, F. (2014). Children living with violence against their mothers: the side effects on their behaviour, self-image and school performance. *Pedagogy, Culture & Society*, 22(2), (p.p.213-231).
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 14(10), 591-596.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (2006). *Eğitim Ortamlarında Şiddetin Önlenmesi ve Azaltılması Strateji ve Eylem Planı*. Ankara, 14-9, 2006.
- Montag, C., Weber, B., Trautner, P., Newport, B., Markett, S., Walter, N. T., ... & Reuter, M. (2012). Does excessive play of violent first-person-shooter-video-games dampen brain activity in response to emotional stimuli?. *Biological psychology*, 89(1), (p.p.107-111).
- Möller, I., Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggress Behav*, 35, (p.p.75-89).
- Muslu, G., K. Bolşık, B. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(5), (p.p.445-450).
- Olson, C. K., Kutner, L. A., Baer, L., Beresin, E. V., Warner, D. E., & Nicholi II, A. M. (2009). M-rated video games and aggressive or problem behavior among young adolescents. *Applied Developmental Science*, 13(4), (p.p.188-198).
- Pepe, K. (2011). A Study on the Playing of Computer Games, Class Success and Attitudes of Parents to Primary School Students. *Educational Research and Reviews*, 6 (9), (p.p. 657-663).
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C. Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. *Media & the well-being of children & adolescents*, (p.p.109-128).
- Seçginli, S., Erdoğan, S., Demirezen, E. (2004). Okul sağlığı tarama programı: bir pilot çalışma örneği. *Sted*, 13(12), (s.462-465).

- Slavin, R.E. (2013). *Eğitim Psikolojisi Kuram ve Uygulama* (10. b.). (Çev. Galip Yüksel (Ed.)) Ankara: Nobel.
- Sacks, D.P., Bushman, B.J., Anderson, C.A. (2011). Do Violent Video Games Harm Children-Comparing the Scientific Amicus Curiae Experts in Brown v. Entertainment Merchants Association. *Nw. L. Rev. Colloquy*, 106, 1.
- Sağlam, H. (2011). *Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci Ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Sağlam, A. İkiz, F. E. (2017). Ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri ile okula bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *İlköğretim Online*, 16(3).
- Tarı, M., Taşdemir, Ş., Özcan, C., Tarı, A. (2018). Kırsal kesimdeki ilköğretim öğrencilerinin internet kullanımlarının tük verileriyle karşılaştırılması ve güvenlik incelemesi. *International Journal of Multidisciplinary Studies and Innovative Technologies*, 2(1), (s.21-25). Retrieved from <http://dergipark.gov.tr/ijmsit/issue/37871/425060>.
- Taşdan, D. (2009). Okul, aile ve toplum ilişkilerinde çocuk ve şiddet. 2. Baskı. İstanbul: Babıali Kültür Yayıncılığı, (s.7-16).
- TBMM, (2015). Dijital Oyunlar ve Oyunların Etkileri, https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf, Erişim Tarihi: 11.11.15
- TBMM Araştırma Komisyonu. (2007). *Çocuklarda ve Gençlerde Artan Şiddet Eğilimi İle Okullarda Meydana Gelen Olayların Araştırılarak Alınması Gereken Önlemlerin Belirlenmesi Amacıyla Kurulan Meclis Araştırması Komisyon Raporu*.
- Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Adana.
- Wack, E., Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychol Behav*, 12, (p.p. 241-244).
- Wang, Y., Mathews, V. P., Kalnin, A. J., Mosier, K. M., Dunn, D. W., Saykin, A. J. Kronenberger, W. G. (2009). Short term exposure to a violent video game induces changes in frontolimbic circuitry in adolescents. *Brain Imaging and Behavior*, 3(1), (p.p.38-50).
- Williams, D., Kennedy, T. L., Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), (p.p.171-200).
- World Health Organization. (2014). Global status report on violence prevention,.