

## Meslek Lisesi Öğrencilerinde Sosyal Medya ve Bilgisayar Oyunları ile Şiddet Eğilimi Arasındaki İlişki

Tura, Gülşah<sup>1</sup>  <https://orcid.org/0000-0001-6072-2978>

İlhan, Rümeyşa Berna<sup>2</sup>  <https://orcid.org/0009-0004-3289-4560>

### Öz

#### Gönderi Tarihi

29.09.2023

#### Kabul Tarihi

07.12.2023

#### Anahtar Kelimeler

*Şiddet Eğilimi,  
meslek lisesi,  
sosyal medya,  
bilgisayar oyunları*

Bu araştırma sosyal medya ve bilgisayar oyunları kullanımı ile meslek lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında ayrıca öğrencilerin cinsiyetleri, okudukları bölümleri, sınıf düzeyleri ve aile içi şiddete maruz kalma durumları değişkenlerinin şiddet eğilimleriyle ilişkisi de ele alınmıştır. Araştırmanın örneklemini 2022-2023 eğitim öğretim yılında Tekirdağ ilinde bir meslek lisesinde öğrenimine devam eden 9, 10 ve 11. sınıf olmak üzere toplam 181 öğrenci oluşturmaktadır. İlişkisel tarama modelinin kullanıldığı çalışmada veri toplama araçları olarak Haskan ve Yıldırım (2012) tarafından geliştirilen "Şiddet Eğilimi Ölçeği" ile katılımcıların demografik özellikleri, bilgisayar ve sosyal medya kullanımları hakkında bilgi almak amacıyla araştırmacılar tarafından hazırlanan "Kişisel Bilgi Formu" kullanılmıştır. Araştırmada iki bağımsız grup arasındaki fark için Bağımsız Örneklem t Testi, ikiden fazla bağımsız grup karşılaştırılmasında ise Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmış ve fark bulunduğu durumda fark yaratan grubu bulmak için Bonferroni kullanılmıştır. Analiz sonucunda öğrencilerin aile içinde şiddet varlığı durumlarına, sosyal medyada geçirdikleri sürelerine, bilgisayar oyunu oynama durumlarına, bilgisayar oyunlarında geçirdikleri süre ve oynadıkları oyun türlerine göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmüştür.

## The Relationship Between Social Media and Computer Games and Violence Tendency in Vocational High School Students

### Abstract

#### Received

29.09.2023

#### Accepted

07.12.2023

#### Key Words

*Violence tendency,  
vocational high  
school, social  
media, computer  
games*

This research was conducted to examine the relationship between the use of social media and computer games and the violent tendencies of vocational high school students. Within the scope of the research, the effects of the variables of students' gender, grade level and exposure to domestic violence on their violence tendency levels were also discussed. The sample of the research consists of a total of 181 students in the 9th, 10th and 11th grades who continue their education at a vocational high school in Tekirdağ in the 2022-2023 academic year. In the research where the relational screening model was used, the "Violence Tendency Scale" developed by Haskan and Yıldırım (2012) and the "Personal Information Form" prepared by the researchers to obtain information about the participants' demographic characteristics, computer and social media usage were used as data collection tools. In the study, Independent Sample T Test was used to determine the difference between two independent groups, and One-Way Analysis of Variance (ANOVA) was used to compare more than two independent groups, and in case of a difference, Bonferroni was used to find the group that made the difference. As a result of the analysis, it was seen that there was a statistically significant difference between the Violence Tendency Scale scores of the participants according to the presence of violence in the family, the time they spent on social media, the time they spent playing computer games, and the types of games they played.

<sup>1</sup> Sorumlu Yazar: Tura Gülşah, Doç. Dr., Kocaeli Üniversitesi Eğitim Bilimleri Bölümü, gulsah.tura@kocaeli.edu.tr

<sup>2</sup> İlhan Rümeyşa Berna, Psikolojik Danışman, Milli Eğitim, r.berna.ilhan@gmail.com

## GİRİŞ

Hızla gelişen medya teknolojilerinin de etkisi ile sosyal medya ve bilgisayar oyunları özellikle gençlerin günlük yaşamlarının sıradan bir parçası haline gelmiştir. Boş zaman etkinliğinin ötesine geçerek özellikle ergenlerin uzun saatler geçirdiği sosyal medya ve bilgisayar oyunları, olumsuz etkilerini akademik başarıdan sosyal ilişkilere değin pek çok alanda kendini göstermiştir. Kontrollü kullanım davranışını göstermekte güçlük yaşamaları nedeniyle tehlikeli uygulama ve içeriklere maruz kalan ergenler, başta bağımlılıklar olmak üzere şiddet ve saldırganlık gibi davranışlar açısından risk grubunu oluşturmaktadırlar.

Şiddet kavramı son yıllarda sıklıkla kullanılan ancak geçmişten günümüze her daim varlığını sürdüren bir kavram olmuştur. Kapsamlı bir tanımda Dünya Sağlık Örgütü (WHO), şiddeti bireyin kendine, diğer bireye ya da bir topluluğa karşı amaçlı olarak fiziksel, psikolojik zarar verme, bireyin gelişimini etkileme ya da gelişiminden yoksun bırakma sonuçlarını yaratan fiziksel güç kullanılması şeklinde ele alınmıştır. Şiddet eğilimi ise bireylerin sadece şiddet davranışlarını değil, aynı zamanda şiddete ilişkin duygu ve düşüncelerini de içermektedir. Bu kavram şiddetin davranışsal olarak kullanılması dışında, şiddeti kullanmanın haklı olduğunu düşünmeyi de içermektedir (Haskan, 2009).

Şiddet eğilimini oluşturan risk faktörleri incelendiğinde bireysel özelliklerin yanı sıra gelişimsel özellikler, ailesel özellikler, toplumsal ve çevresel özellikler ve medya karşımıza çıkmaktadır (Çakır, 2017; Güleç ve diğ., 2012). Saldırgan ve şiddet içerikli davranışların edinilmesinde kitle iletişim araçlarının önemli bir paydaya sahiptir. Medyada karşılaşılan şiddet görüntüleri bireyi saldırganlığa yönlendirme, kendini tehdit altında hissederek sürekli savunmaya çekilme, yaşanan şiddet olaylarına ve mağdurlarına karşı duyarsızlaşma ve artarak devam eden şiddet içeriğini izleme arzusu gibi olumsuz sonuçlara yol açmaktadır (Dolu, Büker ve Uludağ, 2010). Benzer şekilde şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının da saldırganlığı arttırdığı, genci acı duygusuna duyarsızlaştırdığı ve karşılaşılan sahneleri sosyal ilişkilerinde uygulamaya sevk ettiği görülmüştür (Balkaya Çetin, 2014; Karabulut, 2019). Duygusal, sosyal ve bilişsel gelişim özellikleri henüz yeterli olgunluğa erişmediği için ergenlik dönemi, medya ve internetin olumsuz etkilerini bertaraf edebilme ve bireyde kalıcı etkiler bırakma açısından tehdit oluşturmaktadır (Kirsh, 2003; Yang ve Tung, 2007). Burak ve Ahmetoğlu (2015) tarafından yapılan çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin oynamayan ergenlere göre toplam saldırganlık, fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke, düşmanlık ve dolaylı saldırganlık düzeylerinin daha fazla olduğu görülmüştür. Şelimen (2016) araştırmasında fiziksel ve sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke davranışlarının günlük bilgisayar oyunu oynama bakımından hiç oynamayanlara göre günde yedi saat ve üzeri oynayanlarda belirgin bir şekilde arttığı bulgusuna ulaşmıştır. Medya ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada İnaltekin (2017) ise lise öğrencileri arasında her gün internet kullananların haftada birkaç kez internet kullananlara göre öfke düzeylerini daha yüksek bulmuştur.

Ergenlik dönemindeki bireylerin şiddet eğiliminde etkili olduğu düşünülen bir başka etmen ise ailedir. Ailede maruz kalınan şiddet davranışları ya da ebeveynler arasında yaşanan çatışmalar, ergenin şiddet içerikli davranışları sergileme olasılığını yükseltmektedir. Haskan (2009) aile içerisinde şiddete maruz kalan ergenlerin, aile içinde şiddet uygulanmayan ergenlere oranla daha fazla şiddet eğilimi olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bir başka çalışmada ise ergenlerin şiddet eğilimine etki eden ailevi faktörlerden biri olarak ele alınan aile içi şiddete maruz kalma değişkeni incelenmiş ve benzer bir sonucun ortaya çıktığı, aile içi şiddete maruz kalan ergenlerin şiddet görmeyenlere göre daha fazla şiddet eğilimlerinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Gençoğlu, Kumcağız ve Ersanlı, 2014).

İstendik davranışların kazandırılmasında aileden sonra en önemli kurum olan okullarda özellikle de liselerde meydana gelen şiddet ve saldırganlık olaylarının diğer ülkelerle benzer şekilde ülkemizde de son yıllarda arttığı belirtilmektedir (Durmuş ve Gürkan, 2005). Öğrencilerin şiddete yönelmesinde okul türü ve çevresi belirleyici bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır (Ünlü ve diğ., 2013). Haskan (2009) ve Tuncer Uçar (2016) şiddet eğilimi ile ilgili yaptığı araştırmalarında meslek lisesi öğrencilerinin şiddet eğiliminin daha fazla olduğu bulgusuna ulaşmışlardır. Başka bir araştırmada ise okul türlerine göre şiddet eğilimi puan ortalamalarına bakılmış, endüstri meslek lisesi öğrencilerinin diğer lise türlerine göre orta ve yüksek şiddet eğilimi kategorisinde daha fazla öğrencinin olduğu görülmüştür (Davli Temel, 2018).

Türkiye’de ergenlerde görülen şiddet içerikli eylemlerin 15-16 yaş aralığında en yüksek seviyeye ulaştığı ve dolayısıyla bu grubun şiddet davranışları için risk oluşturduğu bilinmektedir (Kılıç, 2007). Şiddetin hem uygulayıcısı hem de mağduru konumunda olan çocuklar ve gençler, zamanlarının büyük çoğunluğunu dijital ortamlarda geçirmekte ve bu ortamlarda oynadıkları oyunların önemli bir kısmı şiddet içermektedir (Arslan, 2020). Gerek sosyal ve kültürel değerler gerekse biyolojik faktörler açısından erkeklerin kadınlara göre saldırgan davranışlar göstermeye daha fazla eğilimli oldukları ve saldırgan davranışların mağduru konumunda oldukları bilinmektedir (Erden, 2007). Lise öğrencileri ile yapılan çalışmalarda erkek öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerinin kız öğrencilerin şiddet eğilim düzeylerine oranla daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır (Çakır, 2017; Davli Temel, 2018; Gençoğlu ve diğ., 2014; Haskan, 2009; Özgür ve diğ., 2011; Pala, 2020; Tuncer Uçar, 2014).

Tüm bu bilgilerden yola çıkarak bu çalışma, meslek lisesi öğrencilerinin sosyal medya ve bilgisayar oyunları kullanımları ile şiddet eğilimleri arasındaki ilişkiyi araştırmak amacıyla tasarlanmış ve araştırmada şu soruların cevapları araştırılmıştır:

- 1) Meslek lisesi öğrencilerinin şiddet eğilim düzeyleri nasıldır?
- 2) Meslek lisesi öğrencilerinin sosyal medya kullanımları ile şiddet eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- 3) Meslek lisesi öğrencilerinin bilgisayar oyunu kullanımları ile şiddet eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- 4) Meslek lisesi öğrencilerinin cinsiyetleri, sınıf düzeyleri ve aile içi şiddet durumları ile şiddet eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

## YÖNTEM

Bu araştırma nicel araştırmadır. Bu araştırmada meslek lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimleri ile sosyal medya ve bilgisayar oyunlarını kullanımları arasındaki ilişkinin incelenmesi bakımından genel tarama modellerinden olan ilişkisel tarama araştırma modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modelleri, iki ve daha çok değişken arasında birlikte değişimin varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelleridir (Karasar, 2016).

## Çalışma Grubu

**Tablo 1.**

### *Öğrencilerin Cinsiyet ve Sınıf Düzeylerine Göre Dağılımı*

Değişkenler		n	%
Cinsiyet	Kadın	57	31.5
	Erkek	124	68.5
Sınıf	9.Sınıf	70	38.7
	10.Sınıf	63	34.8
	11.Sınıf	48	26.5

Tablo 1'e göre araştırmaya katılan öğrencilerin %31.5'i kadın, %68.5'i erkektir. Öğrencilerin bölümleri incelendiğinde %49.7'sinin Bilişim Teknolojileri, %29.3'ünün Elektrik-Elektronik Teknolojileri ve %21'inin Muhasebe ve Finansman olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerden %38.7'si 9.sınıf, %34.8'i 10.sınıf ve %26.5'i ise 11.sınıfa devam etmektedir.

## Verilerin Toplanması

Yapılan araştırmada veriler 2022-2023 eğitim öğretim yılında Tekirdağ ili Çerkezköy ilçesinde bir meslek lisesinde öğrenim görmekte olan 9, 10 ve 11. sınıf öğrencilerinden olmak üzere toplam 181 gönüllü öğrencinin katılımıyla toplanmıştır. Uygulama öncesinde Kocaeli Üniversitesi'nden 11.01.2023 tarih ve 350470 sayılı karar ile gerekli izinler alınmış olup araştırmada kullanılan ölçme araçları araştırmacılar tarafından yüz yüze uygulanarak toplanmıştır. Formların doldurulma süresinin yaklaşık 10-12 dakika olduğu görülmüştür. Katılımcılara uygulama öncesinde araştırmanın amacı anlatılmış olup formların nasıl doldurulacağına ilişkin bilgiler aktarılmıştır. Araştırmanın gönüllülük ilkesine bağlı olarak yürütüldüğü katılımcılara ifade edilmiştir.

## Veri Toplama Araçları

### *Şiddet Eğilim Ölçeği*

Şiddet Eğilim Ölçeği, Haskan ve Yıldırım tarafından 2012 yılında ortaöğretim öğrencilerinin şiddet eğilimini ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Toplam 20 maddeden oluşan ölçek 3'lü derecelendirmelidir (3=Her zaman, 2=Bazen, 1=Hiçbir zaman). Ölçekte düz maddeler olduğu gibi puanlanırken tersine çevrilmiş maddeler de bulunmaktadır. Şiddet eğilim ölçeğinden en az 20 en çok 60 puan alınabilmektedir. Alınan yüksek puan bireylerin şiddet eğiliminin yüksek olduğu anlamına gelmektedir. Ölçeğin geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılmış olup güvenilirlik çalışması iki yolla hesaplanmıştır: Birincisi, Cronbach Alpha katsayısı .87 bulunmuştur. İkincisi, test - tekrar test güvenilirlik katsayısı .83 olarak hesaplanmıştır.

### *Kişisel Bilgi Formu*

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal medya ve bilgisayar oyunu kullanımlarına ilişkin bilgilerin yanı sıra cinsiyetleri, sınıf düzeyleri ve aile içinde şiddet durumlarına yönelik bilgilerine ulaşmak amacıyla kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Kullanılan form araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır. Formda toplam 10 madde bulunmaktadır.

## Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler SPSS programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verilerin sayı, yüzde, minimum ve maksimum değerler, ortalama ve standart sapma değerlerine bakılmıştır. Normal dağılım için  $\pm 1.5$  arasında olan çarpıklık ve basıklık değerleri baz alınmıştır

(Tabachnick ve Fidell, 2013). Normal dağılıma sahip verilerde niceliksel verilerin karşılaştırılmasında iki bağımsız grup arasındaki fark için bağımsız t testi, ikiden fazla bağımsız grup karşılaştırılmasında ise tek yönlü varyans analizi uygulanmış ve fark bulunduğu durumda fark yaratan grubu bulmak için Bonferroni kullanılmıştır.

## BULGULAR

### Tanımlayıcı İstatistikler

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerine göre dağılımları Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 2.**

#### *Öğrencilerin Sosyo-Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı*

Değişkenler		n	%
Sosyal Medya Uygulamasını Kullanmak	Evet	176	97.2
	Hayır	5	2.8
Kullanılan Sosyal Medya Uygulaması	Sosyal medya kullanmıyorum	5	2.8
	Youtube	21	11.6
	Instagram	112	61.9
	Tiktok	22	12.1
	Whatsup	21	11.6
	Diğer	0	0
Sosyal Medya Uygulamalarında Geçirilen Süre	Sosyal medya kullanmıyorum	5	2.8
	1 Saatten az	27	14.9
	1-3 Saat	69	38.1
	4-6 Saat	48	26.5
	7 Saat ve üzeri	32	17.7
Bilgisayar Oyunu Oynamak	Evet	138	76.2
	Hayır	43	23.8
Bilgisayar Oyunlarında Geçirilen Süre	Bilgisayar oyunu oynamıyorum	43	23.8
	1 Saatten az	30	16.6
	1-3 Saat	61	33.7
	4-6 Saat	32	17.6
	7 Saat ve üzeri	15	8.3
Oynanan Bilgisayar Oyunu	Bilgisayar oyunu oynamıyorum	43	23.8
	GTA Serisi	9	5.0
	Clash of Clans	6	3.3
	PES Serisi	21	11.6
	Minecraft	14	7.7
	Pubg Mobile	72	39.7
	Diğer	16	8.9
Oynanan Bilgisayar Oyunu Türü	Bilgisayar oyunu oynamıyorum	43	23.8
	Aksiyon/Macera/Dövüş	82	45.2
	Spor/Yarış/Simülasyon	38	21.0
	Strateji/ Bulmaca/Zekâ	18	10.0
	Diğer	0	0
Ailede Şiddetin Varlığı	Ailemden şiddet görüyorum	7	3.9
	Ailemde birbirine şiddet uygulayanlar var	6	3.3
	Aile içinde şiddet unsuru yok	168	92.8
Toplam		181	100.0

Tablo 2’ye göre öğrencilerin oldukça büyük bir çoğunluğu (%97.2) sosyal medya kullanmaktadır. Sosyal medya uygulamalarında ise en çok kullanılanın %61.9 ile Instagram

olduğu görülmektedir. Sosyal medyada geçirilen süre bakımından 1-3 saat (%38.1) ve 4-6 saat (%26.5) aralıkları ise en çok geçirilen zaman dilimleridir.

Öğrencilerin %76.2'si bilgisayar oyunu oynarken, oyunda geçirdikleri süreler ise çoğunlukla 1-3 saat (%33.7) ve 4-6 saat (%17.7) arasında olmaktadır. Oynadıkları bilgisayar oyunlarında ise ilk sırayı Pubg Mobile (%39.7) oyunu alırken ikinci sırada ise PES Serisi (%11.6) yer almaktadır. Oynanan oyun türü açısından %34.8 ile en çok aksiyon/macera kategorisinde oyun oynadıkları görülmektedir. Katılımcıların aile içindeki şiddet durumları incelendiğinde büyük çoğunluğun (%92.8) herhangi bir şiddet unsuruna maruz kalmadığı görülmektedir (Tablo 2).

### Güvenirlilik Analizi

Araştırmada kullanılan ölçeklerin güvenirlik ve normallik analizi sonuçları Tablo 3'te verilmiştir.

#### Tablo 3.

*Araştırmada Kullanılan Ölçeğin Güvenirlik ve Normallik Analizi Sonuçları*

Ölçek	Cronbach's Alpha	Basıklık	Çarpıklık
Şiddet Eğilimi Ölçeği	0.864	0.532	-0.037

Cronbach Alfa değerlerinin .60'tan büyük olması, kullanılan ölçeklerin güvenilir olduğunu göstermektedir. Sonuçlar incelendiğinde bu araştırmada Şiddet Eğilimi Ölçeği güvenirlik katsayısı .864 olarak bulunmuş olup, çalışmada kullanılan ölçeğin içsel tutarlılıklarının iyi olduğunu görülmektedir. Verilerin normal dağılım göstermesi ise çarpıklık ve basıklık değerlerinin  $\pm 1.5$  arasında olmasına bağlıdır (Tabachnick ve Fidell, 2013). Değerler incelendiğinde bu araştırma için Şiddet Eğilimi Ölçeği puanlarının normal dağılıma sahip olduğu görülmektedir.

### Öğrencilerin Şiddet Eğilim Düzeyleri

Ölçek için üç farklı şiddet eğilim düzeyi sınıflaması bulunmaktadır (Haskan, 2009). 20-29 arasında yer alan puanlar için düşük düzeyde şiddet eğilimi; 30-36 arasında yer alan puanlar için orta düzeyde şiddet eğilimi ve 37 puan ve üzeri içinde yüksek düzeyde şiddet eğilimi, ölçeği geliştiren araştırmacılar tarafından belirlenmiştir.

#### Tablo 4.

*Öğrencilerin Şiddet Eğilimi Düzeylerine Göre Gruplandırılması*

Şiddet Eğilimi Puan Aralıkları	n	%
Düşük Düzeyde Şiddet Eğilimi (20-29 puan)	69	38.10
Orta Düzeyde Şiddet Eğilimi (30-36 puan)	67	37.00
Yüksek Düzeyde Şiddet Eğilimi (37-60 puan)	45	24.90

Tablo 4'e bakıldığında katılımcıların %38.10'u düşük düzeyde şiddet eğilimi, %37.00'ü orta düzeyde şiddet eğilimi, %24.90'ı ise yüksek düzeyde şiddet eğilimi gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada kullanılan ölçeklerin tanımlayıcı istatistikleri ise Tablo 5'te verilmiştir.

**Tablo 5.***Araştırmada Kullanılan Şiddet Eğilim Ölçeğinin Tanımlayıcı İstatistikleri*

Ölçek	Min.	Maks.	$\bar{X}$	Ss
Şiddet Eğilimi Ölçeği	20.00	52.00	32.11	6.88

Şiddet Eğilimi Ölçeği ortalama puanının  $32.11 \pm 6.88$  olduğu görülmektedir. Şiddet Eğilim Ölçeği ortalama puanına göre katılımcıların orta düzeyde şiddet eğilimi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Tablo 6.***Öğrencilerin Sosyal Medya Kullanımlarına Göre Şiddet Eğilimi Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması*

Değişkenler		$\bar{X}$	Ss	Test değeri	p
Kullanılan Sosyal Medya Uygulaması	Youtube	32.66	6.50	0.613 <sup>F</sup>	0.608
	Instagram	31.82	6.69		
	Tiktok	32.68	6.30		
	Whatsup	33.90	8.24		
Sosyal Medya Uygulamalarında Geçirilen Süre	1 Saatten az <sup>1</sup>	28.44	5.28	7.141 <sup>F</sup>	0.000*
	1-3 Saat <sup>2</sup>	31.49	6.62		
	4-6 Saat <sup>3</sup>	32.81	5.78		
	7 Saat ve üzeri <sup>4</sup>	36.40	7.64		

\*p&lt;0.05

F: Tek yönlü varyans analizi (ANOVA)

Tablo 6 incelendiğinde öğrencilerin kullandıkları sosyal medya uygulamalarına göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ( $p > 0.05$ ). Öğrencilerin sosyal medyada geçirdikleri sürelerine göre ise Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır ( $p < 0.05$ ). Farkın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan Bonferroni testi sonucunda sosyal medyada geçirdikleri süre 7 Saat ve üzeri olan katılımcıların Şiddet Eğilimi Ölçeği puanlarının sosyal medyada geçirdikleri süre 1 saatten az ve 1-3 saat arası olan katılımcılara göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

**Tablo 7.***Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Kullanımlarına Göre Şiddet Eğilimi Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması*

Değişkenler		$\bar{X}$	Ss	Test değeri	p
Bilgisayar Oynama	Evet	32.89	6.25	2.465 <sup>t</sup>	0.017*
	Hayır	29.55	8.17		
Oyunlarda Geçirilen Süre	Bilgisayar oyunu oynamayanlar <sup>1</sup>	29.55	8.17	3.633 <sup>F</sup>	0,007*
	1 Saatten az <sup>2</sup>	31.66	5.68		
	1-3 Saat <sup>3</sup>	32.49	5.72		
	4-6 Saat a <sup>4</sup>	33.00	7.40		
	7 saat ve üzeri <sup>5</sup>	36.80	5.73		

**Tablo 7(Devamı).**

*Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Kullanımlarına Göre Şiddet Eğilimi Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması*

Değişkenler		$\bar{X}$	Ss	Test değeri	P
Oynanan Bilgisayar Oyunu	Bilgisayar oyunu oynamayanlar 8.17	29.55		2.154 <sup>F</sup>	0.50
	GTA Serisi	32.22	4.57		
	Clash Of Clans	33.83	5.77		
	PES Serisi	30.28	5.89		
	Minecraft	32.50	7.20		
	Pubg Mobile	33.33	8.07		
	Diğer	34.75	6.88		
	Oynanan Oyun Türü	Bilgisayar oyunu oynamayanlar <sup>1</sup>	29.55	8.17	9.266 <sup>F</sup>
Aksiyon/Macera/Dövüş <sup>2</sup>		34.69	6.41		2>1,3
Spor/Yarış/Simülasyon <sup>3</sup>		29.18	4.57		
Strateji/Bulmaca/Zeka <sup>4</sup>		32.55	5.17		

Tablo 7’de öğrencilerin bilgisayar oyunu oynayıp oynamama durumlarına göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ( $p<0.05$ ). Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin Şiddet Eğilimi Ölçeği puanlarının oynamayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyunlarda geçirdikleri sürelerine göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ( $p<0.05$ ). Farkın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan Bonferroni testi sonucunda; oyunlarda geçirdikleri süre 7 saat ve üzeri olan öğrencilerin Şiddet Eğilimi Ölçeği puanlarının oyun oynamayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Öğrencilerin oynadıkları oyun isimlerine göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanlarını karşılaştırmak için tek yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Öğrencilerin oynadıkları oyun isimlerine göre Şiddet Eğilimi puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ( $p>0.05$ ). Öğrencilerin oynadıkları oyun türlerine göre ise Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ( $p<0.05$ ). Farkın hangi gruptan kaynaklandığını tespit etmek için yapılan Bonferroni testi sonucunda; oynadıkları oyun türü Aksiyon/Macera/Dövüş olan öğrencilerin Şiddet Eğilimi Ölçeği puanlarının oynadıkları oyun türü Spor/Yarış/Simülasyon olan öğrencilere göre ve oyun oynamayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

**Tablo 8.**

*Öğrencilerin Sosyo-Demografik Özelliklerine Göre Şiddet Eğilimi Ölçeği Puanlarının Karşılaştırılması*

Değişkenler		$\bar{X}$	Ss	Test Değeri	P
Cinsiyet	Kadın	30.63	6.74	-1.969 <sup>t</sup>	0.051
	Erkek	32.78	6.86		
Sınıf	9.Sınıf	30.82	5.81	2.364 <sup>F</sup>	0.097
	10.Sınıf	33.39	7.27		
	11.Sınıf	32.27	7.57		
Ailede Şiddetin Varlığı	Aile içinde şiddet unsuru var	37.38	7.85	2.931 <sup>t</sup>	0.004*
	Aile içinde şiddet unsuru yok	31.69	6.65		

\* $p<0.05$  t: Bağımsız örneklem t testi

F: Tek yönlü varyans analizi (ANOVA)



Öğrencilerin sosyo-demografik özelliklerine göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanlarını karşılaştırmak için iki bağımsız grup karşılaştırılmasında bağımsız t testi, ikiden fazla bağımsız grup karşılaştırılmasında ise tek yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Bunun sonucunda, öğrencilerin cinsiyetlerine, bölümlerine ve sınıflarına göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ( $p>0.05$ ) (Tablo 8).

Öğrencilerin aile içinde şiddetin varlığı durumuna göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ( $p<0.05$ ). Aile içinde şiddet unsuru olan öğrencilerin Şiddet Eğilimi Ölçeği puanlarının aile içinde şiddet olmayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

## SONUÇ VE TARTIŞMA

Dijital teknolojilerin hızla gelişmesi ile birlikte gerek iletişimde sosyal medyanın kullanımının gerekse dijital oyunlara ayrılan sürenin arttığı bilinmektedir. Bu bağlamda gelişen dijital teknolojilerin gerçek sosyal ilişkiler kurmaları bakımından önemli bir gelişimsel çağda olan ergenlerin davranışlarında önemli değişimler yarattığı ve bu değişimlerin bir boyutunu da şiddet eğiliminin oluşturduğu gözlenmektedir. Bu araştırmada meslek lisesi öğrencilerinin sosyal medya ve bilgisayar oyunları kullanımı ile şiddet eğilimleri arasındaki ilişki incelenerek değişkenlere göre şiddet eğilimleri istatistiksel olarak incelenmiştir. Araştırmanın ilk bulgusu meslek lisesi öğrencilerinin orta düzeyde şiddet eğilim puanına sahip olduğu yönündedir.

Bu çalışmada meslek lisesi öğrencilerinin sosyal medya ve bilgisayar oyunları kullanımları ile şiddet eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada 181 öğrenciden 69'unun (%38.10) düşük, 67'sinin (%37.0) orta ve 45'inin (%24.90) yüksek şiddet eğilim düzeyine sahip olduğu görülmektedir. Şiddet eğilimi ortalamasına bakıldığında öğrencilerin orta düzeyde şiddet eğiliminin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Uçar (2016) orta öğretim öğrencilerinde şiddet eğilimini Samsun örneğinde incelediği araştırmasında öğrencilerin araştırmamızın bulgusuyla paralel şekilde orta düzeyde şiddet eğilimine sahip olduğu sonucuna ulaşmıştır. Meslek lisesi, Anadolu lisesi, Fen lisesi, Sosyal Bilimler lisesi ve Anadolu İmam Hatip lisesi grupları arasından Anadolu lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimlerinin diğer okul türü gruplarına göre daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Meslek lisesi öğrencilerinde şiddet eğiliminin incelendiği araştırmalar ise öğrencilerin yüksek düzeyde şiddet eğilimine sahip olduğunu göstermektedir (Karabulut, 2019; Yakut, 2012; Nair, 2014). Bu araştırmada ulaşılan orta düzeyde şiddet eğiliminde, öğrencilerin sadece okul ortamından edindikleri eğitimin değil, aynı zamanda içinde yetiştikleri ailelerinin ve sosyo-kültürel çevrelerinin de etkili olabileceği düşünülmektedir.

Öğrencilerin kullandıkları sosyal medya uygulamalarına göre Şiddet Eğilim Ölçeği puanları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. Kullanılan sosyal medya uygulamaları arasından Instagram ise öğrencilerin en çok kullandıkları uygulama olmuştur. Sağlam (2021) ortaöğretim öğrencilerinde sosyal medya kullanımı ve şiddet algısını incelediği araştırmasında öğrencilerin en çok kullandıkları sosyal medya uygulamalarının Facebook, Instagram, Twitter ve Tiktok olduğu sonucuna ulaşırken; aynı zamanda öğrencilerin kullandıkları sosyal medya uygulamalarını ise çoğunlukla zaman geçirmek, eğlenmek, video izlemek, arkadaşlarından haberdar olmak, gelişmeleri takip etmek ve ders içeriklerini izlemek gibi amaçlarla kullandıkları sonucuna ulaşmıştır. Araştırmamızda elde edilen bulgu ise Sağlam (2021)'in araştırmasında elde ettiği sonuçlarla benzer şekilde, öğrencilerin uygulamayı aynı amaçlar için kullanmış olabilecekleri düşünülmektedir.

Öğrencilerin sosyal medyada geçirdikleri sürelerine göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Farkın hangi gruptan kaynaklandığı incelendiğinde sosyal medyada geçirdikleri süre 7 saat ve üzeri olan öğrencilerin Şiddet Eğilimi Ölçeği puanlarının sosyal medyada geçirdikleri süre 1 saatten az ve 1-3 saat arası olan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Doğrudan sosyal medya kullanım süresinin şiddet eğilimi ile ilişkisini inceleyen bir çalışmaya ulaşılammış olsa da Doğan ve Karakuş (2016), sosyal medya uygulaması ile yalnızlık arasındaki ilişkiye baktıkları çalışmalarında, romantik ilişkilerde ve aile içinde yalnızlığın sosyal ağların kullanımının önemli bir yordayıcısı olduğunu görmüştür. Sosyal ilişkilerinde kendini yalnız hisseden birey için sosyal medya uygulamalarında geçirilen sürenin uzunluğunun önemli bir kaynak olabileceği düşünülmektedir. Dolayısıyla sosyal medyada geçirilen süre uzadıkça, bireyin gerçek sosyal ilişkilerden daha da uzaklaşacağı ve iletişim, sorun çözme, çatışma çözme becerileri gibi becerilerinde düşüş yaşayabileceği düşünülmektedir. Tüm bunların yanı sıra öğrencilerin sosyal medya uygulamalarını kullanım amaçları eğlenmek, bilgi edinmek, ders içeriklerine ulaşmak vb. sebepler olduğu düşünülse bu sürenin artışı uygulamalarda karşılaşılabilecekleri istenmeyen içeriklere ulaşma ihtimallerini arttırmış olabileceğini düşündürmektedir. Nitekim Krug ve diğ. (2002) araştırmalarında sosyal medyada şiddet içerikli kaynakları izleme süresinin artışının şiddet davranışlarında artışa neden olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynayıp oynamama durumlarına göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin Şiddet Eğilimi Ölçeği puanlarının oynamayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Alan yazında araştırmadan elde edilen bulguyu destekleyen birçok çalışma bulunmaktadır (Addo ve diğ., 2021; Anderson ve Murphy, 2003; Anna ve diğ., 2018; Karabulut, 2019; Medeiros ve diğ., 2020; Polman, Castro ve Aken, 2008; Şelimen ve Ceylan, 2018; Ulusoy, 2008; Von Salisch ve diğ., 2011). Eğlence ve boş vakitlerini geçirme amaçlı oynanan bilgisayar oyunlarından çoğu, oyunu oynayan bireylerin bir şiddet ortamında oyunu deneyimlemesini sağlamaktadır. Öldürmek, rakipleri yok etmek, sürekli mücadele, tuzaklar kurma vb. eylemler dijital oyunlardaki karakterlerin temel özellikleri arasında yer almaktadır (Zorlu, 2016). Nitekim Özbakırcı ve Tarlacı (2023) araştırmalarında şiddet içerikli dijital oyun oynayan lise öğrencilerinin şiddet eğilimleri arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulmuştur. Çalışmamızda bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin şiddet eğilimlerinin yüksek çıkması, oynadıkları bilgisayar oyunlarında bir anlamda şiddetin provasını yapabileceklerini ve öğrencilerin deneyimledikleri bu sanal şiddet ortamını içselleştirmiş olabileceklerini düşündürmektedir.

Öğrencilerin oyunlarda geçirdikleri süreye göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Farkın hangi gruptan kaynaklandığına ilişkin yapılan istatistiksel inceleme sonucu oyunlarda geçirdikleri süre 7 saat ve üzeri olanlar ile bilgisayar oyunu oynamayanlar ve diğer saat aralıklarında (1 saatten az, 1-3 saat ve 4-6 saat) oynayanlar arasında 7 saat ve üzeri oynayanların lehine istatistiksel açıdan anlamlı bir fark bulunmuştur. Bir başka ifade ile bilgisayar oyununa ayrılan süre arttıkça öğrencilerin şiddet eğilimlerinin de arttığı söylenebilir. Elde edilen bu bulguyu destekleyen çalışmalar bulunmaktadır (Alper, Canpolat ve Kızılısıkoğlu, 2021; Anderson ve Bushman, 2002; Ergür, 2015; Karal, 2022; Kars, 2010). Bilgisayar oyunlarına ayrılan sürenin artması, öğrencilerin gerçek sosyal ilişkilerden uzaklaşmasına ve günlük yaşamdaki yaşıt ilişkilerini daha az deneyimlemelerine yol açmaktadır. Ayrıca çevrimiçi bilgisayar oyunlarında kullanılan hakaret,

saldırı, düşmansı tavır gibi iletişim şekilleri, çatışma çözme becerisini olumsuz yönde etkileyebilmekte ve bu beceri düşüklüğü de saldırganlık eğilimi olarak kendini gösterebilmektedir.

Öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlara göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak öğrenciler arasında en çok oynanan oyunun %39.7 ile Pubg Mobile olduğu görülmüştür. Alper, Canpolat ve Kızılışkoğlu (2021) ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyunların şiddete yönelik davranışlara etkisini inceledikleri araştırmalarında benzer şekilde öğrencilerin en çok oynadıkları oyunun Pubg Mobile olduğunu görmüştür. Bir başka çalışmada ise ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları incelenmiş ve öğrencilerin sadece %6.4'ü her zaman gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterimin özelliklerini gösteririm cevabını vermiştir (Taylan, Kara ve Durğun, 2017).

Öğrencilerin oynadıkları oyun türlerine göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Farkın hangi gruptan kaynaklandığı incelenmiş ve oynadıkları oyun türü Aksiyon/Macera/Dövüş kategorisinde yer alan katılımcıların Şiddet Eğilimi Ölçeği puanlarının oynadıkları oyun türü Spor/Yarış/Simülasyon kategorisinde yer alan katılımcılara göre ve oyun oynamayan katılımcılara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Aksiyon/Macera/Dövüş kategorisinde yer alan bilgisayar oyunları, kurguları, kahramanları ve oyun hedefleri gereği içinde şiddet içeren öğeler barındırmaktadır. Şiddet içeren bilgisayar oyunları oynamanın saldırganca davranışlar, şiddet içerikli düşünceler ve saldırgan duygularda artışa neden olduğu bilinmektedir (Anderson ve diğ., 2008). Balcı Çelik, Gençoğlu ve Kumcağız (2016)'ın araştırmasında bilgisayar oyunu oynama ve şiddet eğilimi arasında düşük düzeyde negatif yönde anlamlı bir ilişki bulmuştur. Bilgisayar oyun türleri ile saldırganlık düzeyini incelediği araştırmasında Ulusoy (2018) ise K, hiç bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin saldırganlık eğilimlerinin savaş ve strateji oyunu oynayan öğrencilerden daha düşük olduğunu görmüştür. Araştırmaların bulguları araştırmanızdan elde edilen verileri destekler niteliktedir.

Öğrencilerin cinsiyetlerine, bölümlerine, sınıflarına göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. Şiddet eğilimi ile ilgili yapılan araştırmaların büyük çoğunluğunda cinsiyet değişkenine yönelik istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır ve bu farklılık erkek öğrencilerin şiddet eğilim puan ortalamalarının kız öğrencilerin şiddet eğilimi puan ortalamalarına göre daha fazla olduğu görülmüştür (Davli Temel, 2018; Gençoğlu ve diğ., 2014; Giles ve Heyman, 2005; Gullane ve Moore, 2000; Haskan, 2009; Özgür ve diğ., 2011; Thomas ve Smith, 2004). Çalışmamızda ise cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık çıkmamıştır. Elde ettiğimiz bu bulgu Karademiir, Kayabaşı ve Vural (2019), Karataş (2002) ile Kaura ve Lohman (2007)'in çalışmaları ile paralellik göstermektedir. İstatistiksel olarak anlamlı bir farkın oluşmadığı bir diğer değişkense öğrencilerin bölümleridir.

Araştırmada öğrencilerin sınıf düzeyleri ile şiddet eğilimi arasında istatistiksel bir farkın olmadığı görülmüştür. Sınıf değişkeni ile şiddet eğilimini ele alan araştırmalardan birinde öğrencilerin sınıf düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Tuncer Uçer, 2016). Yapılan bir diğer araştırmada sınıf düzeyi ile şiddet eğilimi arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuş sınıf düzeyi arttıkça şiddet eğiliminin azaldığı görülmüştür (Çakır, 2017). Bir başka araştırmada ise lise öğrencilerinde sınıf düzeyi yüksek olan öğrencilerin alt sınıf düzeyindeki öğrencilere göre şiddet eğilim düzeylerinin daha

düşük olduğu görülmüştür (Yakut, 2012). Araştırma bulguları incelendiğinde şiddet eğilimi ile sınıf düzeyi arasındaki ilişkiyi açıklayan farklı sonuçlara ulaşılmıştır. Bu çalışmada elde ettiğimiz sınıf düzeyleri açısından anlamlı bir farkın olmaması, çalışmada ele alınan sınıfların oluşturulma şeklini ve meslek lisesi öğrencilerinin farklı sınıf düzeylerinde farklı bölümlerde olmalarının etkisini düşündürmektedir.

Öğrencilerin aile içinde şiddet varlığı durumlarına göre Şiddet Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Aile içinde şiddet unsuru olan (ailesinden şiddet gören ve aile içinde birbirine şiddet uygulayan üyeleri olan) öğrencilerin, aile içinde herhangi bir şiddet varlığı olmayan öğrencilere göre şiddet eğilimleri daha yüksektir. Şiddete yol açan etmenlerinden birinin şiddete maruz kalma veya şiddete şahit olma olduğu bilinmektedir. Aile içinde şiddete tanıklık eden çocukların yetişkin yaşamlarında birer şiddet uygulayıcısı haline geldikleri yapılan çalışmalarda görülmektedir (Denmark ve diğ. 2005; Heitmeyer ve Hagan, 2005). Genç ve diğ. (2017) Antalya il merkezinde yer alan liselere devam eden 2.383 öğrenci ile gerçekleştirdikleri çalışmalarında ebeveynlerinin fiziksel şiddetine maruz kalan ve ebeveynleri arasında şiddete tanıklık eden öğrencilerinin şiddet eğilimlerinin şiddete maruz kalmayan ve tanıklık etmeyen öğrencilere göre anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Tuncer Uçer (2016)'in ortaöğretim öğrencileri ile gerçekleştirdikleri çalışmalarında da çalışmamızdan elde edilen bulgu ile benzer bir sonuç görülmektedir. Aile içinde herhangi bir şiddet ögesinin varlığı çocukların şiddeti normalleştirmesine ve model alma yolu ile şiddeti öğrenmesine neden olduğu düşünülmektedir.

Mevcut araştırmanın bulgularından yola çıkarak şu önerilerde bulunulabilir:

Bu çalışma meslek lisesi öğrencilerinin sosyal medya ve bilgisayar oyunlarını kullanımları ile şiddet eğilimi arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla gerçekleştirilmiş, çalışmada ayrıca şiddet eğilimi ile cinsiyet, sınıf ve ailede şiddetin varlığı değişkenlerine de bakılmıştır. İlgili alan yazın incelendiğinde özellikle sosyal medya kullanımı ile şiddet eğilimi arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmaların oldukça sınırlı olduğu ve meslek lisesi ile bu konuda çalışılmadığı görülmüştür. Bu sebeple gerek sosyal medya kullanımı gerekse meslek lisesi öğrencileri ile şiddet eğilimi konusunda çalışmalar yapılabilir.

Bu çalışmada meslek lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimleri sınıf düzeylerine göre incelenmiş ve sınıf düzeyleri ile şiddet eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Yapılacak diğer çalışmalarda sınıf düzeyinin yanı sıra meslek lisesi öğrencilerinin bölümlerinin de incelenmesinin araştırmacıları meslek lisesi öğrencilerinin şiddet eğilimleri hakkında farklı sonuçlara ulaştırabileceğini düşündürmektedir.

Bu çalışmada öğrencilerin sosyal medyada ve bilgisayar oyunlarında geçirdikleri süre arttıkça şiddet eğilimlerinin arttığı görülmüştür. Dolayısıyla okul rehberlik servisleri tarafından öğrencilerin sosyal medya ve bilgisayar oyunlarına ayırdıkları sürenin azaltılmasına destek olacak okul içi ve dışı sosyal etkinliklere gerekli yönlendirmelerin yapılması, seminerler düzenlenmesi ve psikoeğitim gruplarının oluşturulması önerilebilir.

## **Destek ve Teşekkür**

Yazarlar olarak, araştırmanın gerçekleştirilmesi sürecine yönelik herhangi bir destek ya da teşekkür beyanımız bulunmamaktadır.

## Çatışma Beyanı

Araştırmanın yazarları olarak herhangi bir çıkar/çatışma beyanımız olmadığını ifade ederiz.

## Yayın Etiği Beyanı

Bu araştırmanın planlanmasından uygulanmasına, verilerin toplanmasından verinin analizine kadar olan tüm süreçte “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Çalışmanın yazım sürecinde bilimsel etik ve alıntı kurallarına uyulmuş, toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

## KAYNAKÇA

- Arslan, A. (2020). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ve şiddet eğilimlerinin belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8(15), 86-113: <https://doi.org/10.18009/jcer.652390>
- Addo, P. C., Fang, J., Kulbo, N. B., Gumah, B., Dagadu, J. C., & Li, L. (2021). Violent video games and aggression among young adults: the moderating effects of adverse environmental factors. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 24(1), 17-23: <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0018>
- Alper, A., Canpolat, Ö. ve Kızılışıkoğlu, G. (2021). Dijital oyunların ortaöğretim öğrencilerinin şiddete yönelik davranışlarına etkileri. *Current Debates on Social Sciences Seven Human Studies*. Edt. Karacagil, Z. Bilgin Kültür Sanat Yayınları, Ankara.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). The effects of media violence on society. *Science*, 295, 2377–2378: <https://doi.org/10.1126/science.1070765>
- Anderson, C. A., & Murphy, C. R. (2003). Violent video games and aggressive behavior in young women. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 29(5), 423-429: <https://doi.org/10.1002/ab.10042>
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M., & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, 122(5), 1067-1072: <https://doi.org/10.1542/peds.2008-1425>
- Balcı Çelik, S., Gençoğlu, C., ve Kumcaız, H. (2016). Ergenlerde şiddet eğiliminin yordayıcısı olarak duygusal zeka. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(3), 121-134.
- Balkaya Çetin, A. (2014). *Ergenlerin internet ve problemlerli internet kullanım davranışlarının bazı psiko-sosyal özellikler açısından incelenmesi* [Doktora tezi]. Eskişehir Anadolu Üniversitesi.
- Burak, Y., ve Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Academic Journal*, 10(11), 363-382: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8430>
- Çakır, K. (2017). *Ergenlerde arkadaşla bağlanma ile şiddet eğilimi arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Gelişim Üniversitesi.
- Davli Temel, D. (2018). *Ergenlerde algılanan sosyal destek ve şiddet eğilimi* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Denmark, F. L., Krauss, H. H., Wesner, R. W., Midlarsky, E., & Gielen, U. P. (2005). Violence in schools; Cross-national and cross-cultural perspectives. Springer Science.
- Doğan, U., ve Kakaruş, Y. (2016). Lise öğrencilerinin sosyal ağ siteleri kullanımının yordayıcısı olarak çok boyutlu yalnızlık. *Sakarya University Journal of Education*, 6(1), 57-71: <http://dx.doi.org/10.19126/suje.40198>
- Dolu, O., Büker, H., ve Uludağ, Ş. (2010). Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri: saldırganlık, şiddet ve suçla dair bir değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), 54-75.
- Durmuş, E., ve Gürkan, U. (2005). Lise öğrencilerinin şiddet ve saldırganlık eğilimleri. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(3), 253-269.

- Erden, N. K. (2007). *Abant izzet baysal üniversitesi öğretmenlik bölümleri birinci öğretim son sınıf öğrencilerinin saldırganlık türleri* [Yüksek lisans tezi]. Abant İzzet Baysal Üniversitesi.
- Ergür, G. (2015). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimlerinin ve benlik saygı düzeylerinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Arel Üniversitesi.
- Genç, Y., Taylan, H. H., Adıgüzel, Y., ve Kutlu, İ. (2017). Aile içi şiddetin ergenlerin şiddet eğilimlerine etkisi: Antalya liseleri örneği. *Sakarya University Journal of Education*, 7(2), 409-423: <http://dx.doi.org/10.19126/suje.311083>
- Gençoğlu, C., Kumcağız, H., ve Ersanlı, K. (2014). Ergenlerin şiddet eğilimine etki eden ailevi faktörler. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Academic Journal*, 9(2), 639-652: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.6208>
- Giles, 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: <https://doi.org/10.1002/ab.20086>
- Gullane, E., ve Moore, S. (2000). Adolescent risk taking and 5 faktor model of personality. *Journal of Adolescence*, 23 (4), 393-407.
- Güleç, H., Topaloğlu, M., Ünsal, D., ve Altıntaş, M. (2012). Bir kısır döngü olarak şiddet. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(1), 112-137: <https://doi.org/10.5455/cap.20120408>
- Haskan, Ö. (2009). *Ergenlerde şiddet eğilimi, yalnızlık ve sosyal destek* [Yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Haskan, Ö., ve Yıldırım İ. (2012). Şiddet Eğilim Ölçeğinin Geliştirilmesi. *Eğitim ve Bilim*, 37(163), 165-177.
- Heitmeyer, M., & Hagan, J. (2005). *International handbook of violence research*. Kluwer Academic Publishers.
- İnaltekin, H. (2017). *Lise Öğrencilerinde şiddet eğilimi ve medya etkileşimi istanbul kasımpaşa çok programlı Anadolu lisesi örneği* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Sebahattin Zaim Üniversitesi.
- Kandemir, H. (2021). *Üniversite öğrencilerinde bağlanma stillerine göre reddedilme duyarlılığı ve şiddet eğiliminin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. Çağ Üniversitesi.
- Karaarslan, İ. (2017). *Şiddet eğiliminin kişilik tipleri ve çocukluk çağı travması ile ilişkisi* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Gelişim Üniversitesi.
- Karaboğa, F. (2018). *Ebeveyn reddi algısı yüksek olan ergenlerin şiddet eğilimine yönelmesinde bağlanma biçiminin etkisinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ile ilişkisi* [Yüksek lisans tezi]. Hasan Kalyoncu Üniversitesi.
- Karademir, T., Kayabaşı, A., ve Vural M. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinin şiddet eğilim durumlarının belirlenmesi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(2), 243-255: <https://doi.org/10.31680/gaunjss.567010>
- Karal, E. (2022). Pubg mobile oyununun ergenlerin şiddet eğilimleri ve saldırganlık düzeyleri üzerindeki etkisinin incelenmesi. *International Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 8(51), 540-546: <https://doi.org/10.29228/JOSHAS.61800>
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi* (31. Basım). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Karataş, Z. B. (2002). Anne baba saldırganlığı ile lise öğrencilerinin saldırganlığı arasındaki ilişkinin incelenmesi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çukurova Üniversitesi.
- Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Kaura, S., & Lohman, B. (2007). Dating violence victimization, relationship, satisfaction, mental health problems, and acceptability of violence: A comparison of men and women. *Journal of Family Violence*, 22, 367-381: <https://doi.org/10.1007/s10896-007-9092-0>
- Kılıç, R. (2007). *Okullarda şiddet ve önlenmesi. okullarda şiddetin önlenmesi: mevcut uygulamalar ve sonuçları*. S. Gelbal (Ed.), Türk Eğitim Demeği Yayınları.
- Kirsh, S. J. (2003). The effect of violent video games on adolescents the overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior*, 8, 377-389. [https://doi.org/10.1016/S1359-1789\(02\)00056-3](https://doi.org/10.1016/S1359-1789(02)00056-3)
- Krug E.G., Dahlberg, L.L., Mercy, J.A., Zwi, A.B., Lozano, R. (Eds.) (2002). *World report on violence and health*. WHO: Geneva, Switzerland.
- Küçükler, İ. S. (2022). *Madde kullanım bozukluğu olan ergenlerde bağlanma stilleri ve şiddet eğilimi arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. Ege Üniversitesi.
- Medeiros, B. G. D., Pimentel, C. E., Sarmet, M. M. & Mariano, T. E. (2020). "Brutal Kill!" Violent video games as a predictor of aggression. *Psico-USF*, 25, 261-271.
- Nair, B. (2014). *Ergenlerin saldırganlık davranışlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. Cumhuriyet Üniversitesi.

- Özbakırcı, D., ve Tarlacı, S. (2023). Şiddet içerikli dijital oyun oynayan lise öğrencilerinde şiddet ve risk alma davranışı eğiliminin incelenmesi. *E-Journal of New Media*, 7(3), 262-285.
- Özgür, G., Yörüköğlu, G., ve Baysan Arabacı, L. (2011). Lise öğrencilerinin şiddet algıları, şiddet eğilim düzeyleri ve etkileyen faktörler. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 2(2), 53-60.
- Pala, Z. (2020). *Ergenlerde şiddet eğilimi ile akademik kendini engelleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Sebahattin Zaim Üniversitesi.
- Polman, H., Castro, B. O., & Aken, M. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 34, 256-264: <https://doi.org/10.1002/ab.20245>
- Sağlam, M. (2021). Ortaöğretim öğrencilerinin sosyal medya şiddeti algısı. *e-Journal of New Media*, 5(3), 255-268.
- Şelimen, M. (2016). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının 13-14 yaş grubu çocukların saldırganlık davranışı üzerindeki etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Yalova Üniversitesi.
- Şelimen, M., ve Ceylan, H. (2018). Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışı üzerine etkileri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(60), 1-7: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2018.2820>
- Tabachnick, B. G. & Fidell, L. S. (2013). Using multivariate statistics (6th ed.), Boston: Allynand Bacon.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *Pesa International Journal of Social Studies*, 3(1), 78-87.
- Tektaş, D. (2021). *Hatay örneğinde yetişkinlerde çocukluk çağı travmalarının şiddete yönelik tutum, şiddet eğilimi ve saldırganlık üzerine etkisi* [Yüksek lisans tezi]. Haliç Üniversitesi.
- Thomas, S. P., & Smith, H. (2004). School connectedness, anger behaviors, and relationships of violent and nonviolent American youth. *Perspectives in Psychiatric Care*, 40( 4), 135-138: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1744-6163.2004.tb00011.x>
- Tuncer Uçar, H. (2016). *Ortaöğretim öğrencilerinde şiddet eğilimi: samsun örneği* [Yüksek lisans tezi]. On Dokuz Mayıs Üniversitesi.
- Ulusoy, O. (2008). Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi [Yüksek lisans tezi]. Çukurova Üniversitesi.
- Ünlü, A., Evcin, U., Burakgazi Yılmaz, H., ve Dalkılıç, A. (2013). İstanbul devlet liselerinde suç ve şiddet yaygınlığı: okul türlerinin karşılaştırılması. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 14, 152-160: <http://dx.doi.org/10.5455/apd.34494>
- Von Salisch, M., Vogelgesang, J., Kristen, A., & Oppl, C. (2011). Preference for violent electronic games and aggressive behavior among children: The beginning of the downward spiral?. *Media Psychology*, 14(3), 233-258: <http://dx.doi.org/10.1080/15213269.2011.596468>
- WHO. World Health Organization, (2002). World Report on Violence and Health Summary. [http://www.who.int/violenceinjuryprevention/violence/world\\_report/en/summaryen](http://www.who.int/violenceinjuryprevention/violence/world_report/en/summaryen).
- Yakut, S. (2012). Lise öğrencilerinde şiddet eğilimi düzeyinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 3(1), 143-189.
- Yang, S. C., & Tung, C. (2007). Comparison of internet addicts and non addicts in Taiwanese highschool. *Comput Human Behavior*, 23(1), 79-96: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.03.037>
- Zorlu, Y. (2016). Medyadaki şiddet ve etkileri. *Humanities Science*, 11(1), 13-32.

## EXTENDED ABSTRACT

### Introduction

Social media and computer games, which have gone beyond leisure time activities and where adolescents spend long hours, have shown their negative effects in many areas ranging from academic achievement to social relationships. Adolescents, who are exposed to dangerous applications and content due to their difficulty in demonstrating controlled use behavior, constitute a risk group in terms of behaviors such as violence and aggression, especially addictions. Violent tendency includes not only violent behaviors of individuals but also their feelings and thoughts about violence. This concept includes not only the behavioral use of violence but also the belief that using violence is justified (Haskan, 2009).

Mass media has an important share in the acquisition of aggressive and violent behaviors. Images of violence encountered in the media lead to negative consequences such as directing the individual to aggression, feeling threatened and being constantly defensive, becoming insensitive to violent incidents and their victims, and the desire to watch increasingly violent content (Dolu, Bükür, & Uludağ, 2010). Similarly, it has been observed that

violent computer games increase aggression, desensitize young people to the feeling of pain and encourage them to apply the scenes encountered in their social relationships (Balkaya Çetin, 2014; Karabulut, 2019). Since emotional, social and cognitive developmental characteristics have not yet reached sufficient maturity, adolescence poses a threat in terms of eliminating the negative effects of media and the Internet and leaving lasting effects on the individual (Kirsh, 2003; Yang & Tung, 2007).

Another factor that is thought to be effective in the tendency of adolescents to violence is the family. Violent behaviors in the family or conflicts between parents increase the likelihood of the adolescent exhibiting violent behaviors. Haskan (2009) concluded that adolescents who were exposed to violence in the family had more violent tendencies than adolescents who were not exposed to violence in the family.

School type and environment appear as a determining factor in students' tendency towards violence (Ünlü et al., 2013). Haskan (2009) and Tuncer Uçar (2016) found that vocational high school students had a higher tendency to violence in their research on the tendency to violence.

Violent behavior among children and adolescents in Turkey reaches its highest level at the age of 15-16, and therefore this age range is seen as a risk group (Kılıç, 2007). Children and adolescents, who are both perpetrators and victims of violence, spend most of their time in digital environments and a significant portion of the games they play in these environments contain violence (Arslan, 2020). In terms of both social and cultural values and biological factors, it is known that men are more prone to show aggressive behaviors than women and that they are the victims of aggressive behaviors (Erden, 2007). Based on all this information, this study was designed to investigate the relationship between social media and computer games and violent tendencies of vocational high school students.

## Method

This research utilized the relational survey research model, which is one of the general survey models. In the study, data were collected with the participation of 181 volunteer students from 9th, 10th and 11th grade students studying at vocational high school in the district of Tekirdağ Çerkezköy in the 2022-2023 academic year. In the research 'personal information form' created by the researchers, 'Violence Tendency Scale' developed by Haskan and Yıldırım (2012) were used as data collection tools. SPSS statistical package program was used in the analysis of the data. In the study, parametric tests were used because the data showed normal distribution.

## Findings

According to the mean score of the Violence Tendency Scale, it was concluded that the participants had a moderate level of violence tendency. There is no statistically significant difference between the scores of the Violence Tendency Scale according to the social media applications used by the students. It is seen that the Violence Tendency Scale scores of students whose time spent on social media is 7 hours or more are higher than those of students whose time spent on social media is less than 1 hour, 1-3 hours and 4-6 hours.

It is seen that the Violence Tendency Scale scores of students who play computer games are higher than those of students who do not play computer games. And also Violence Tendency Scale scores of the students whose time spent in games was 7 hours or more were higher than the scores of the students who did not play games. It is seen that the Violence Tendency Scale scores of the students whose game type is Action/Adventure/Fighting are higher than the students whose game type is Sports/Competition/Simulation and the students who do not play games.

There is no statistically significant difference between the Violence Tendency Scale scores of students according to their gender, department and grade. The violence tendency scores of the students who have violence in the family are higher than the students who do not have violence in the family.

## Conclusion and Discussion

Studies examining violence tendency in vocational high school students show that students have a high level of violence tendency (Karabulut, 2019; Yakut, 2012; Nair, 2014). It is thought that not only the education that students receive from the school environment, but also the families and socio-cultural environments in which they grow up may be effective in the moderate level of violence tendency reached in this study.

Sağlam (2021) examined the use of social media and the perception of violence in secondary school students and concluded that the most commonly used social media applications by students were Facebook, Instagram, Twitter and Tiktok, and at the same time, it was concluded that students mostly used the social media application they used for purposes such as spending time, having fun, and watching videos. The finding obtained in our research is



similar to the results obtained by Sağlam (2021) in his research, and it is thought that students may have used the application for the same purposes.

Doğan and Karakuş (2016) found that loneliness in romantic relationships and within the family is an important predictor of the use of social networks. It is thought that the length of time spent on social media applications may be an important source for individuals who feel lonely in their social relationships. Therefore, it is thought that the longer the time spent on social media, the further the individual will move away from real social relationships and may experience a decline in skills such as communication, problem solving and conflict resolution skills. As a matter of fact, Krug et al. (2002) concluded in their research that the increase in the time spent watching violent sources on social media leads to an increase in violent behaviors.

Most computer games, which are played for entertainment and leisure, enable individuals who play the game to experience the game in an environment of violence. Actions such as killing, destroying rivals, constant struggle, setting traps, etc. are among the main characteristics of characters in digital games (Zorlu, 2016). In our study, the high level of violence tendencies of students who play computer games suggests that they can rehearse violence in a sense in the computer games they play and that students may have internalized this virtual violence environment they experience.

There are studies supporting that students' tendency towards violence increases as the time allocated to computer games increases (Alper, Canpolat, & Kızılıkoğlu, 2021; Anderson & Bushman, 2002; Ergür, 2015; Karal, 2022; Kars, 2010). The increase in the time spent on computer games causes students to move away from real social relationships and experience less peer relationships in daily life. In addition, communication styles such as insults, attacks, and hostile attitudes used in online computer games can negatively affect conflict resolution skills, and this low level of skill can manifest itself as aggression tendencies. There was no statistically significant difference between the scores of the Violence Tendency Scale according to the games that students preferred to play.

Computer games in the Action/Adventure/Fighting category contain violent elements due to their fiction, protagonists and game objectives. It is known that playing violent computer games causes an increase in aggressive behaviors, violent thoughts and aggressive emotions (Anderson et al., 2008). The findings of the studies support the data obtained from your research.

It is seen that there is no statistically significant difference between the scores of the Violence Tendency Scale according to the gender, department and class of the students. It was observed that there was a statistically significant difference between the scores of the Violence Tendency Scale according to the presence of violence in the family. Studies have shown that children who witness violence in the family become perpetrators of violence in their adult lives (Denmark et al. 2005; Heitmeyer & Hagan, 2005). It is thought that the presence of any element of violence in the family causes children to normalize violence and learn violence through modeling.

This study was conducted to examine the relationship between the use of social media and computer games by vocational high school students and their tendency to violence, and the variables of gender, class and the presence of violence in the family were also examined. When the related literature was examined, it was seen that the studies examining the relationship between social media use and tendency to violence were quite limited and that vocational high schools were not studied in this regard. For this reason, studies can be conducted on both social media use and tendency to violence with vocational high school students.