TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR OYUNLARININ ÇOCUKLARDA SALDIRGANLIĞA ETKİSİ

Gözde Bahar KARS

DİSİPLİNLER ARASI ADLİ TIP ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Yrd. Doç.Dr.Banu YILMAZ

2010- ANKARA

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ŞİDDET İÇERİKLİ BİLGİSAYAR OYUNLARININ ÇOCUKLARDA SALDIRGANLIĞA ETKİSİ

Gözde Bahar KARS

DİSİPLİNLER ARASI ADLİ TIP ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Yrd. Doç.Dr.Banu YILMAZ

2010- ANKARA

İÇİNDEKİLER

Kabul ve Onay i
İçindekiler ii
Önsöz iii
Çizelgeler iv
Şekiller v
1.GİRİŞ 1
1.1 Bilgisayar Oyunları 2
1.1.1 Bilgisayar ve Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençler Üzerindeki Etkileri 3
1.2 Saldırganlık 6
1.2.1 Saldırganlık Kuramları 7
1.3 Öz Kavramı 18
1.4 Benlik ve Saldırganlık İlişkisi 23
1.5 Araştırmanın Amacı 24
2. GEREÇ ve YÖNTEM 26
2.1 Araştırmanın Modeli 26
2.2 Katılımcılar 26
2.3 Veri Toplama Araçları 28
2.3.1 Genel Bilgi Formu 28
2.3.2 Sears Saldırganlık Ölçekleri 28
2.3.3 Piers-Harris Çocuklarda Öz-Kavram Ölçeği 29
2.4 İşlem 31
3. BULGULAR 32
3.1 Cinsiyetin Bilgisayar Oyunu Oynama ve Oynanan Oyunun Türüne Etkisi 32
3.2 Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan Grupların Araştırma Değişkenleri Açısından Karşılaştırılması 32
3.3 Saldırganlık ve Öz-kavramını Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulgular 34
3.3.1 Saldırganlık Alt Ölçeklerini Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulgular 34
3.3.2 Öz Kavramı Ölçeğini Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulgular 41
3.4 Öz Kavramı Ölçeği Puanı Düşük ve Yüksek Grupların Saldırganlık Açısından Karşılaştırılması 43
4. TARTIŞMA 46
4.1 Cinsiyet ve Bilgisayar Oyunu Oynama Davranışına İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi 46
4.2 Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Bu Tür Oyunları Oynamayan Grupların Karşılaştırılmasına İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi 47
4.3 Saldırganlık ve Öz-Kavramı Değişkenlerini Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi 48
4.4 Öz-kavramı Ölçeğinden Aldıkları Puan Açısından Uç Gruplarda Yer Alan Çocukların Saldırganlık Açısından Karşılaştırılmasına İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi 50
5. SONUÇ VE ÖNERİLER 51
Sınırlılıklar 52
ÖZET 53
SUMMARY 54
KAYNAKLAR 55
EKLER 60

Ek 1 Genel Bilgi Formu 60
Ek 2 Sears Saldırganlık Ölçekleri 63
Ek 3 Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi Etik Kurul Kararı 69
ÖZGEÇMİŞ **70**

ÖNSÖZ

Teknolojideki hızlı ilerlemenin, bilgisayar ve internetin hemen herkes için ve her yerde erişilebilir duruma gelmesinin kaçınılmaz bir sonucu olarak, çocuk ve gençlerin bu aracı kullanma sıklığı ve yaygınlığı önemli oranda artmıştır. İnsanların, özellikle de anne babalar ve eğitimcilerin bilgisayar oyunlarının çocuklar için zararlı olabileceği konusunda endişeleri vardır. Bu oyunların çocuklar için iyi mi yoksa kötü mü olduğu sorusunun yanıtı ise karmaşıktır. Bilgisayar oyunları, oyunun içeriğine, ne zaman, ne kadar oynandığına bağlı olarak hem iyi hem de kötü olabilir. Bu konuda yapılan ve yapılacak olan araştırmalar bireylere karar vermede yol gösterici olacaktır.

Araştırma süresince bana danışmanlık yaparak her türlü yardımı sağlayan, en zor zamanlarda desteğiyle, görüşleriyle her zaman yanımda olan, benimle sabırla çalışan Sayın Yrd. Doç. Dr. Banu YILMAZ'a,

Tezimin değerlendirme aşamasında tez jürimde yer almayı kabul ettikleri için Sayın Doç. Dr. Gülsen ERDEN, Sayın Doç. Dr. Şennur KIŞLAK, Sayın Yrd. Doç. Dr Derya HASTA ve Sayın Yrd. Doç. Dr. Okan Cem ÇIRAKOĞLU'na,

Veri toplama aşamasında yardımcı olan İzmir Torbalı Kazımpaşa İlköğretim Okulu idarecileri ve öğretmenlerine,

Yüksek lisans eğitimim boyunca desteklerini esirgemeyen, tüm sorularıma her defasında içtenlikle sabırla cevap veren sevgili arkadaşlarım Aslı PEHLİVAN, Tuğba GÖRGÜLÜ ve Tuğba COŞKUN'a,

Ve son olarak, hayatım boyunca olduğu gibi bu çalışma sırasında da hiçbir desteği esirgemeyen, bana her olanağı sağlamak için ellerinden geleni yapan annem Semiha KARS ve babam Armağan KARS'a sonsuz teşekkür ederim.

ÇİZELGELER

Çizelge 2.1 Katılımcıların demografik özellikleri 26

Çizelge 2.2 Katılımcıların bilgisayar oyunu oynama alışkanlığına ilişkin bilgiler 27

Çizelge 3.1 Şiddet içerikli bilgisayar/video oyunu oynayan ve bu tür oyunları oynamayan grupların saldırganlık ve öz-kavramı değişkenleri açısından karşılaştırılması 33

Çizelge 3.2 Saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden alınan puanların yordanmasına ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları 35

Çizelge 3.3 Yansıtılmış saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanların yordanmasına ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları 36

Çizelge 3.4 Kendine dönük saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanların yordanmasına ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları 38

Çizelge 3.6 Antisosyal saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanların yordanmasına ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları 40

Çizelge 3.7 Öz kavramı puanlarının yordanmasına ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları 42

Çizelge 3.8 Öz-kavramı Puanları Yüksek ve Düşük Olan Grupların Saldırganlık Puanları Açısından Karşılaştırılması 44

ŞEKİLLER

Şekil 3.2 Saldırganlık bunalımını yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi aşamaları 34

Şekil 3.3 Yansıtılmış saldırganlığı yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi aşamaları 36

Şekil 3.4 Kendine dönük saldırganlığı yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi aşamaları 37

Şekil 3.5 Prososyal saldırganlığı yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi aşamaları 39

Şekil 3.6 Antisosyal saldırganlığı yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi aşamaları 40

Şekil 3.7 Öz kavramını yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi Aşamaları 41

1.GİRİŞ

Saldırganlık, çok sayıda psikoloji araştırmasına konu olmuş bir olgudur. Bu araştırmalarda saldırganlığın nedenleri, yolları, medya-saldırganlık ilişkisi gibi konular ele alınmıştır (Bandura, Ross ve Ross, 1961; Freedman,1984; Hopf, Huber ve Weiß, 2008; Yung, Hammond, Sampson ve Warfield, 1998). Günlük yaşamda herkesin bir şekilde maruz kaldığı ya da tanık olduğu saldırganlıkla ilgili olarak çok sayıda haberle karşılaşmak da olasıdır (Kağıtçıbaşı,1999). Konuyla ilgili bilimsel araştırma ve medya haberlerinin içerikleri incelendiğinde, özellikle son yıllarda çocuk ve gençlerde saldırganlıkla ilgili giderek artan sayıda yayın olduğu dikkati çekmektedir. Bu yayınlardan bir kısmı da saldırganlık ve bilgisayar oyunları ilişkisine odaklanmaktadır (örneğin, Anderson ve Bushman, 2001; Anderson, Gentile ve Buckley, 2007; Bartholow, Bushman ve Sestir, 2006; Robinson, Wilde, Navracruz, Haydel ve Varady, 2001; Williams ve Skoric, 2005).

Teknolojideki hızlı ilerleme ve bilgisayar ve internetin hemen herkes için ve her yerde erişilebilir duruma gelmesinin kaçınılmaz bir sonucu olarak, çocuk ve gençlerin bu aracı kullanma sıklığı ve yaygınlığı önemli oranda artmıştır. İlgili yazında, çocuk ve gençlerin bilgisayar oyunu oynama taleplerinde ve bu etkinlik için ayırdıkları zamanda önemli bir artış olduğu; bu eğilim nedeniyle çocuk ve gençlerin sosyal ortamlarından koptuğu bildirilmektedir (Vessey, 1998). Ülkemizde ise bu konuda yeterli araştırma bulunmamakla birlikte, Türkiye İstatistik Kurumunun (2009) yaptığı anket sonuçlarına göre hanelerin %30' unun internet erişimine sahip oluşu, günlük gözlemler, açılan bilgisayar-video oyunu salonu ve "internet kafe"lerin ve satılan bilgisayar oyunlarının sayılarındaki artış, benzer bir tabloyla karşı karşıya olduğumuza ilişkin ipuçları olarak değerlendirilebilir.

Bilgisayar oyunları, macera, spor, yarış, zeka, savaş ve strateji gibi çok çeşitli içeriklerde olabilmektedir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkilerini inceleyen bazı araştırmalar, bu tür oyunların, çocuk ve gençlerde saldırgan davranışların ve davranış bozukluklarının ortaya çıkmasına

neden olabildiğini ortaya koymaktadır (Anderson ve Murphy, 2003; Calvert ve Tan, 1994; Krahé ve Möller, 2004; Young, 1996). Bazı çalışmalarda ise, bu tür oyunlar oynamanın saldırgan davranışlara yol açtığına ilişkin sonuçlar elde edilmemiştir (Gibb, Bailey, Lambirth ve Wilson, 1983; Graybill, Strawniak, Hunter ve O'Leary, 1987; Kestenbaum ve Weinstein, 1985; Scott, 1995). Araştırma sayısının sınırlı olması ve bu araştırmaların çelişkili bulgular vermesi, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisi konusunda kesin bir yargıya varmayı olanaksız hale getirmektedir. Oysa bu tür oyunlar ve saldırganlık arasındaki ilişkinin bilinmesi, saldırgan davranışların engellenmesi için gerekli önlemlerin alınabilmesine yardımcı olabilecek doğurgular ortaya koyacaktır.

Bu çalışmada bu tür oyunların, çocuklarda saldırganlığa etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın saldırganlık ve saldırganlıkla ilişkili bir başka değişken olan öz-kavramı ile ilişkisi incelenmektedir. Bu nedenle, bu bölümde önce bilgisayar oyunlarına ilişkin bazı bilgiler verilecek, ardından bu tür oyunları oynamanın etkilerine değinilecektir.

1.1 Bilgisayar Oyunları

Teknolojik gelişmeler yaşamımızdaki birçok şeyi değiştirdiği gibi, çocukların oyun oynama alışkanlıklarını da değiştirmiştir. Bindokuzyüzyetmiş yılında piyasaya ilk sürülen video oyunu ile birlikte çocukların ve yetişkinlerin boş zamanlarını değerlendirme alışkanlıkları giderek eskisinden çok farklı hale gelmiştir (Doğan, 2006).

İlk bilgisayar oyunu Space Wars (1962) ve ilk ticari bilgisayar oyunu Pong'un (1974) üretiminin ardından özellikle grafik teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde bilgisayar oyunları çok büyük bir hızla çeşitlenmiş ve yayılmıştır (Setzer ve Duckett, 1994; Toksöz, 1999). Günümüzde bu alandaki en önemli gelişme, oyunların

çevrimiçi oynanabilir hale gelmesidir. Kimi zaman on binlerce oyuncunun yer aldığı oyunlar, çok gerçekçi sahneler sunabilmektedir (Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

Bindokuzyüzyetmişlerin sonundan itibaren, önce Amerika Birleşik Devletleri'nde, ardından diğer batılı ülkelerde ve yaklaşık on yıldır da Türkiye'de, özellikle orta ve üst-orta sınıf çocukların ve gençlerin, hatta yetişkinlerin hayatlarının ayrılmaz bir parçası haline gelen bilgisayar oyunları, giderek yaygınlaşmaya devam etmektedir (Toksöz, 1999). Günlük yaşamında bu araçlara erişim neredeyse herkes için olanaklı hale gelmiştir. Okullarda, "internet kafe"lerde, hatta bankalarda çocuklar bilgisayarlarla tanışmakta ve bilgisayarlar, sundukları oyun ve internet olanaklarıyla onları kendine çekmektedir (Kurfallı, 2005).

Teknolojik gelişme, oyunların sunduğu gerçekliğin de giderek artmasını sağlamaktadır. Bu nedenle daha önceleri, grafik ve teknolojisinden kaynaklanan gerçek dışılık ve komiklik nedeniyle önemsenmeyen bazı temaların çocuk ve gençler üzerindeki etkilerinin ciddiye alınması zorunlu hale gelmektedir (Toksöz, 1999). İzleyen bölümde, bu oyunların çocuk ve gençler üzerindeki etkilerine değinilecektir.

1.1.1. Bilgisayar ve Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençler Üzerindeki Etkileri

İnsanların, özellikle de anne babalar ve eğitimcilerin bilgisayar oyunlarının çocuklar için zararlı olabileceği konusunda endişeleri vardır. Bu oyunların çocuklar için iyi mi yoksa kötü mü olduğu sorusunun yanıtı ise karmaşıktır. Bilgisayar oyunları, oyunun içeriğine, ne zaman, ne kadar oynandığına bağlı olarak hem iyi hem de kötü olabilir. Bu konuda yapılan araştırmalar bireylere karar vermede yol gösterici olacaktır.

Piaget'e göre, bilişsel açıdan öğrenme, yalnız dıştan gelen bir ödül ve pekiştirmeden dolayı değil, kendiliğinden zevkli ve eğlendirici bir deneyim olduğu ve insana olaylar ve dünyayı üzerinde kontrol zevki verdiği için içsel doyum sağlamaktadır.

Bilgisayarla öğrenme ve araştırma, bu içsel güdüleme özelliğinden dolayı bilişsel gelişimde etkilidir (San ve Arı, 1988).

Bilgisayar oyunlarının algı, dikkat, öğrenme, problem çözme gibi bilişsel işlevleri geliştirdiği yönündeki kanıtlar göz ardı edilemeyecek kadar çoktur. Konuyla ilgili bir meta-analitik gözden geçirmenin sonuçları, bu oyunların görsel-uzaysal algıyı geliştirdiğini göstermektedir (Ferguson, 2007). Daha sonraki yıllarda yapılan araştırmalarda da benzer bulgular elde edilmiştir (örneğin, Sun, Ning Ma, Min Bao, Chen ve Zhang, 2008). Çocuklara, gerçek dünya deneyimleri ile öğrenmenin beraberinde gelebilecek risk ve tehlikeler olmaksızın öğrenme olanağı vermesi (Schaffer, 2006) ve bazı oyunlarda problemin çözülebilmesi için oyuncuyu araştırmaya, iş birliğine teşvik etmesi ve deneme-yanılma olanağı sağlaması (Monke, 2009) gibi özellikleri de bu oyunların olumlu yanları olarak bildirilmektedir.

Okul öncesi dönemde bilgisayar, özellikle el-göz koordinasyonuna büyük katkı sağlayabilir. Dikkatini yoğunlaştırmada güçlük çeken aşırı hareketli çocuklar ilgi çekici bir program karşısında daha uzun süre kalabilir. Bu nedenle bilgisayar kullanımı çocuğun dikkatini yoğunlaştırmasına yardım ederek eğitime katkı sağlayabilir. Çocuk günlük yaşamında ve eğitimi sırasında öğrendiği pek çok kavramı bilgisayar oyunlarıyla pekiştirebilir. Bilgisayar oyunlarında yer alan ve hızlı bir şekilde karar vermeyi gerektiren problemler, çocukta problem çözme becerisinin gelişmesine katkıda bulunabilir (Oktay, 1999). Bilgisayar ayrıca, öğrencilerin bilgi düzeylerini ve yeteneklerini artırmasına yardımcı olmakta, ayrıca toplumsal yaşamın sıkıcı temposundan uzaklaştırıp öğrencilere hoşça vakit geçirme olanaklarını daha ucuz ve çeşitli bir biçimde sunabilmektedir (Demiray, 2003).

Bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmaya başladığı dönemde görsel dikkati ve el-göz koordinasyonunu geliştirdiği ve bilgisayar becerileri kazanmayı kolaylaştırdığı yönündeki görüşlere karşılık, son yıllarda yapılan bazı araştırmalar tersi sonuçlar da vermiştir. Bilgisayar oyunu oynayan gençlerin davranışları ve beyin aktiviteleri incelendiğinde, bu oyunların düşünüldüğü gibi masum olmadıkları, bağımlılık yaratabilecekleri, gençlerin hem davranışlarını hem de beyin gelişimlerini olumsuz

yönde etkileyebilecekleri ile ilgili görüşler yaygınlaşmıştır (Doğan, 2006; Kawashima, 2003; Mathews, 2005).

Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerine ilişkin bulgular, bu tür oyunlar oynamanın olumsuz psikolojik sonuçlarına ilişkin daha ayrıntılı çalışmalar yapılmasına yol açmıştır. Bu bağlamda en sıklıkla ele alınan psikolojik olgulardan biri saldırganlıktır. Saldırganlık konusunda yapılan araştırmalarda, bilgisayar oyunlarındaki ("etkileşimli görsel medya"daki) şiddetin etkilerinin, televizyondaki ("pasif görsel medya"daki) şiddetin etkileri kadar önemli olduğu şeklinde görüşler bulunmaktadır (Arriaga, Esteves, Carneiro ve Monteiro, 2006). Arriaga ve arkadaşlarının (2006) yaptığı çalışmanın sonuçları, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın, düşmanlık duygularında doğrudan bir artışa neden olduğunu göstermektedir.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan davranışlar üzerindeki etkilerinin incelendiği araştırmaların sonuçları genel olarak, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, saldırgan davranışlara neden olduğunu (Anderson ve Carnagey, 2005; Anderson ve Dill, 2000; Anderson ve Murphy, 2003; Bartholow ve ark., 2005; Bilgi, 2005; Çetinkaya, 1991; Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004; Mackie, 1986; Dominick, 1984; Polman, Castro, Aken, 2008); yapıcı ve olumlu davranışları köreltip, sosyal etkileşimlerde sömürücü davranışları arttırdığını (Sheese ve Graziano, 2005; Silvern ve Williamson, 1987); düşmanlık duygularını ve kaygı düzeyini arttırdığını (Arriaga ve ark., 2006; Bushman ve Anderson, 2002; Ford ve Anderson, 1986; Uhlmann ve Swanson, 2004), düşük empati ve başkalarının acılarına karşı duyarsızlaşmaya neden olduğunu (Bushman ve Anderson, 2009; Funk, Buchman, Jenks ve Bechtoldt, 2003) ve fiziksel saldırganlığa göz yuman ilkelerin kabullenilmesini sağladığını (Krahé ve Möller, 2004) ortaya koymaktadır.

İlk bölümde de belirtildiği gibi bu çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlık ve öz-kavramı ile ilişkisi incelenmektedir. Bu nedenle, izleyen bölümlerde bu iki olgu ele alınacaktır. İlk olarak, saldırganlık konusu,

tanımları ve saldırgan davranışların nedenlerini açıklayan kuramlara değinilerek aktarılacaktır.

1.2. Saldırganlık

Sosyal bir varlık olan insan diğer insanlarla sürekli etkileşim halindedir. Bu etkileşimlerde kimi zaman saldırganca davranışlar sergilemekte, kimi zaman da saldırgan davranışlara maruz kalmaktadır. Bu nedenle saldırganlık konusu, insanı inceleyen sosyal bilimlerde, özellikle de psikoloji yazınında çokça tartışılan bir konu olmuştur. Konuyla ilgili çalışmalar, saldırganlığın kökenlerini, saldırganlığın ne olduğunu, saldırgan davranış şekillerini ve saldırganlığa neden olan etmenleri sorgulamaktadır. Günlük hayatımızda saldırganlık sözcüğünü sıkça kullanmaktayız. Darp, küfür, canlı ve cansız varlıklara zarar vermek, karşısındakini küçük görmek ve cinayet gibi birçok davranış beynimizdeki saldırganlık kavramının içinde yer almaktadır. Saldırganlık kavramı bu kadar çok farklı anlamlara sahip olduğu için bu kavramın bilimsel kabul gören bir tanımını yapmak oldukça güçtür. Aktaş'a (2001) göre saldırganlıkla ilgili olarak yapılan tanımlara baktığımızda bunlar davranışçı, duygusal ve güdüsel tanımlar olarak üç temel başlık altında toplanabilir.

Öğrenme ya da davranışçı yaklaşım açısından yapılan tanımlama, saldırganlığın en basit ve oldukça kabul gören tanımlarından biridir. Buna göre, bir davranış başkasına zarar veriyorsa saldırgan davranış olarak nitelendirilir (Aktaş, 2001; Worchel, Cooper, Goethals ve Olson, 2000). Bu tanımın en önemli özelliği, davranışın saldırgan olup olmadığının yine davranış tarafından belirlenmesidir. Bu tanım saldırganlığın doğrudan gözleme dayalı olarak tanımladığı ve içinde soyut kavramlar barındırmaması yönünden nesneldir. Davranışsal tanımların eksikliği ise; davranışın altında yatan neden dikkate alınmadığı zaman bazı davranışların saldırgan olduğu halde saldırgan olmayan, bazı davranışların da saldırgan olmadığı halde saldırgan olarak nitelendirilebilmesi ve gözlemcinin göreceli yaklaşımı nedeniyle neyin saldırganlık olduğunun belirgin olmamasıdır (Aktaş, 2001; Taylor, Peplau ve Sears, 2000;).

Duygusal tanımlar**,** öfke duygusuyla ortaya çıkan davranışların tümünü saldırganlık olarak tanımlamaktadır. Bu yaklaşıma göre, bir davranışın saldırgan olarak nitelendirilebilmesi için başlıca ölçüt o davranışın bir öfke duygusuyla ortaya çıkıp çıkmadığıdır. Bu gruptaki tanımların en önemli eksikliği, bir davranışın temelinde yatan duygunun ne olduğu bilmenin her zaman mümkün olmamasıdır (Aktaş, 2001; Taylor ve ark, 2000).

Güdüsel tanımlar kişinin niyetine odaklaşır. Saldırganlığa ilişkin en önemli belirleyici kişinin niyetidir. Eğer kişi birini incitmeye çalışıyorsa genellikle biz onu saldırgan biri olarak görürüz; eğer zarar vermeye ya da incitmeye çalışmıyorsa saldırgan davranışta bulunmuyordur. Bu nedenle saldırganlık, başkalarını incitmeyi amaçlayan her türlü davranıştır, şeklinde tanımlanabilir (Hatunoğlu,1994). Bu görüşün eksik yanları, niyetin dışarıdan gözlenemez oluşu, göreceli olarak algılanması ve kişinin niyetinin farkında olmamasıdır.

1.2.1. Saldırganlık Kuramları

Saldırganlığın kökenin araştıran kuramlar ikiye ayrılmaktadır. İçgüdüyü ve kalıtımı öne çıkaran kuramlar, saldırganlığı içsel faktörlere; sosyal durumları öne çıkaran kuramlar ise çevresel faktörlere bağlamaktadır.

İçgüdü Kuramları. İçgüdü kuramları saldırganlığı açlık, susuzluk, cinsel uyarılma gibi doğuştan gelen bir saldırganlık içgüdüsü ya da dürtüsü ile açıklarlar. Bu kuramlara göre, insanlar, diğer hayvanlar gibi kendilerini saldırgan davranışlarda bulunmaya eğilimli kılan bir saldırganlık içgüdüsü ve/veya dürtüsü ile doğmaktadır. Saldırgan davranışların temelinde yatan bu içgüdü ya da dürtüdür (Ankay, 2002).

Saldırganlığı bir saldırganlık içgüdüsü ile açıklayan kuramcılar arasında en popüler olanları Freud ve bir etolog olan Lorenz'dir. Bu nedenle bu kuramcıların görüşleri üzerinde daha ayrıntılı olarak durulacaktır.

Freud yalnızca iki temel güdünün bulunduğunu ileri sürmüştür. Bunlar, yapıcı cinsel enerji ve yıkıcı saldırganlık enerjisidir. Freud, her insanın içinde güçlü kendi kendini yıkıcı iç tepilerin bulunduğunu savunmuş ve bazen içe, bazen de dışa dönük olarak etkileşebilen bu iç tepilere "ölüm arzuları" adını vermiştir. Bu iç tepiler içe dönük olarak etkileştiklerinde, insanların enerjilerini kısıtlamalarına, kendilerini cezalandırmalarına, mazoşistik olmalarına ve aşırı durumlarda intihar etmelerine neden olurlar. Dışa dönük olarak etkileştiklerinde ise kavgacı, düşmanlık duygusu güden, saldırgan davranışlarda anlatım bulurlar (Ankay, 2002; Freedman, 2003; Fromm, 1995; Öztürk, 1998).

Freud, içgüdüsel bir dürtüden dolayı, saldırgan davrandığımızı belirtmektedir. Freud'a göre, kişiye kendine zarar verici şekilde yönelen ölüm isteği (thanatos), daha sonra dışarıya yani diğer insanlara yönelmektedir. Dışarıya yönelen ölüm isteği, saldırganlığın kaynağını oluşturmaktadır. Ölüm isteği yıkıcı bir güç olarak kontrol edilebilmekte ancak ortadan kaldırılamamaktadır. Saldırganlığın dışavurumu bir boşalım (katarsis) sağlamakta ve sonradan gösterilecek saldırganlığın olasılığını azaltmaktadır (Brewer ve Crano, 1994).

Freud'un saldırganlık kuramı, bilgisayar ve bilgisayar oyunlarından daha eskidir, dolayısıyla bu araçların saldırgan davranışlar üzerindeki etkisi konusunda açıkça ifade edilmiş bir görüşünün olması olanaksızdır. Bununla beraber, kuramında önemli bir yer tutan "boşalma" (catharsis) kavramına dayanarak, Freud'un saldırgan içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırgan davranışları azaltacağı yönünde bir yordamada bulunacağını söylemek mümkündür. Bir gerginlik azaltma modeli olan Freud'un saldırganlık kuramı saldırganlık içgüdüsünün yarattığı enerjinin mutlaka boşaltılacağını öne sürmekte ve boşaltılmanın değişik yollarla yapılabileceğini belirtmektedir. Bu noktadan hareketle, çocukların oyun kahramanlarıyla özdeşim

kurarak enerjilerini boşaltacakları ve gelecekte gerçek saldırgan davranışları daha az sergileyecekleri düşünülebilir (Çetinkaya, 1991).

Etolojistler de Freud gibi, saldırganlığın genetik oluşumumuzdan kaynaklandığını belirtmektedirler. Ancak Lorenz ile Freud'un görüşleri arasında önemli bazı farklılıklar vardır. Her şeyden önce Lorenz, Freud'un aksine, saldırgan davranışların dışsal uyarıcılar tarafından başlatıldıklarını savunur. Diğer yandan Freud, saldırgan davranışların amacının sadece tahrip etmek olduğuna inanırken, Lorenz, bu tür davranışların türün devamını ve çevreye adaptasyonunu sağlama gibi önemli işlevlerinin olduğunu öne sürer (Fromm, 1993).

Lorenz, saldırganlığın kötü bir olgu olmadığını, yaşamak için gerekli olduğunu savunmaktadır. Hayvanlar, beslenme ve üreme alanlarını elde etmek, yavrularını korumak ve rakiplerini yenmek için saldırgan olmak zorundadırlar. Bu tür bir saldırganlık, uyum sağlamak için gereklidir çünkü organizmanın yaşamasına yardım etmektedir (Fromm, 1993).

Lorenz (1966) saldırganlığı tamamen ortadan kaldırmanın mümkün olmadığını, ancak saldırgan davranışların bir dereceye kadar kontrol altında tutulabileceğini savunur. Lorenz'e göre saldırgan davranışların temelinde; saldırganlık içgüdüsünün yarattığı saldırganlık enerjisinin, belli bir düzeye ulaştıktan sonra patlama halinde boşalması yatmaktadır. Bu nedenle, bireyleri saldırgan davranışlarda bulunmaya iten sıkıştırılmış saldırganlık enerjisinin boşalmasını sağlayacak bazı faaliyetler düzenleyerek, bu tür davranışları bir dereceye kadar kontrol altında tutmak mümkündür. Sembolik savaş oyunları organize etmek, sert ve mücadele gerektiren spor karşılaşmaları düzenlemek, Lorenz'in saldırganlık enerjisinin boşaltılması için önerdiği faaliyetlerden bazılarıdır. Saldırgan davranışları kontrol altında tutmak için önerdiği bu faaliyetler dikkate alındığında, Lorenz'in kuramının da saldırgan içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırganlığı azaltacağı yönünde bir yordamada bulunabileceği söylenebilir (Brewer ve Crano, 1994).

Etoloji, insandaki saldırganlığı ele alırken, iki önemli sorunla karşılaşmaktadır. Birincisi, insanlarda saldırganlığı tetikleyen faktörler yalnızca içgüdülerle açıklanmamaktadır. İkincisi, Lorenz'in hayvanlarda gözlemlediği saldırgan davranışlar, tekdüze ve ritüel davranışlardır. İnsanlarda görülen saldırgan davranışlar ise çeşitlilik göstermektedir (Brewer ve Crano, 1994).

Başta Freud ve Lorenz'in kuramları olmak üzere, saldırganlığı açıklamak üzere önerilen tüm içgüdü kuramları yoğun eleştirilere hedef olmuştur. Bu eleştirilerden birine göre, "içgüdü" kavramı bireylerin kime karşı, ne zaman ve ne şekilde saldırgan davranışlarda bulunacağını yordama açısından hiçbir değer taşımamakta ve saldırganlık açısından gözlenen bireysel farklılıkları açıklamakta yetersiz kalmaktadır (Deaux ve Wrightsman, 1984; Perlman ve Cozby, 1983; Worchel ve Cooper, 1983). İçgüdü kuramlarına yöneltilen dikkate değer eleştirilerden bir diğeri de, saldırgan davranışları kaçınılmaz olarak kabul etmeleridir. Zillmann'a (1979) göre, saldırganlık ve şiddetin insan doğasının bir parçası olduğuna inanılması bu tür davranışlar için hazır bir gerekçe olabilmekte ve dikkatlerin kendimizde, kurumlarımızda ve toplumumuzda yapılabilecek değişikliklerden uzaklaşmasına yol açabilmektedir (Çetinkaya, 1991).

Kalıtım Kuramları. Sosyo-biyologlara göre bazı davranışlar, yaşamamıza yardım ettiğinden kalıcı hale gelmektedir. Bu davranışlar, insanların üremelerini ve genlerini yeni nesillere taşımalarını sağlamaktadır. Saldırganlık, bu davranışlardan biridir. Hormon araştırmaları, erkek cinsiyet hormonlarının saldırganlıkla ilişkili olduğunu bulmuşlardır ancak daha sonraki araştırmalar cinsiyetler arasında saldırganlık açısından bir fark bulunmadığını, saldırganlığın dışa vurumu açısından farklar olduğunu ortaya koymuştur. Yapılan çalışmalar sonucunda, erkeklerin daha çok fiziksel saldırganlık gösterdiği, acıya ve yaralanmaya sebep oldukları, kadınların ise daha çok sözel istismara ve psikolojik saldırıya yatkın oldukları bulunmuştur (Brewer ve Crano, 1994).

Kalıtım Kuramları dikkate alındığında bilgisayar oyun türü ile saldırganlık arasındaki ilişkiden ziyade çocukların saldırganlığa kalıtsal yatkınlıkları dikkate alınmalıdır. Buradan yola çıkarak erkeklerin bilgisayar oyunlarında fiziksel saldırganlığının kızlardan daha fazla olacağı söylenebilir. Saldırganlığın, genetik yolla taşındığına dair birçok delil söz konusudur. Destekler nitelikteki bu delillere rağmen, sosyo-biyoloji toplumlar arasındaki saldırganlık oranı farklılıklarını açıklayamamaktadır. Ayrıca, saldırganlık aynı toplum içinde kısa zaman dilimleri içinde de farklılık gösterebilmektedir. Saldırganlığın genetik taşınmayla belirlendiği düşünüldüğünde, bu gibi farklılıkların ortaya çıkmaması gerekmektedir (Brewer ve Crano, 1994).

Engellenme ve Saldırganlık Kuramı. Bu kuram, saldırgan davranışların çevredeki bir dengesizliği düzeltmek amacı ile ortaya çıktığını öne sürmektedir. Yetersiz besin, açlık dürtüsünü ortaya çıkarmaktadır; organizma besin elde etme davranışına girmekte ve açlık dürtüsünü gidermektedir. Yetersiz su, susuzluk dürtüsüne yol açar. Bunlar ve benzeri durumlarda da saldırganlık dürtüsünü ortaya çıkartan engellenmedir (Bilgin, 1998).

Öztürk'e (1998) göre engellenme, amacı boşalım ve bir gereksinimden kaynaklanan gerginliğin ortadan kaldırılması olan bir dürtünün önünde bir engelin olması ve bu nedenle boşalım ve doyumun sağlanamaması durumudur. Böyle bir durumda organizmanın gereksinimi doyurulmadığı için organizma için hoş olmayan, istenmeyen bir durum olan bu gerginlik de sürecektir. Organizma doğal olarak kendisi için hoş olmayan bu durumdan kaçınacak ya da böyle durumları ortadan kaldırmaya yönelecektir.

Köknel (1999), saldırgan davranışların ortaya çıkmasında engellenmenin etkisinden bahsetmektedir. Ona göre engellenme, istek, gereksinim ya da davranışın amaca ulaşmasının önlenmesidir.

1939 yılında bu kuramı ilk kez ortaya atan Yale grubu olarak adlandırılan Dollard, Dood, Miller, Mowrer, ve Sears'a göre, saldırganlık bir içgüdü değildir. Birey

saldırgan bir şekilde davranmaya güdülenir. Ancak, bu güdülenmenin nedeni içsel olmaktan çok, dışsal bir engellenmeye bağlanmaktadır. Daha açık bir şekilde ifade etmek gerekirse, saldırganlık her zaman için bir engellenmenin ürünüdür. Engellenmenin olduğu her durumda herhangi bir biçimde ve derecede bir saldırganlık kaçınılmaz olarak ortaya çıkacaktır (akt., Freedman, 2003).

Engellenme-saldırganlık kuramının önemli kavramlarından biride "yer değiştirmiş saldırganlıktır". Engellenme sonucunda ortaya çıkan saldırganlığı birey her zaman anında ifade edemeyebilir. Bu durumda saldırganlığı kendinden daha zayıf kişilere yöneltebilir. Kızgınlığın esas kaynağına değil de gerçekte ilgisi olmayanlara yöneltmeye yer değiştirmiş saldırganlık adı verilir (Cüceloğlu, 2003; Masalcı, 2001).

Engellenme-saldırganlık kuramı bir engellemeyi ne tür bir saldırganlığın izleyebileceği konusuna da değinmektedir. Dollard ve arkadaşlarına göre, engellenen bir kişi en fazla engellenmenin kaynağına fiziksel ya da sözel saldırıda bulunmayı tercih eder. Bunun mümkün olmadığı durumlarda, engellenmenin kaynağı hakkında dedikodu yapma, şakalar yapma gibi yollara başvurulur. Bu kurama göre engellenen bir bireyin ufak tefek saldırgan davranışlar sergilemesine izin verilmelidir. Bu tür saldırgan davranışlar hem bireyin gerilimini ortadan kaldıracak hem de yakın bir gelecekte vahim sonuçlar doğurabilecek, saldırgan bir davranışta bulunma olasılığını azaltacaktır. Engellenmeyi izleyen saldırgan bir davranışın gerilimi ortadan kaldırması ve bireyi yakın bir gelecekte saldırgan bir davranışta bulunma olasılığını azaltması olayına engellenme-saldırganlık kuramında "boşalma (catharsis)" adı verilmektedir. "Boşalma", engellenme-saldırganlık kuramını saldırgan davranışların kontrol altında tutulabilmesi için, önerdiği yoldur (Çetinkaya, 1991).

Bu kuramın en yoğun ve şiddetli eleştirilere hedef olan yönü, her engellenmenin saldırganlıkla sonuçlanacağı yolundaki temel varsayımdır. Engellenme-saldırganlık kuramına iki önemli eleştiri yapılmıştır. Bunlardan birincisi, kişinin kendini engellenmiş hissettiği bazı durumlarda saldırganlaştığı, ancak diğerlerinde sakin kalabildiğidir. Bunun ana nedeni olarak da, kişinin, onu engelleyen bireyin niyetini

göz önüne alması olarak gösterilir. Eleştirilerin ikinci önemli noktası ise kişilerin engellenme durumu olmadan da saldırgan davranışlarda bulunmalarıdır. Engellenme-saldırganlık kuramının yazarlarından biri olan Miller (1941), eleştirileri dikkate alarak, kuramın temel varsayımının şu şekilde değiştirilmesini önermiştir: Engellenme bireyde değişik tepki eğilimleri ortaya çıkartır. Bu tepki eğilimlerinden biri de şu ya da bu şekilde ifade bulan saldırganlıktır (Çetinkaya, 1991).

Engellenmeler karşısında bireylerin, depresyon, öğrenilmiş çaresizlik, başka insanlara bağımlılık gibi tepkiler sergiledikleri gözlenmiştir. Saldırganlık engellenmeye karşı gösterilen tepkilerden sadece bir tanesidir (Cüceloğlu, 1997). Sonuçta, engellenme, saldırgan davranışın tek açıklayıcısı değildir. Engellenmenin saldırganlık eğilimini ortaya çıkarabilecek bir etken olduğu söylenebilir (Kağıtçıbaşı, 1999).

Sosyal Öğrenme Kuramı ve Bilişsel Kuramlar. Albert Bandura'nın görüşlerini temel alan sosyal öğrenme kuramına göre, çocuklar belli durumlarda nasıl davranmaları gerektiğini, başka insanların davranışlarını gözleyerek öğrenirler. Bandura'ya göre insan gelişimi, doğuştan gelen özelliklerin, kişinin davranışlarının ve çevrenin etkisinin karmaşık etkileşimleri sonucunda gerçekleşir. Saldırgan davranışların pekiştirilmesinde en önemli etken de çevredeki modellerin davranışlarının gözlenmesidir.

Bandura'ya (1973) göre, insanlar bir saldırganlık içgüdüsü ile doğmazlar. Ne zaman, kime karşı ve hangi şekilde saldırgan davranışlarda bulunacaklarını sosyalleşme süreci içinde sonradan öğrenirler. Bu öğrenme temel olarak pekiştirme ve taklit olmak üzere iki mekanizma yoluyla gerçekleşir (Ankay, 2002; Çetinkaya, 1991).

Çocuklar anne-babalarının sorunları çözerken başvurdukları saldırgan davranışları öğrenerek bunları benimserler (Zülal, 2001). Bandura ve Walters'a (1959) göre, önceleri anne-babanın pekiştirmesi ile biçimlenen saldırgan davranışlar, daha sonra arkadaş, öğretmen ve diğer bireylerden oluşan çevre tarafından pekiştirilerek bir

davranış biçimine dönüşmektedir. Anne babalar ya da öğretmenler çocuğun saldırgan davranışlarını onaylamasalar bile, bazen azarlayarak bazen de davranışlarını değiştirmeye çalışarak, onu dikkat merkezi haline getirmektedirler. Yetişkinlerin dikkatini çekmek isteyen bir çocuk için azarlama bile saldırganlığı pekiştirebilmektedir (Çetinkaya, 1991).

Bandura (1973), saldırgan davranışların çevreyle olan etkileşim sonucunda öğrenildiğini ve korunduğunu, saldırgan davranışların diğer yeni davranışların öğrenilmesi gibi, pekiştireçler ve cezalar tarafından kontrol edildiğini savunmuştur. Bu görüşe göre, kişi saldırganca davrandığında olumlu bir sonuçla ödüllendirilmişse saldırgan davranışlar kazanmaktadır. Eğer saldırgan davranış cezalandırılmışsa, yeni saldırgan davranışlardan kaçınabilirler (Yükselgün, 2008).

Sosyal öğrenme kuramlarına göre, çocukların saldırgan davranışları öğrenmelerini sağlayan ikinci mekanizma "taklit"tir. Özellikle tüm insanlarda, genellikle de çocuklarda sevdikleri ve hayranlık duydukları kişilerin davranışlarını taklit etme eğilimi vardır. Çocuklar çevrelerindeki insanların davranışlarını gözleyerek, davranış dağarcıklarında bulunmayan birçok yeni davranış öğrenirler. Sosyal öğrenme kuramlarında, davranışları gözlenerek taklit edilen kişilere "model" adı verilir. Çocukların çevrelerinde birçok saldırgan model bulunur. Çocuklar bu modelleri gözleyerek aslında davranış dağarcıklarında bulunmayan birçok saldırgan davranışı öğrenirler. Örneğin babasının saldırgan davranışını gözleyen bir çocuk, babasını model alarak benzer durumlarda aynı davranışı sergileyebilir (Hicks,1968).

Bandura (1961)'nın kuramla ilgili çocuklar üzerinde yaptığı deneyde öğrenmenin etkisi açık seçik ortaya konmuştur. Araştırmada, çocuklar üç grubu ayrılmış birinci grup içi doldurulmuş oyuncak bir bebeğe saldıran çocukların olduğu film izletilmiş, ikinci grup çocuğa oyuncak bebeğe saldıran yetişkinlerin filmi izletilmiş ve üçüncü grup çocuğa saldırgan davranışlar içermeyen bir film izletilmiştir. Bu çocuklar daha sonra bebekle baş başa bırakılmış ve davranışları gözlenmiştir. Saldırgan davranışlar

içeren filmi izleyen çocuklar bebeğe tekme, tokat atarak saldırgan davranışta bulunmuşlardır (Bandura, Ross ve Ross, 1961).

İçgüdü ve dürtü kuramının tersine, sosyal öğrenme kuramı, saldırganlığa yol açan bir veya birkaç potansiyel neden olmadığını, çok çeşitli nedenlerle saldırganlığın ortaya çıkabileceğini savunur; saldırganlık davranışının altında kişinin geçmiş yaşantıları ve öğrenmelerinden bir çok dışsal ve durumsal etkene uzanan geniş bir alanda yer alan nedenlerin yattığını öne sürer (Görmez, Bayat ve Sezal, 1998; Michaud, 1991).

Bazı araştırmacılar, çocukların (televizyondaki, vs.) hem yararlı programların olumlu mesajlarından etkilendiklerini hem de bu programlarda geçen kötü davranışları (kötüler cezalandırılsa bile) öğrenebildiklerini göstermiştir. Örneğin çocukların izledikleri çizgi filmlerde iyi kahramanların davranışlarının övülerek kötü kahramanların yerilmesi, çocukların iyi kahramanların davranışlarını örnek alacakları anlamına gelmemektedir. Çocuklar kötü kahramanların davranışlarını da örnek alabilmektedirler (Zülal, 2001). Bandura, bireylerin kitle iletişim araçlarını izleyerek, işbirliği yardımseverlik gibi olumlu birtakım sosyal davranışları taklit edebilecekleri gibi, saldırganlık ve benzeri birtakım istenmeyen davranışları da taklide yönelebileceklerini belirtmektedir (Dökmen 1998).

Bilişsel kurama göre ise sosyal davranış, bireyin ön öğrenmeleri doğrultusunda geliştirdiği davranış programları tarafından kontrol edilmektedir. Bu programlar, bellekte depolanan bilişsel yapılar olarak tanımlanmakta ve "şema" olarak adlandırılmaktadır. Söz konusu şemalar, gözlem, pekiştirme ve saldırgan davranış içeren kişisel deneyimler yoluyla edinilmektedir. Şemalar, diğer bilişsel davranış stratejilerinde olduğu gibi kodlanmakta, tekrar edilmekte, depolanıp geri getirilmektedir. Bir şema kodlandığında o şemanın orijinal duruma olan benzerliğine göre geri getirilmesi kolaylaşmakta ya da zorlaşmaktadır. Buna rağmen geriye getirilen bütün şemalar davranışa çevrilmemektedir. Bir şema geriye getirildiğinde çocuk bunun uygunluğunu ve olası sonuçlarını var olan normlara göre değerlendirmektedir. Bir şemanın değerlendirilmesinde önemli olan, çocuğun kendi

davranışının sonucunun nasıl olacağına dair düşüncesi olmaktadır. Saldırgan davranmanın normal olduğunu düşünen çocuk saldırgan şemaları oluşturma eğilimindedir. Çocuğun kritik gelişim dönemlerinde saldırganlıkla ilgili oluşturduğu şemalar, saldırganlığı olumlu bir davranış olarak tanımlıyorsa çocuk ileride de saldırgan davranışlar sergileyebilir (Eron, 1994).

Bilişsel kuramcılar ağırlıklı olarak bireyin tahrik yaşantısını nasıl algıladığı ve yorumladığı üzerinde durmaktadırlar. Masanın üzerinde bir tabanca görmek gibi dışsal faktörler, engellenme yaşayan bireye durumun saldırgan yanlarını çağrıştırabilir. Düşmanlık ve saldırganlık dolu filmler, izleyicileri daha sonraki yaşantıyı saldırganlığa davet edildiği olarak yorumlamaları konusunda provoke edebilir (Bilgin, 1998). Saldırgan modellerin saldırgan davranışının ödüllendirilmesi halinde dolaylı pekiştirilme yoluyla bu tür davranışların taklit edilme olasılıkları artar (Köksal, 1991).

Sosyal öğrenme ve bilişsel kurama yapılan en önemli eleştiri ise saldırganlık konusundaki içsel faktörlerin etkisini bütünüyle göz ardı etmesi ve bütünüyle dışsal koşullara odaklanmasıdır (Aktaş, 2001).

Freud ve Lorenz'in kuramları ile kıyaslandığında, sosyal öğrenme kuramının saldırgan içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırgan davranışlar üzerindeki etkisine ilişkin yordaması oldukça açıktır. Özellikle saldırgan davranışların taklit yoluyla öğrenildiği savı dikkate alındığında, bu kuramın saldırgan içerikli bilgisayar oyunu oynamanın saldırgan davranışları arttıracağı yolunda bir yordama yapacağını söylemek mümkündür.

Boşalma Kuramı (Catharsis Theory). Freud'un saldırganlığın boşalımıyla ilgili görüşlerinden etkilenerek oluşturulan bu kurama göre medyadaki (TV, bilgisayar oyunu, gazete, internet vs.) şiddeti görmek veya izlemek, kişinin saldırgan davranışlarını azaltabilmektedir. Saldırgan davranışı izlemek, kişinin kendi saldırganlık duygularında bir boşalım sağlamaktadır. Kişi saldırgan bir davranışa

şahit olduğundan, buna benzer davranışları sergileme olasılığı azalmaktadır. Boşalma Kuramı, medyadaki şiddetin saldırgan davranışlara yol açmadığını savunmaktadır. Literatürdeki birçok araştırma ise bu sayıtlıyı destekler nitelikte değildir. Medyadaki şiddet, saldırgan davranışın tek sebebi olmamasına rağmen, önemli bir faktördür ve yadsınamayacak kadar çok veri medyadaki şiddetin saldırgan davranışa yol açtığını göstermektedir (Dorman, 1997).

Genel Saldırganlık Modeli (General Aggression Model). Bu model, insan saldırganlığının öğrenilmesi, gelişimi ve ortaya çıkışıyla ilgili var olan kuram ve verileri birleştirici bir nitelik taşımaktadır. Genel Saldırganlık Modeli'ne göre, kişisel ve durumsal faktörler, bireyin bilişsel ve duygusal durumunu etkileyebilmektedir. Örneğin, saldırgan kişilik özelliği bakımından yüksek puanlar alan kişiler, düşük puan alan kişilere oranla saldırgan düşüncelere daha çok girmekte ve olayları daha çok düşmanca algılamaktadırlar. Diğer yandan, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamak gibi faktörler de saldırganlık düşüncelerini artırmaktadır. Yalnızca bir silahın resmini görmek bile, saldırganlık düşüncelerinin uyanmasına yetebilmektedir. Bu yüzden, Genel Saldırganlık Modeli, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının kısa vadede saldırgan düşünceleri ve düşmanca duyguları artırdığını savunmaktadır (Anderson, 1997).

Uzun süre şiddet içerikli oyunları oynamak, saldırganlıkla ilişkili yapıların gelişmesine, tekrar öğrenilmesine ve pekiştirilmesine yol açabilmektedir. Kişi, şiddet içerikli oyunları her oynadığında, düşmanlar için tetikte olmayı, diğerlerine karşı saldırgan davranışta bulunmayı, diğerlerinden saldırgan davranış beklemeyi, şiddet kullanımına karşı olumlu tutumlar geliştirmeyi ve şiddet içerikli çözümlerin etkili ve uygun olduğunu düşünmeyi öğrenebilir. Ayrıca, şiddet içerikli grafikler, bir süre sonra şiddet görüntülerine karşı duyarsızlaşmayı beraberinde getirebilmektedir. Saldırganlıkla ilişkili bilişsel yapıların oluşması ve şiddete karşı duyarsızlaşma bir süre sonra kişilik değişimlerine sebep olabilir. Uzun süre şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan kişi, görünüşte, olayları algılama biçiminde, tutumlarında, inançlarında ve davranışlarında, önceden olduğundan daha fazla saldırgan olabilmektedir (Anderson ve Dill, 2000).

Genel Saldırganlık Modeli, bilgisayar oyunlarının saldırgan davranış üzerindeki etkilerini açıklamak üzere kullanılmıştır (Anderson ve Carnagey, 2005). Buna göre, medyada ve bilgisayar oyunlarında saldırganlığın ödüllendirilmesine maruz kalmak kuramsal ve bilimsel olarak biliş, duygu ve psikolojik uyarılmışlığı etkileyebilir. Bilgisayar oyununda saldırganlığın ödüllendirilmesi, agresif düşünmeyi, düşmanlık duygularını arttırabilmekte ve gerçek dünyadaki çatışmaların çözümünde saldırganlığın kullanılmasıyla ilgili daha olumlu tutum ve inançların oluşmasına neden olarak saldırgan davranışın oluşmasına, artmasına etki edebilmektedir (Anderson ve Carnagey, 2005).

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının yol açabileceği olumsuz sonuçlardan biri olan saldırganlık konusunda yapılan bazı araştırmalarda, bu davranış, öz-kavramı ile ilişkili bulunmuştur (Deniz, Akuysal ve Çelik, 2005; Karahan, Sardoğan, Şar, Ersanlı, Kaya ve Kumcağız, 2004; Lochman ve Lampron, 1986). Bu nedenle izleyen bölümde, öz-kavramı ve saldırganlıkla ilişkisine değinilecektir.

1.3. Öz Kavramı

Öz kavramı psikolojik yapılar içinde en çok kuramsal ve deneysel ilgi gören yapılardan biridir. Kendilik, benlik ya da öz kavramı, bireyin kendi kişiliğine ilişkin değerleri ve kendini görüş tarzı olarak adlandırılabilir. Kendilik, geçmiş yaşantıların öğrenilmiş davranış kalıpları olarak görüldüğünden, kendiliğe ait kavramlar sıklıkla benlik kavramı veya benlik saygısı terimleri ile ele alınmaktadır (Baymur, 1984; Ersanlı 1996).

Öz kavramı kişinin kendilik ile ilgili bilgilerini tanımlayıcı tarafı iken, öz saygı ise bu bilgileri değerlendirmesi sonucu edindiği algısıdır. Örneğin, öz kavramı bizim gerçekte kim olduğumuzla ilgiliyken (yaş, cinsiyet, fiziksel özellikler ve davranış şekillerimiz), öz saygı bu bilgileri nasıl algıladığımız ve bunlar hakkında ne düşündüğümüzle ilgili değerlendirmeler sonucu edindiğimiz bilgidir. Ancak

genellikle öz kavramını tanımlayıcı ifadeler, değerlendirme içeren ifadeler de içermektedir. Çünkü bilişsel (tanımlayıcı) ve duygusal (değerlendirmeci) bilgileri birbirinden ayrıştırmak kolay değildir. Bu nedenle öz kavramı geniş olarak bu iki bilgi edinme sürecini (tanımlayıcı ve değerlendirici) sonucunda edinilen bilgi anlamında kullanılmaktadır (Garaigordobil, Perez, Mozaz, 2008).

Fenomenolojik kuram çerçevesinde geliştirilmiş olan öz-kavramı Carl Rogers (1951)'ın çalışmalarıyla önem kazanmıştır. Bu kavram Rogers'in öz-kuramının temel öğesini oluşturur. Bireyin kişilik gelişimi öz olgusunun gelişimini de kapsar. Bireyde öz olgusu geliştikçe öz-kavramı onun algılama alanının bir öğesi olarak ortaya çıkar. "Ben kimim?" sorusuna verilen cevap, bireyin öz-kavramını tanımlar. Öz kavramın oluşmasını etkileyen öğelerin başında çocuğun yaşamındaki önemli kişiler (ebeveyn, öğretmen, çocuğun yaşıtları) gelir (Öner 2005).

Kişinin kendisiyle ilgili bilinç algısı benlik kavramı olarak tanımlanmaktadır. Öz-kavramı kişinin kendisini nasıl görüp, nasıl değerlendirdiğini, kendisi hakkında doğru olduğunu düşündüğü inançların ve imgelerin tümünü ifade etmektedir (Bal, 2006). Öz-kavramı çocuğun kendisiyle ilgili çizdiği görünümdür. Bu görünüm çocuğun kendine güvenli olup olmayacağını, içe ya da dışa dönük olacağını belirler. Benliğin gelişimi üzerinde ebeveynler, kardeşler, arkadaşlar, iletişimde bulunan diğer insanlar, okul ve kültür gibi birçok çevre etmeni etkili olmaktadır (Aral ve Köksal, 1995).

Öz (benlik); iletişim sürecinde insanın kendi içinden çıkıp, diğerlerinin gözüyle kendine bakabilmesi (Cüceloğlu 1993); kendini anlayış ve kavrayış biçimidir (Palabıyıkoğlu 2000; Yörükoğlu1998).

Benlik algısı, bir bireyin kendi yeterliği ve nasıl bir kişi olduğu ile ilgili algılamalarının tümüdür. Öz-kavramı, kişinin yetenekleri, ilgileri, ihtiyaçları, tutumları ve diğer kişilik özellikleri hakkındaki değerlendirmelerinin tümünü içerir.

Kişinin fiziksel, psikolojik, sosyal ve duygusal özellikleri, istekleri ve başarıları hakkında kendi düşüncelerinin bir bileşimidir (Erkan 1993).

Öz (benlik), kişiliğin öznel yanı olarak tanımlanmaktadır ve kişinin bütünlüğünü meydana getiren fiziksel, zihinsel, sosyal ve moral değerlerin bir sentezidir. Psikologlara göre ise, bireyin kendine özgü ve ayırıcı davranışlarının bütünü olarak algılanır. Öz, daha geniş bir ifadeyle bireyin davranış biçimini belirleyen, kavramlarının, değerlerinin, amaçlarının ve ideallerinin dinamik organizasyonu olarak tanımlanabilir. Tüm bu süreçler bireyin sosyal ortamda diğer insanlarla etkileşimi sonucu gelişmektedir (Baymur, 1996; Gökçe, 1990; Yavuzer 1999).

Hiçbir çocuk öz kavramına sahip olarak dünyaya gelmez. Kişinin geliştirdiği öz kavramı hem genetik etmenlerin, hem de çevrenin eseri olarak ortaya çıkmaktadır. İnsan çevre ile etkileşimi sırasında eylemlerde bulunmakta, böylece yaşanan, duyulan, hissedilenler öz kavramını oluşturmaktadır. Çocuk çevresiyle olan etkileşimi sonucunda kendisi hakkında olumlu ya da olumsuz kanılar, düşünceler geliştirmektedir. Çocuğun olumlu bir öz kavramına sahip olması, kendisiyle ilgili algı, düşünce ve duygularının olumlu olduğunu göstermektedir (Kuzgun, 1983; Süzen, 1987).

Öz (benlik), kişiliğe biçim veren kalıtsal ve çevresel etmenlerin ortak bir ürünü olmakla birlikte, bir ürünün oluşmasında kişiler arası ilişkilerin de özel bir yeri vardır. Bireyin psiko-sosyal gelişimi, sosyal bir ortamda gelişmektedir. Donelson'a (1973) göre öz kavramı tümüyle başkalarının birey hakkında görüşlerini yansıtan bir ayna değildir. Kişi öz kavramını oluştururken, başkalarının kendisiyle ilgili görüşlerini; kendi düşünce duygu ve gözlemleriyle karşılaştırıp sentezler, özgün bir bütün oluşturur. Bu tür karşılaştırmalar kişinin kendi öz benliğini de tanımasına yardımcı olur. Öğrenciye ya da çocuğa kendisini başkalarıyla kıyaslayabilecek ortam oluşturmak 'öz' kavramının çocukta ya da öğrencide gelişmesine temel teşkil edecektir (akt. Çankaya, 2004).

Cooley (1902) ve Mead'in (1934) "bakılan ayna etkisi" ile "rol alma" olarak bilinen yaklaşımlarında, başkalarının bizi nasıl gördüğüne göre kendimizi algıladığımız vurgulanmaktadır (akt. Koç, 2008). Buna göre kendiliğimiz, başkalarının bize ilişkin algılarını içselleştirmemizle şekillenmektedir ve bu süreç sürekli devam etmektedir (Yeung ve Martin, 2003).

Öz (benlik) algısıyla ilgili bir diğer kuram Bem'in (1972) "kendilik algısı kuramı"dır. Bu kurama göre; insanlar nasıl diğerlerine ait bilgiyi onların davranışlarını gözlemleyerek ediniyorlarsa; kendi duyguları, tutumları, inançları ve diğer içsel durumlarıyla ilgili bilgiyi de kendi davranışlarını gözlemleyerek edinmektedirler (Haemmerlie ve Montgomery, 1982). İçsel ipuçları zayıf, belirsiz ve yorumlanamaz olduğunda, birey içsel durumunu anlamak için dışsal ipuçlarına güvenir ve yine aynı şekilde bir dış gözlemci gibi kendi davranışlarını gözlemler (Haemmerlie ve Montgomery, 1982). Birey kendi davranışlarını dışarıdan bir gözlemci gibi izleyerek, kendi tutumları hakkında bilgi sahibi olmaya çalışmaktadır (Sakallı, 2001).

Festinger (1954) ise kişilerin kendi davranışlarını ve tutumlarını başkalarınınki ile karşılaştırarak geliştirdiklerini vurgulamaktadır. "Sosyal karşılaştırma teorisi" olarak bilinen yaklaşımda Festinger, insanlarda fikirlerini ve yeteneklerini değerlendirmek için bir dürtünün olduğunu ileri sürmektedir. Bunun için birey dış dünyada bazı imgeleri incelemektedir, bunlar fiziksel gerçeklik gibi başka insanlar da olabilir. Sonuçta kişi kendi fikir ve yeteneklerini değerlendirmek için kendini başkaları ile karşılaştırmaktadır ve buna göre kendilik şekillenmektedir. Ancak karşılaştırma yapılan kişi ile birey arasında çok fazla fark varsa, kişi karşılaştırma yapmamaktadır.

Kişinin kendisi ile ilgili düşünceler, algılamalar, duygular ve değerlendirmelerin tümünün etkileşimlerinden doğan sonuç ve algı öz kavramıdır. Öz kavramı, diğerlerinin değerlendirmelerinden önemli ölçüde etkilenmektedir. Kişinin kendilik kavramını üç ana unsur oluşturmaktadır (Palabıyıkoğlu, 2000):

1. Bireyin başkaları tarafından nasıl algılandığına ilişkin görüşler
2. Diğerlerinin bireyin davranışı hakkında oluşturduğu kavramların bireye etkisi
3. Kendilikle ilgili geliştirilen duygular

Bu üç temel öğe bireyin içinde bulunduğu çevresi ile ilişkilerinin sınırlarını oluşturmada oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Kişiler, diğer kişilerin kendilerine olan gerçek tutumlarından öte algıladıkları ve inandıkları tavır alışlara tepki vermektedirler. Bu da aslında bireyin öz kavramını belirlemektedir. Öz kavramı, kişinin kim ve ne olduğunun, çevreye neden ve nasıl tepki verdiğinin ve çevre ile ilişkisinde seçtiği tepkinin duyumlanması, farkında olması ve kişinin kendilik özelliklerini algılaması ve bu özelliklerine kendisinin değer biçmesidir. Öz kavramı, kişinin kendisini nasıl gördüğünü ve önemli gördüğü kişilik özelliklerini sıraya koymasını anlatan bir kavramdır (Field, 1993; Palabıyıkoğlu, 2000).

Yukarıda aktarılan yaklaşımlar bir bütün olarak düşünüldüğünde "kendilik bilgisinin" gelişimi şu şekilde özetlenebilir. Doğuştan organizmaların biyolojik bir kimliği bulunmaktadır, ancak kişisel ve psikolojik kimlik henüz gelişmemiştir. Organizma doğuştan duyularla geleni sezmek-hissetmek ve yorumlamak için gelişmiş eğilimlere sahiptir ve bunlar sayesinde dış dünya ile kendi bedenini keşfetmeye başlar. Dilin gelişimi ve içselleştirilmesi ile organizma bu bilgileri kullanarak bir gerçeklik oluşturmaktadır. Bu şekilde insan organizması kendini tanımayı aktif bir biçimde öğrenir. Kendisine ilişkin kazandığı bilgiyi bütünleştirerek bir kimlik oluşturur. Kendiliğini temsil eder ve gerçekliğin merkezine koyar (Guidano ve Liotti, 1986).

Her ne kadar yeni doğan bir bebeğin, doğuştan kompleks eğilimler repertuarı olsa da, henüz bir "ben" değildir. Daha çok, yavaş ve aşamalı bir gelişim ile bebeğin bir kendiliğinin oluşması gerekmektedir. Kendilik algısı ve sonra kendilik bilgisinin kazanımı basitçe kendini gözlemlemeden elde edilemez. Bu süreçte bebek, çevresiyle aktif olarak etkileşime girerek bilgiyi öğrenir. Etkileşime girdiği bu çevredeki en

önemli nesneler de insanlardır. Çevrenin çocuğa ilgisiyle ve kendi bedenine ilişkin bilgisiyle bebek bir kişi olduğunu anlar ve kendiliğine ilişkin bilgiyi oluşturmaya başlar (Guidano ve Liotti, 1986).

Sonuç olarak erken dönemde kurduğumuz ilişkiler (özellikle bakıcı ile olan) ve kendiliğimizi nasıl algıladığımız birbirini şekillendirmektedir ve şekillenen bu iki öğe ileriki yaşamımızı önemli oranda etkilemektedir. Kısacası kurduğumuz bütün ilişkiler kendiliğimizi şekillendirmekte, kendiliğimize ilişkin algımız da, kuracağımız iletişim biçimimizi yani kişilerarası tarzımızı belirlemektedir.

1.4. Benlik ve Saldırganlık İlişkisi

Bebekler zamanla büyüyüp geliştikçe, yaşantılarının farkına varır ve kendine ait olanla olmayanları ayırt etmeye başlar. Kendine ait olan yaşantılarıyla, kendine ait bir benlik (öz) kavramı geliştirmeye başlar. Çocuğun kendini kavraması, kim ve ne olduğunu, nitelikleri, yetenekleri, amaçları, inanışları, değerleri ve ahlaki yükümlülüklerin farkında olması demektir. Buna benlik bilinci denir. Benlik bilinci kişinin kendisiyle ilgili algılarını düşüncelerini ve kanaatlerini kapsar, kendisini, nasıl gördüğünü özetler. Öz saygıları yüksek olan insanların beklentileri ve tutumları, onları daha çok bağımsızlığa ve yaratıcılığa yönlendirir, daha atılgan ve gayretli sosyal davranışlar göstermelerini olanaklı kılar. Öz saygısı düşük olan insanlardan tamamen farklıdır. Bu kişilerin kendilerine olan güvenleri azdır. Öz saygısı düşük olan kişiler saldırgan davranış göstermeye eğilimlidir (Deniz ve ark., 2005).

Öz (benlik) saygısının düşük olması çocuğun iç dünyasında boşluk duygusu yaratmakta, toplumsal yaşamda çeşitli uyum bozukluklarına neden olmakta ve giderek bireyin psikolojik sağlığı bozulmaktadır. Ayrıca özgüven düzeyleri düşük, anksiyete ise düşük düzeyde ve duygularını açıklamakta zorlanmaktadırlar. Bu belirtilere ek olarak; sinirlilik, gerilim, uykusuzluk, baş ağrısı ve çarpıntı gibi belirtiler de sıkça rastlanmaktadır (Karahan ve ark., 2004). Ausubel (1958) ise, bireyin öz (benlik) saygısını tehdit eden ve onu engelleyen durumların, bireyde öfke,

korku ve saldırganlık duyguları yaratabileceğini ifade etmiştir (akt. Arıcak, 1995). İlgili yazında bu görüşü destekleyen çeşitli araştırmalar bulunmaktadır (örneğin, Gürpınar Akan, 2001; Keltikangas ve Raikkonen, 1989; Lochman ve Lampron, 1986, akt., Yavuz, 2007).

1.5. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın saldırganlık ve saldırganlıkla ilişkili bir başka değişken olan öz-kavramı ile ilişkisini incelemek amacıyla tasarlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan çocukların demografik ve oyun oynama alışkanlığına ilişkin özellikleri; bu tür oyunlar oynayan ve oynamayan çocukların saldırganlık ve öz-kavramı açısından farkları ve şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama ile ilişkili değişkenlere ilişkin açımlayıcı bulgular elde edilmesi hedeflenmiştir.

Araştırmanın amacı göz önünde bulundurularak, çalışmada aşağıdaki hipotezler sınanmıştır:

1. Erkekler kızlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynamaktadır.
2. Erkekler kızlara göre daha fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamaktadır.
3. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların bu tür oyunlar oynamayan çocuklara göre saldırganlık bunalımı alt ölçeği ve öz-kavramı ölçeğinden aldıkları puanlar daha düşük; yansıtılmış saldırganlık, kendine dönük saldırganlık, prososyal saldırganlık ve antisosyal saldırganlık alt ölçeklerinden aldıkları puanlar daha yüksektir.
4. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda oyunun oynandığı yer, oyun oynama süresi, anne-babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği, denetleme yöntemi, oyun oynama davranışının okul başarısına etkisi, davranışa etkisi, davranışı nasıl etkilediği, okul başarısı ve öz-kavramı puanı saldırganlık bunalımı puanını yordamaktadır.

5. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda oyunun oynandığı yer, oyun oynama süresi, anne-babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği, denetleme yöntemi, oyun oynama davranışının okul başarısına etkisi, davranışa etkisi, davranışı nasıl etkilediği, okul başarısı ve öz-kavramı puanı yansıtılmış saldırganlık puanını yordamaktadır.
6. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda oyunun oynandığı yer, oyun oynama süresi, anne-babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği, denetleme yöntemi, oyun oynama davranışının okul başarısına etkisi, davranışa etkisi, davranışı nasıl etkilediği, okul başarısı ve öz-kavramı puanı kendine dönük saldırganlık puanını yordamaktadır.
7. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda oyunun oynandığı yer, oyun oynama süresi, anne-babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği, denetleme yöntemi, oyun oynama davranışının okul başarısına etkisi, davranışa etkisi, davranışı nasıl etkilediği, okul başarısı ve öz-kavramı puanı prososyal saldırganlık puanını yordamaktadır.
8. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda oyunun oynandığı yer, oyun oynama süresi, anne-babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği, denetleme yöntemi, oyun oynama davranışının okul başarısına etkisi, davranışa etkisi, davranışı nasıl etkilediği, okul başarısı ve öz-kavramı puanı antisosyal saldırganlık puanını yordamaktadır.
9. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda oyunun oynandığı yer, oyun oynama süresi, anne-babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği, denetleme yöntemi, oyun oynama davranışının okul başarısına etkisi, davranışa etkisi, davranışı nasıl etkilediği, okul başarısı ve saldırganlık alt ölçeklerinden alınan puanlar öz-kavramı ölçeği puanını yordamaktadır.
10. Öz-kavramı ölçeğinden çok yüksek ve çok düşük puan alan çocuklar saldırganlık alt ölçekleri açısından karşılaştırıldığında, öz kavramı ölçeğinden çok yüksek puan alan gruptaki çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puan, çok düşük puan alan gruptaki çocukların bu alt ölçekten aldıkları puandan daha yüksek; diğer saldırganlık alt ölçeklerinden aldıkları puanlar ise daha düşüktür.

2. GEREÇ ve YÖNTEM

2.1 Araştırmanın Modeli

Bu çalışma bir betimsel araştırmadır. Araştırmada şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan çocuklar, saldırganlık düzeyi ve öz-kavramı değişkenleri açısından incelenmiştir.

2.2 Katılımcılar

Araştırmaya İzmir'deki bir resmi ilköğretim okuluna devam etmekte olan 4. ve 5. sınıf öğrencisi 210 çocuk katılmıştır. Geçersiz olan ölçeklerin elenmesiyle analizler 184 kişi üzerinden yapılmıştır.

Katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin bilgiler çizelge 2.1'de verilmektedir.

Çizelge 2.1 Katılımcıların demografik özellikleri

Değişken	**Sıklık (N=184)**	**Yüzde (%)**
Yaş		
9	50	27.2
10	125	67.9
11	9	4.9
Cinsiyet		
Kız	93	50.5
Erkek	91	49.5
Ailede tartışma yaşanma durumu		
Tartışma olmayan	120	65.2
Ara-sıra tartışma olan	56	30.4
Şiddetli geçimsiz	8	4.3
Çocuğa şiddet uygulanma durumu		
Evet	22	12
Hayır	162	88

Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlığına ilişkin bilgiler ise Çizelge 2.2'de özetlenmektedir.

Çizelge 2.2 Katılımcıların bilgisayar oyunu oynama alışkanlığına ilişkin bilgiler

Değişken	**Sıklık (N=184)**	**Yüzde (%)**
Bilgisayara sahip olup olmama durumu		
Evet (sahip)	142	77.2
Hayır (sahip değil)	42	22.8
Boş zamanlarını değerlendirme şekli		
Televizyon izleyerek	27	14.7
Arkadaşları ile	25	13.6
Bilgisayar oyunu oynayarak	21	11.4
Kitap okuyarak	11	6
Bilgisayarın bulunduğu oda		
Çocuk odası	88	47.8
Diğer odalarda	54	29.3
Bilgisayar oyunu oynama durumu		
Oynuyor	149	81
Oynamıyor	33	17.9
Bilgisayar oyunu oynanan yer		
Kendi evi	126	68.5
Oyun salon/internet kafe	14	7.6
Arkadaşının evi	10	5.4
Bilgisayar oyunu oynama süresi (günde)		
0-1 saat	124	67.4
1,5-2 saat	19	10.3
2,5-3 saat	6	3.2
3 saatten fazla	1	.5
Oyun türü		
Bulmaca-zeka	53	28.8
Savaş-dövüş	50	27.2
Yarış	33	17.9
Macera	14	7.6
Oyunun içeriği		
Şiddet içermeyen oyun oynayan	99	53.8
Şiddet içerikli oyun oynayan	51	27.7
Oyunun çocuğun davranışını etkileme şekli		
Kahramanı taklit eden	52	28.3
Sakinleşen	51	27.7
Saldırganlaşan	12	6.5

2.3 Veri Toplama Araçları

Araştırmanın verileri, katılımcıların demografik özellikleri ve oyun oynama alışkanlığına ilişkin bilgi almak amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan "Genel Bilgi Formu", saldırganlık düzeyini belirlemek amacıyla "Sears Saldırganlık Ölçekleri" ve öz-kavramına ilişkin bilgi elde etmek amacıyla "Piers-Harris Çocuklarda Öz-Kavramı Ölçeği" kullanılarak toplanmıştır. Veri toplama araçları aşağıda tanıtılmaktadır.

2.3.1 Genel Bilgi Formu

Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilerin saldırganlık ve öz kavramı ile ilişkili olabileceği düşünülen bazı değişkenlere ilişkin bilgi elde edilmesi amacıyla "Genel Bilgi Formu" hazırlanmıştır. Bu formdaki bilgiler, öğrencinin bir ebeveyninden alınmıştır. Formdaki sorular öğrencilerin bazı demografik özellikleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemeye yöneliktir (Ek 1).

2.3.2 Sears Saldırganlık Ölçekleri

Sears (1961) tarafından geliştirilen ölçeğin Türkçe'ye uyarlanması Uluğtekin (1976) tarafından yapılmıştır. Oniki yaş civarındaki kız ve erkek çocuklarda kullanılan 67 maddelik ölçek, saldırganlığın değişik yönlerini ölçmeyi amaçlayan beş ayrı ölçekten oluşmaktadır: Saldırganlık Bunalımı (saldırganlıktan duyulan rahatsızlığı ölçen 12 madde), Yansıtılmış Saldırganlık (saldırganlığı, kişinin kendisi dışındaki kaynaklara yöneltme eğilimini ölçen 13 madde), Kendine Dönük Saldırganlık (kendine zarar vermeyi ya da cezalandırmayı ölçen 5 madde), Prososyal Saldırganlık (toplumsal yönden kabul edilen saldırgan davranışı ölçen 8 madde), Antisosyal Saldırganlık (toplumsal yönden benimsenmeyen saldırgan davranışı ölçen 9 madde). Kalan 20

madde, saldırganlıkla ilgisi olmayan ‘tampon’ maddelerdir. Her madde için, “aynen böyle düşünüyorum”, “böyle düşünüyorum”, “ne düşündüğümü pek bilemiyorum”, “böyle düşünmüyorum” ve “hiç böyle düşünmüyorum” seçeneklerinden birinin işaretlenmesi istenmektedir. Yanıt anahtarına göre, bazı maddeler için “aynen böyle düşünüyorum”, bazı maddeler için ise “hiç böyle düşünmüyorum” yanıtlarına “5” puan; diğer şıklara sırasıyla “4”, “3”, “2”, “1” puan verilmektedir. Her bir alt test için ayrı puan çıkartılmaktadır. Her alt testten alınan yüksek puan o alt testtin ölçtüğü özelliğin varlığını göstermektedir (Uluğtekin, 1976).

Uluğtekin’in (1976), yaptığı araştırmada ölçeğin güvenirliği Kuder-Richardson 21 formülü kullanılarak .59 olarak bulunmuştur. Güvenirlik katsayıları, saldırganlık bunalımı, yansıtılmış, kendine dönük, prososyal ve antisosyal saldırganlık ölçekleri için sırasıyla, .64, .70, .48, .68, .44’tür (Uluğtekin, 1976).

Ölçeğin bu çalışma örnekleminden elde edilen iç tutarlık katsayıları saldırganlık bunalımı, yansıtılmış saldırganlık, kendine dönük saldırganlık, prososyal saldırganlık ve antisosyal saldırganlık alt ölçekleri için sırasıyla .57, .62, .28, .32, .49 (N=184) olarak hesaplanmıştır (Ek 2).

2.3.3 Piers-Harris Çocuklarda Öz-Kavramı Ölçeği

Bu ölçek 9-16 yaş grubundaki çocuk ve ergenler için Piers ve Haris (1964) tarafından Amerika Birleşik Devletlerinde geliştirilmiştir. Öğrencilerin kendilerine (öz’üne) yönelik düşünce, duygu ve tutumlarını değerlendirmeyi amaçlayan bu ölçek, çocuklarda öz kavramı ya da benlik anlayışının gelişimini, boyutlarını, kişilik ve çevre öğeleriyle olan ilişkilerini araştırma ve belirlemede kullanılmaktadır. Her biri evet ya da hayır şeklinde yanıtlanan 80 maddeden oluşmaktadır. Yüksek puanlar çocukların kendileri hakkındaki olumlu, düşük puanlar ise olumsuz özkavramına işaret etmektedir. Öz-kavramının mutluluk ve doyum (happiness and satisfaction), fiziksel görünüm ve özellikler (physical appearance and attributes), zihin ve okul

durumu (intellectual and school status), popülerlik (popularity), davranışsal uyum (behavioral adjustment) ve kaygıdan kurtulma (freedom from anxiety) adlı altı öğesi, ölçeğin faktörlerini oluşturmaktadır (Öner, 2005).

Ülkemizde ölçeğin çeviri ve güvenirlik çalışması Öner (1996) tarafından yapılmıştır. Yaş ve cinsiyet farkı saptanmayan ölçeğin güvenirliği, iç tutarlık ve test-tekrar-test teknikleriyle sınanmış ve Spearman Brown ve Kuder Richardson 21 formülleri ile elde edilen iç turarlılık katsayıları .78 ile .93 arası; Pearson Momentler Çarpımı formülü ile elde edilen puan değişmezliği korelasyon katsayıları .71 ile .77 arası bulunmuştur. Ölçeğin faktör yapısını belirlemek amacıyla yapılan faktör analizi sonucu, özgün formdakinden farklı sıralanışa sahip altı faktör elde edilmiştir: Davranış, zeka ve okul durumu, fiziksel görünüm ve nitelikleri, kaygı, sosyal beğenirlik ve gözde olma, mutluluk (Öner, 2005).

Yanıt anahtarı kullanılarak yapılan puanlama sonucu elde edilen ham puanlar, ortalama, standart sapma, yüzdelik sıralama ve T puanı tablolarından yararlanılarak değerlendirilir. Düşük puanlar bireyin öz kavramının düşük ya da olumsuz oluğuna işaret eder. Yüksek puanlar ise her zaman bireylerin gerçekten çok yüksek ya da olumlu bir öz kavramına sahip olduğunu göstermeyebilir (Öner, 1996). Bu çalışmada, öz kavramı ölçeğinden alınan puan, belirtilen altı faktörden alınan puanların toplanmasıyla elde edilmiştir.

Ölçeğin bu çalışma örnekleminden elde edilen iç tutarlık katsayısı Cronbach α=.91'dir (N=184).

2.4 İşlem

Araştırmanın tasarlanması ve veri toplama araçlarının belirlenmesinin ardından, çalışma için Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi Etik Kurulu'ndan Etik Kurul Onayı alınmıştır (Ek 3).

Araştırmanın verileri 2009-2010 eğitim-öğretim yılının birinci döneminde, İzmir'deki bir ilköğretim okulunun 4. ve 5. sınıf öğrencilerinden araştırmacı tarafından toplanmıştır.

Araştırmada öğrencilere uygulanan ölçekler bir araya getirilerek bir form oluşturulmuştur. Öğrencinin velisi tarafından doldurulması beklenen "Genel Bilgi Formu" ise ilk sayfasına araştırmanın amacının ve katılımın gönüllü olduğunun belirtildiği bir açıklama eklenerek öğrencinin velisine sunulmuş; velilerin bilgilendirilmiş onamı alınmıştır.

Bütün uygulamalar sırasında, öğrencilere araştırmanın amacı hakkında gereken bilgi verilmiş; kendilerinden ne istendiği, form ve ölçeklerin nasıl cevaplandırılacağı açıklanmıştır.

3. BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın temel amacı doğrultusunda elde edilen verilere uygulanan istatistik analizlerine yer verilmektedir. Öncelikle demografik değişkenlerin, bilgisayar oyunu oynama ve oynanan oyun türüne etkisine ilişkin sonuçlar aktarılacaktır. Ardından şiddet içerikli bilgisayar/video oyunu oynayan ve oynamayan grupların diğer değişkenler açısından karşılaştırılması amacıyla yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları verilecektir. Daha sonra, saldırganlık ve öz-kavramını yordayan değişkenleri belirlemek için yapılan regresyon analizlerine ilişkin bulgulara yer verilecektir. Son olarak, saldırganlık alt ölçeklerinden çok yüksek ve çok düşük puan alan grupların, öz kavramı açısından karşılaştırılması amacıyla yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları aktarılacaktır.

3.1 Cinsiyetin Bilgisayar Oyunu Oynama ve Oynanan Oyunun Türüne Etkisi

Bilgisayar oyunu oynama ve oynanan oyunun türü açısından kız ve erkek öğrenciler arasında fark olup olmadığının belirlenmesi amacıyla ki kare testi yapılmıştır. Bu analizler sonucunda, erkeklerin kızlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları [χ^2 (1, N=182) = 10.25, p<.001] ve daha fazla şiddet içerikli oyun oynadıkları [χ^2 (1, N=150) = 40.80, p<.001] bulunmuştur.

3.2 Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan Grupların Araştırma Değişkenleri Açısından Karşılaştırılması

Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ve bu tür oyunları oynamayan grupların, saldırganlık ve öz-kavramı açısından farklılaşıp farklılaşmadığının anlaşılması amacıyla bağımsız örneklem t-testi yapılmıştır. Bu analiz sonucu elde edilen bulgular Çizelge 3.1'de verilmektedir.

Çizelge 3.1'de görüldüğü gibi şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamayan çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puanlar ($\bar{x}$ =48.13, SS=5.92) bu tür oyunlar oynayan çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puanlardan ($\bar{x}$ =44.02, SS=7.65) daha yüksektir (t=3.33, p<.001). Ayrıca, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların antisosyal saldırganlık alt ölçeğinden aldıkları puanlar ($\bar{x}$ =24.30, SS=6.26), bu tür oyunlar oynamayan çocukların saldırganlık alt ölçeğinden aldıkları puanlardan ($\bar{x}$ =21.49, SS=5.83) daha yüksektir (t=2.71, p<.01). Bu iki grup, yansıtılmış saldırganlık, kendine dönük saldırganlık, prososyal saldırganlık alt ölçekleri ve öz-kavramı ölçeğinden aldıkları puanlar açısından farklılık göstermemektedir.

Çizelge 3.1 Şiddet içerikli bilgisayar/video oyunu oynayan ve bu tür oyunları oynamayan grupların saldırganlık ve öz-kavramı değişkenleri açısından karşılaştırılması

	Şiddet içerikli oyun oynayan (n=50)		Şiddet içerikli oyun oynamayan (n=100)		t
Değişkenler	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS	
Saldırganlık Bunalımı	44.02	7.65	48.13	5.92	3.33***
Yansıtılmış Saldırganlık	42.76	8.05	42.55	8.29	.15
Kendine Dönük Saldırganlık	13.70	3.95	12.99	3.75	1.07
Prososyal Saldırganlık	29.98	4.69	31.13	4.62	1.43
Antisosyal Saldırganlık	24.30	6.26	21.49	5.83	2.71**
Öz-kavramı	60.02	11.23	62.16	11.05	1.11

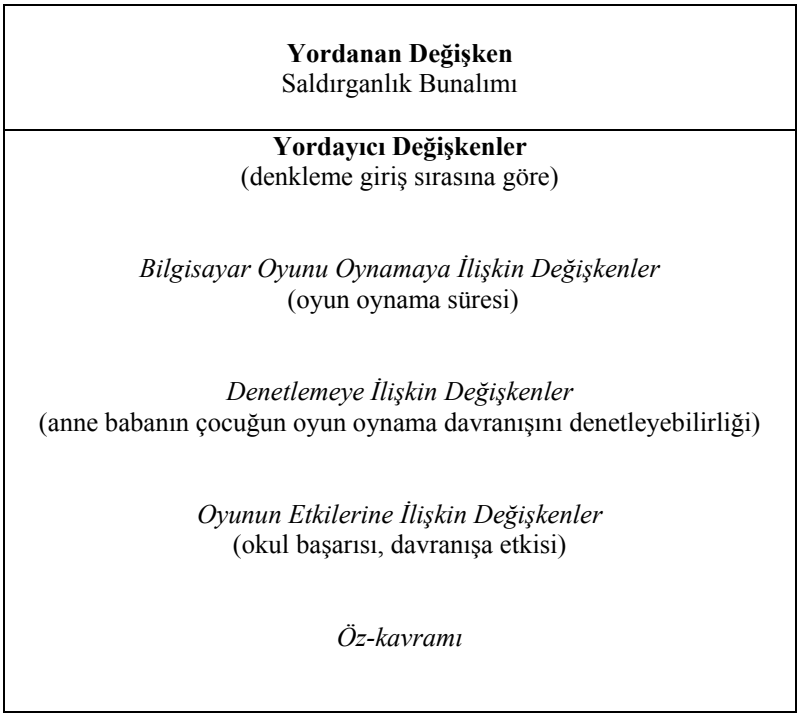
*** p< .001, **p< .01

3.3 Saldırganlık ve Öz-kavramını Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulgular

3.3.1 Saldırganlık Alt Ölçeklerini Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulgular

Saldırganlık Bunalımı Alt Ölçeğinden Alınan Puanları Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulgular

Saldırganlık ölçeğinin *saldırganlık bunalımı* alt ölçeğinden alınan puanı yordayan değişkenleri belirlemek amacıyla, saldırganlık bunalımının yordanan; bilgisayar oyunu oynamaya ilişkin değişkenlerin (oyun oynama süresi), anne-babanın çocuğu denetleme davranışına ilişkin değişkenlerin (anne babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği), bilgisayar oyununun etkilerine ilişkin değişkenlerin (okul başarısı ve davranışı etkileyip etkilemediği) ve öz-kavramı ölçeğinden alınan puanın yordayıcı değişken olarak denkleme alındığı hiyerarşik regresyon analizi yapılmıştır. Bu analizin aşamaları Şekil 3.2'de verilmektedir.



Şekil 3.2 Saldırganlık bunalımını yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi aşamaları

Saldırganlık bunalımını yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları Çizelge 3.2'de verilmektedir.

Çizelge 3.2 Saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden alınan puanların yordanmasına ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları

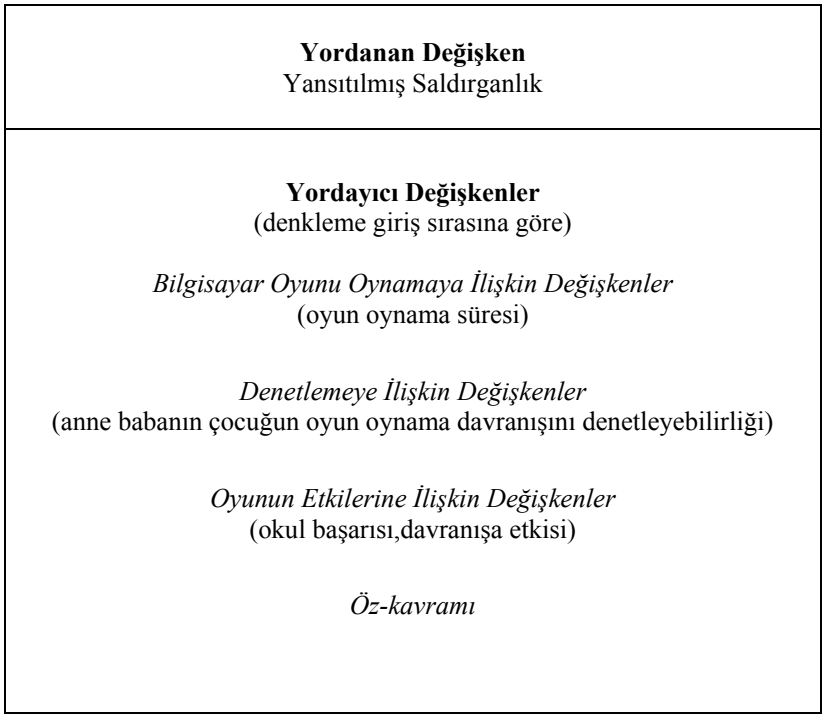
Değişken (regresyon denklemine giriş sırasına göre)	R^2	**R değişim**	**F**	**B**	**Standart hata**	**Beta**	**t**	**F değişim**
Bilgisayar oyunu oynama süresi	.04	.04	6.59	EE	.01	-.17	-2.27	6.59
Davranışı etkileyebilirlik	.07	.06	5.42	-1.82	1.08	-.13	-1.68	4.11
Öz-kavramı	.18	.16	10.42	.20	.05	.33	-4.37	19.08

Çizelge 3.2'de görüldüğü gibi saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden alınan puanları yordayan bilgisayar oyunu oynamaya ilişkin değişken, bilgisayar oyunu oynama süresi olmuştur. Bu değişkenin açıkladığı varyans %4'tür ($F_{1\text{-}148}$= 6.59; p<.01). Üçüncü aşamada denkleme alınan davranışı etkileyebilirlik değişkeninin diğer değişkenle birlikte açıkladığı varyans %7'dir ($F_{2\text{-}147}$= 5.42; p<.01). Dördüncü aşamada denkleme alınan öz-kavramı değişkeninin diğer değişkenlerle birlikte açıkladığı varyans %18'dir ($F_{3\text{-}146}$= 10.42; p<.01).

Yansıtılmış Saldırganlık Alt Ölçeğinden Alınan Puanları Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulgular

Saldırganlık ölçeğinin *yansıtılmış saldırganlık* alt ölçeğinden alınan puanı yordayan değişkenleri belirlemek amacıyla, yansıtılmış saldırganlığın yordanan; bilgisayar oyunu oynamaya ilişkin değişkenlerin (oyun oynama süresi), anne babanın çocuğu denetleme davranışına ilişkin değişkenlerin (anne babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği), bilgisayar/video oyununun etkilerine ilişkin değişkenlerin (davranışı etkileyip etkilemediği ve okul başarısı) ve öz-kavramı ölçeğinden alınan puanların yordayıcı değişken olarak denkleme alındığı regresyon

analizi yapılmıştır. Bu hiyerarşik regresyon analizinin asama sırası Şekil 3.3'te verilmektedir



Şekil 3.3 Yansıtılmış saldırganlığı yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi aşamaları

Yansıtılmış saldırganlığı yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları Çizelge 3.3'te verilmektedir.

Çizelge 3.3 Yansıtılmış saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanların yordanmasına ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları

Değişken (regresyon denklemine giriş sırasına göre)	R^2	**R değişim**	**F**	**B**	**Standart hata**	**Beta**	**t**	**F değişim**
Okul başarısı	.03	.020	4.06	.19	.90	.02	.22	4.06
Öz-kavramı	.24	.234	23.73	- .36	.06	- .49	- 6.50	42.26

Çizelge 3.3'te görüldüğü gibi yansıtılmış saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanları yordayan değişkenler okul başarısı ve öz-kavramı olmuştur. Okul başarısı

değişkeninin açıkladığı varyans %3'tür (F_{1-148}= 4.06; p<.05). Dördüncü aşamada denkleme alınan öz-kavramı değişkeninin diğer değişkenle birlikte açıkladığı toplam varyans %28 olmuştur (F_{2-147}= 23.73; p<.01).

Kendine Dönük Saldırganlık Alt Ölçeğinden Alınan Puanları Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulgular

Saldırganlık ölçeğinin *kendine dönük saldırganlık* alt ölçeğinden alınan puanı yordayan değişkenleri belirlemek amacıyla, kendine dönük saldırganlığın yordanan; bilgisayar oyunu oynamaya ilişkin değişkenlerin (oyun oynama süresi), anne babanın çocuğu denetleme davranışına ilişkin değişkenlerin (anne babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği), bilgisayar/video oyununun etkilerine ilişkin değişkenlerin (davranışı etkileyip etkilemediği ve okul başarısı) ve öz-kavramı ölçeğinden alınan puanların yordayıcı değişken olarak denkleme alındığı regresyon analizi yapılmıştır. Bu hiyerarşik regresyon analizinin asama sırası Şekil 3.4'te verilmektedir.

Yordanan Değişken
Kendine Dönük Saldırganlık

Yordayıcı Değişkenler
(denkleme giriş sırasına göre)

Bilgisayar Oyunu Oynamaya İlişkin Değişkenler
(oyun oynama süresi)

Denetlemeye İlişkin Değişkenler
(anne babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği)

Oyunun Etkilerine İlişkin Değişkenler
(okul başarısı, davranışa etkisi)

Öz-kavramı

Şekil 3.4 Kendine dönük saldırganlığı yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi aşamaları

Kendine dönük saldırganlığı yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları Çizelge 3.4'te verilmektedir.

Çizelge 3.4 Kendine dönük saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanların yordanmasına ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları

Değişken (regresyon denklemine giriş sırasına göre)	R^2	**R değişim**	**F**	**B**	**Standart hata**	**Beta**	**t**	**F değişim**
Okul başarısı	.04	.03	6.06	.22	.407	.04	.55	6.06
Öz-kavramı	.29	.28	30.13	- .18	.025	- .53	- 7.22	52.10

Çizelge 3.4'te görüldüğü gibi kendine dönük saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanları yordayan değişkenler, okul başarısı ve öz-kavramı toplam puanı olmuştur. Okul başarısının açıkladığı varyans %4'tür ($F_{1\text{-}148}$= 6.06, p<.01). Öz-kavramının bu değişkenle birlikte açıkladığı varyans %29'dur ($F_{2\text{-}147}$= 30.13, p<.01).

Prososyal Saldırganlık Alt Ölçeğinden Alınan Puanları Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulgular

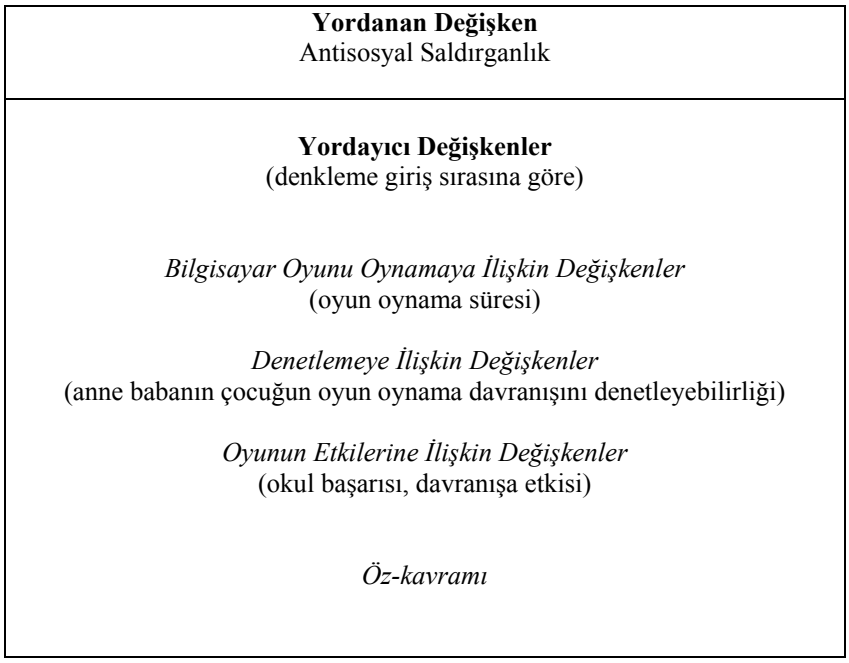
Saldırganlık ölçeğinin *prososyal saldırganlık* alt ölçeğinden alınan puanı yordayan değişkenleri belirlemek amacıyla, prososyal saldırganlığın yordanan; bilgisayar/video oyunu oynamaya ilişkin değişkenlerin (oyun oynama süresi), anne babanın çocuğu denetleme davranışına ilişkin değişkenlerin (anne babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği), bilgisayar/video oyununun etkilerine ilişkin değişkenlerin (davranışı etkileyip etkilemediği ve okul başarısı) ve öz-kavramı ölçeğinden alınan puanların yordayıcı değişken olarak denkleme alındığı regresyon analizi yapılmıştır. Bu hiyerarşik regresyon analizinin aşama sırası Şekil 3.5'te verilmektedir.

Bu analiz sonucunda denkleme giren değişkenlerden hiçbirinin, prososyal saldırganlığı yordayıcı gücü olmadığı bulunmuştur

Şekil 3.5 Prososyal saldırganlığı yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi aşamaları

Antisosyal Saldırganlık Alt Ölçeğinden Alınan Puanları Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulgular

Saldırganlık ölçeğinin *antisosyal saldırganlık* alt ölçeğinden alınan puanı yordayan değişkenleri belirlemek amacıyla, antisosyal saldırganlığın yordanan; bilgisayar oyunu oynamaya ilişkin değişkenlerin (oynama süresi), anne babanın çocuğu denetleme davranışına ilişkin değişkenlerin (anne babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği), bilgisayar/video oyununun etkilerine ilişkin değişkenlerin (davranışı etkileyip etkilemediği ve okul başarısı) ve öz-kavramı ölçeğinden alınan puanların yordayıcı değişken olarak denkleme alındığı regresyon analizi yapılmıştır. Bu hiyerarşik regresyon analizinin asama sırası Şekil 3.6'da verilmektedir.



Şekil 3.6 Antisosyal saldırganlığı yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi aşamaları

Antisosyal saldırganlığı yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları Çizelge 3.6'da verilmektedir.

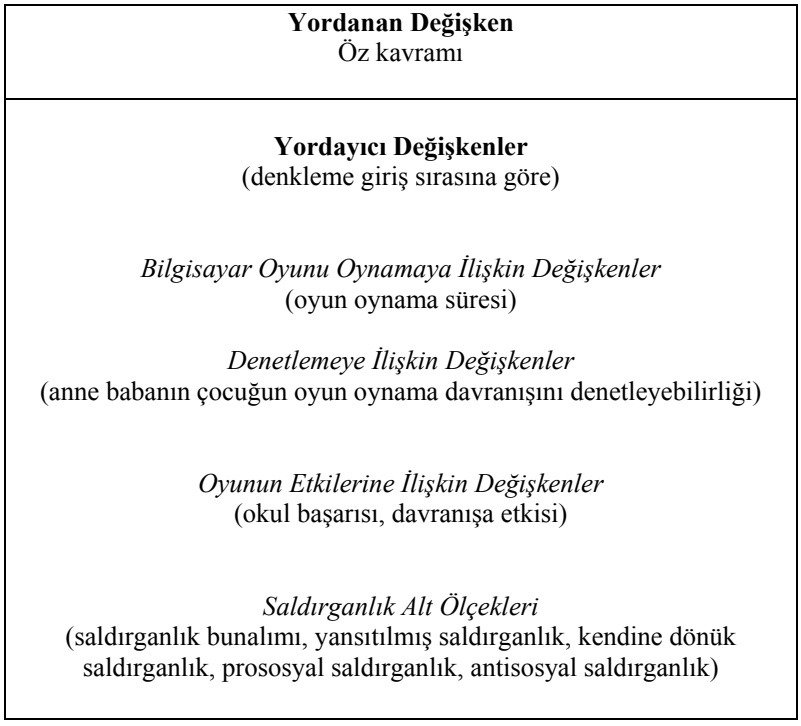
Çizelge 3.6 Antisosyal saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanların yordanmasına ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları

Değişken (regresyon denklemine giriş sırasına göre)	R^2	**R değişim**	**F**	**B**	**Standart hata**	**Beta**	**t**	**F değişim**
Okul başarısı	.05	.04	7.03	.88	.700	.10	1.26	7.03
Öz-kavramı	.18	.17	15.67	- .21	.043	- .38	-4.82	23.26

Çizelge 3.6'da görüldüğü gibi antisosyal saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanları yordayan değişkenler, okul başarısı ve öz-kavramı toplam puanı olmuştur. Okul başarısının açıkladığı varyans %5'tir ($F_{1\text{-}148}$= 7.03, p<.01). Öz-kavramının bu değişkenle birlikte açıkladığı varyans %18'dir ($F_{2\text{-}147}$= 15.67, p<.01).

3.3.2 Öz Kavramı Ölçeğini Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulgular

Öz kavramını yordayan değişkenleri belirlemek amacıyla, öz kavramının yordanan; bilgisayar oyunu oynamaya ilişkin değişkenlerin (oyun oynama süresi), anne babanın çocuğu denetleme davranışına ilişkin değişkenlerin (anne babanın çocuğun oyun oynama davranışını denetleyebilirliği), bilgisayar/video oyununun etkilerine ilişkin değişkenlerin (davranışı etkileyip etkilemediği ve okul başarısı) ve saldırganlık alt ölçeklerinden alınan puanların yordayıcı değişken olarak denkleme alındığı regresyon analizi yapılmıştır. Bu hiyerarşik regresyon analizinin asama sırası Şekil 3.7'de verilmektedir.



Şekil 3.7 Öz kavramını yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi aşamaları

Öz kavramını yordayan değişkenlere ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları Çizelge 3.7'de verilmektedir.

Çizelge 3.7 Öz kavramı puanlarının yordanmasına ilişkin hiyerarşik regresyon analizi sonuçları

Değişken (regresyon denklemine giriş sırasına göre)	R^2	**R değişim**	**F**	**B**	**Standart hata**	**Beta**	**t**	**F değişim**
Okul Başarısı	.10	.09	14.76	-2.54	1.04	- .16	-2.45	14.76
Kendine dönük saldırganlık	.33	.32	35.98	- .77	.23	- .27	-3.34	52.10
Saldırganlık bunalımı	.38	.37	29.93	.46	.11	.28	4.33	12.30
Yansıtılmış saldırganlık	.44	.43	28.92	- .43	.11	- .32	-4.05	16.41

Çizelge 3.7'de görüldüğü gibi öz-kavramı ölçeğinden alınan puanları yordayan değişkenler okul başarısı, kendine dönük saldırganlık, saldırganlık bunalımı ve yansıtılmış saldırganlık değişkenleri olmuştur. Okul başarısının açıkladığı varyans %10'dur (F_{1-148}= 14.76; p<.01). Kendine dönük saldırganlık değişkeninin bu değişkenle birlikte açıkladığı varyans %33'tür (F_{2-147}= 35.98; p<.01). Saldırganlık bunalımı değişkeninin bu değişkenlerle birlikte açıkladığı varyans %38'dir (F_{3-146}= 29.93; p<.01). Yansıtılmış saldırganlık değişkeninin bu değişkenlerle birlikte açıkladığı toplam varyans %43'tür (F_{4-145}= 28.92; p<.01).

Regresyon analizi sonuçlarına ilişkin özet tablo

Yordanan Değişkenler	$\bar{x}$	SS	Yordayıcı Değişkenler	$\bar{x}$	SS
S. Bunalımı	46.76	6.81	Oynama Süresi	59.06	42.46
			Davranışı etkileyebilirliği	1.36	.48
			Öz-kavramı	61.45	11.13
Yansıtılmış S.	42.62	8.18	Okul Başarısı	1.73	.68
			Öz-kavramı	61.45	11.13
Kendine Dönük S.	13.23	3.82	Okul Başarısı	1.73	.68
			Öz-kavramı	61.45	11.13
Antisosyal S.	22.43	6.10	Okul Başarısı	1.73	.68
			Öz-kavramı	61.45	11.13
Öz-kavramı	61.45	11.13	Okul Başarısı	1.73	.68
			Antisosyal S.	22.43	6.10
			Kendine Dönük S.	13.23	3.82
			Yansıtılmış S.	42.62	8.18
			S. Bunalımı	46.76	6.81

3.4 Öz Kavramı Ölçeği Puanı Düşük ve Yüksek Grupların Saldırganlık Açısından Karşılaştırılması

Öz kavramı puanları açısından uç gruplarda yer alanların saldırganlık açısından farklılaşıp farklılaşmadığının anlaşılması amacıyla, öz kavramı ölçeğinden ortalamanın ($\bar{x}$ = 60.88) 1 standart sapma (SS = 11.23) üzerinde ve altında puan alan kişiler, bağımsız örneklem t-testi ile karşılaştırılmıştır. Bu karşılaşmaya ilişkin sonuçlar Çizelge 3.8'de verilmiştir.

Çizelge 3.8 Öz-kavramı Puanları Yüksek ve Düşük Olan Grupların Saldırganlık Puanları Açısından Karşılaştırılması

Değişken	Öz-kavramı Yüksek (n=37)		Öz-kavramı Düşük (n=33)		t
	$\bar{x}$	SS	$\bar{x}$	SS	
Saldırganlık bunalımı	48.27	6.91	43.15	6.81	-3.12**
Yansıtılmış saldırganlık	36.11	8.17	47.39	7.12	6.13***
Kendine dönük saldırganlık	10.41	3.18	16.67	3.19	8.22***
Prososyal saldırganlık	30.32	5.17	29.97	4.51	-.30
Antisosyal saldırganlık	18.70	5.83	25.36	5.62	4.85***

**p<.01, ***p<.001

Çizelge 3.8'de görüldüğü gibi, öz kavramı ölçeğinden çok yüksek puan alan gruptaki çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puan, çok düşük puan alan gruptaki çocukların bu alt ölçekten aldıkları puandan daha yüksektir (t=-3.12, p<.01). Öz kavramı puanı çok yüksek olan çocuklar, yansıtılmış saldırganlık, kendine dönük saldırganlık ve antisosyal saldırganlık açısından ise, öz kavramı puanı çok düşük olan çocuklardan daha düşük puanlara sahiptir (sırasıyla, t=6.13, p<.001; t=8.22, p<.001; t=4.85, p<.001)

Araştırmanın Sonuçları

Araştırmanın amaçları çerçevesinde sorulan sorulara yanıt olarak elde edilen bulgular aşağıda özet olarak verilmektedir:

1. Erkekler kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynamaktadır.
2. Erkekler kızlardan daha fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamaktadır.
3. Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamayan çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puanlar, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puanlardan daha yüksekken; bu tür oyunlar oynayan çocukların antisosyal saldırganlık alt

ölçeğinden aldıkları puanlar, oynamayan çocukların puanından daha yüksektir.

4. Saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden alınan puanları yordayan değişkenler, bilgisayar oyunu oynama süresi, bilgisayar oyununun davranışı etkileyebilirliği ve öz-kavramı olarak bulunmuştur.
5. Yansıtılmış saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanları yordayan değişkenler, okul başarısı ve öz-kavramıdır.
6. Kendine dönük saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanları yordayan değişkenler, okul başarısı öz-kavramı toplam puanı olmuştur.
7. Prososyal saldırganlığı yordayan değişkenleri bulmak üzere yapılan regresyon analizi sonucunda, denkleme alınan değişkenlerin hiçbirinin yordayıcı gücü olmadığı bulunmuştur.
8. Antisosyal saldırganlık alt ölçeğinden alınan puanları yordayan değişkenler, okul başarısı ve öz-kavramı toplam puanı olmuştur.
9. Öz-kavramı ölçeğinden alınan puanları yordayan değişkenler okul başarısı, antisosyal saldırganlık, kendine dönük saldırganlık, yansıtılmış saldırganlık ve saldırganlık bunalımı olarak bulunmuştur.
10. Öz-kavramı ölçeğinden çok yüksek ve çok düşük puan alan gruplar saldırganlık alt ölçekleri açısından karşılaştırıldığında, öz kavramı ölçeğinden çok yüksek puan alan gruptaki çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puan, çok düşük puan alan gruptaki çocukların bu alt ölçekten aldıkları puandan daha yüksek; yansıtılmış saldırganlık, kendine dönük saldırganlık ve antisosyal saldırganlık alt ölçeklerinden aldıkları puanlar ise daha düşüktür.

4. TARTIŞMA

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının, kuramsal olarak, ya saldırgan eğilimleri ortaya çıkarıp saldırgan davranışlara neden olması (sosyal öğrenme kuramına ve genel saldırganlık modeline göre) ya da bireylerdeki gizli saldırganlığı başka yöne kanalize edip, bireyde bir rahatlama sağlayarak saldırgan eğilimleri ortadan kaldırması (katarsis kuramına göre) beklenmektedir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisinin incelenmesi amacıyla yapılan bu araştırmada, bu etkinin, çeşitli boyutlarda kendini gösterdiği bulunmuştur. Bu bölümde, araştırmanın temel amacına ulaşmak üzere sınanan hipotezlere uygun olarak yapılan analizlerden elde edilen bulgular, ilgili yazın çerçevesinde tartışılmaktadır.

4.1 Cinsiyet ve Bilgisayar Oyunu Oynama Davranışına İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi

Yapılan Ki Kare testleri sonucunda, erkeklerin kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları ve erkeklerin kızlardan daha fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıkları bulunmuştur. İlgili yazında cinsiyet ile bilgisayar oyunu oynama davranışı arasındaki ilişkinin incelendiği bazı araştırma bulgularında (örneğin, Alantar, 1996; Barnett ve ark., 1997) erkeklerin daha çok zamanlarını bilgisayar oyunu oynayarak, kızların ise okuyarak ve arkadaşları ile birlikte olarak geçirdikleri ve erkeklerin daha çok spor ve şiddet oyunlarını favori oyun olarak seçtiklerini, kızların ise entellektüel/yaratıcı oyunlarla aksiyon/fantezi oyunlarını tercih ettikleri belirlenmiştir. Bu yöndeki bulguların, bu araştırmada cinsiyet ve bilgisayar oyunu oynama ilişkisi ile ilgili bulguları desteklediği söylenebilir.

4.2 Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Bu Tür Oyunları Oynamayan Grupların Karşılaştırılmasına İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi

Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ve bu tür oyunları oynamayan grupların araştırma değişkenleri açısından (saldırganlık ve öz-kavramı) farklılaşıp farklılaşmadığının anlaşılması amacıyla yapılan karşılaştırmada, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamayan çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puanların, bu tür oyunlar oynayan çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puanlardan yüksek olduğu; bu tür oyunlar oynayan çocukların, antisosyal saldırganlık alt ölçeğinden daha yüksek puan aldıkları; bu iki grubun, yansıtılmış saldırganlık, kendine dönük saldırganlık, prososyal saldırganlık alt ölçekleri ve öz-kavramı ölçeğinden aldıkları puanlar açısından farklılık göstermedikleri bulunmuştur. Buna göre, saldırganlıktan korkma ile şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama eğilimi arasında olumsuz; saldırganlığın antisosyal yollarla dışavurumu ile bu eğilim arasında ise olumlu yönde bir ilişkinin bulunduğu görülmektedir.

İlgili yazında şiddet içerikli bilgisayar oyunları ve saldırganlık ilişkisinin incelendiği bazı araştırma bulguları, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, çocuklarda saldırganlığı arttırdığı yönündeyken (örneğin, Anderson ve ark., 2010; Hopf ve ark., 2008; Polman ve ark., 2008; Anderson ve Carnagey, 2005; Bartholow ve ark., 2005; Bilgi, 2005; Gentile, Lynch, Linder ve Walsh, 2004; Anderson ve Murphy, 2003; Anderson ve Dill, 2000; Çetinkaya, 1991; Mackie, 1986; Dominick, 1984); bazı bulgular şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamak ile saldırgan davranış arasında bir ilişki olmadığı yönündedir (örneğin, Spence, 1988; Kestenbaum ve Weinstein, 1985; Gibb ve ark., 1983). Yapılan araştırmaların çoğunun, bu araştırma bulgusunu desteklediği görülmektedir. Bu bulgu birçok saldırganlık teorisinin bütünleştiği Genel Saldırganlık Modeli ile tutarlıdır. Genel Saldırganlık Modeli'ne göre, medyada ve bilgisayar oyunlarında saldırgan davranışlara ve saldırganlığın ödüllendirilmesine maruz kalmak, teorik ve bilimsel olarak içsel durumları (biliş, duygu ve psikolojik uyarılmışlık) etkileyebilir. Video oyununda saldırganlığın ödüllendirilmesi, agresif düşünmeyi, düşmanlık duygularını arttırabilmekte, ve gerçek dünyadaki çatışmaların

çözümünde saldırganlığın kullanılmasıyla ilgili daha olumlu tutum ve inançların oluşmasına neden olarak saldırgan davranışın oluşmasına, artmasına etki edebilmektedir (Anderson ve Carnagey, 2005). Elbette aynı sosyal bilişsel süreçler, oyunun içeriğine bağlı olarak prososyal etkilere de neden olabilir ancak bunu destekleyen çok az sayıda araştırma bulunmaktadır, çünkü içerik bakımından tamamen şiddetten yoksun olan ve kahramanının yalnızca yardımsever olumlu davranışlarda bulunduğu sadece birkaç bilgisayar oyunu bulunmaktadır (Anderson ve ark., 2010). Tüm bunlarla birlikte saldırgan davranışların, yalnızca şiddet içerikli bilgisayar oyunlarından kaynaklandığı savunulamaz. Saldırganlığa, toplumsal, genetik, ailevi ve durumsal faktörler de neden olmaktadır (Bayraktar, 2001). Ancak şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, saldırgan davranışa olan eğilimin ortaya çıkmasını kolaylaştırabileceği söylenebilir (Porter ve Starcevic, 2007).

4.3 Saldırganlık ve Öz-Kavramı Değişkenlerini Yordayan Değişkenlere İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi

Yapılan regresyon analizleri sonucunda, saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden alınan puanı yordayan değişkenlerin, bilgisayar oyunu oynama süresi, oyun oynamanın davranışı etkileyebilirliği ve öz-kavramı olduğu görülmektedir. Buna göre, saldırganlıktan korkan çocukların, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamayı tercih etmediği ve kendilik algısı olumlu olan çocukların saldırgan davranışlardan, şiddet içeren ortam ve durumlardan uzak durduğu söylenebilir. Birçok araştırma sonucuna göre düşük benlik saygısına sahip olan çocuklar, saldırganlığa daha çok eğilimli olmakta, uyum sorunları yaşamakta ve saldırgan davranışlar sergilemektedir. Benlik saygıları yüksek olan insanların beklentileri ve tutumları, onları daha çok bağımsızlığa ve yaratıcılığa yönlendirir, daha atılgan ve gayretli sosyal davranışlar göstermelerini olanaklı kılar. Benlik saygısı düşük olan insanlardan tamamen farklıdır. Bu kişilerin kendilerine olan güvenleri azdır. Benlik saygısı düşük olan kişiler saldırgan davranış göstermeye eğilimlidir (Akduman, 2008; Deniz ve

diğerleri, 2005; Karahan ve diğerleri, 2004; O'Moore ve Kirkham 2001). Bu bulgular, araştırmanın bulgularını destekler niteliktedir.

Araştırmanın diğer bir bulgusuna göre, kendine dönük saldırganlık puanını yordayan değişkenler okul başarısı ve öz-kavramı olmuştur. Buna göre, olumsuz benlik algısı olan çocukların kendine dönük saldırganlık puanlarının, olumlu kendilik algısı olan çocuklardan daha yüksek olduğu söylenebilir. Kendine dönük saldırganlık, kendine zarar verme ve kendini cezalandırma davranışlarını içerir. Birçok araştırmada kendine zarar verme davranışı ve intihar girişiminin, düşük benlik saygısı ile ilişkili olduğu bulunmuştur (Borthick, 1998; Hirshfeld & Blumenthal, 1986; Plutchik, Botsis, & Van Pragg, 1995). Bu bulgular araştırmanın bulgularını desteklemektedir. Bununla birlikte düşük benlik saygısı tek başına kendine zarar verme davranışını açıklamaya yeterli değildir. İstismar, mental retardasyon, depresyon, bazı kişilik bozuklukları, organik bozukluklar ve biyolojik nedenlerin kendine zarar verme davranışına sebep olduğunu ortaya koymuştur (Baral ve ark., 1996; Van Der Kolk ve ark., 1991).

Bir başka bulgu, okul başarısı ve öz-kavramı değişkenlerinin antisosyal saldırganlık alt ölçek puanını yordadığı yönündedir. Buna göre, olumsuz kendilik algısı olan çocukların, kendini olumlu algılayan çocuklara göre daha fazla antisosyal davranışlar sergiledikleri söylenebilir. Yapılan araştırmalar suça karışan çocukların, karışmayanlara göre, birçok boyutta daha düşük kendilik algısına sahip olduklarını (Küçükaksoy, 1993); düşük benlik saygısının zorbalığı ve akran istismarını arttırdığını (O'Moore ve Kirkham 2001; Rigby ve Slee, 1993); benlik algısı olumlu olan çocukların akranları ile daha az anlaşmazlık ve çatışma yaşadığını (Boulton ve Smith 1994) ve düşük benlik saygısı olan çocukların, şiddete karşı kabul edici tutumları olduğunu (Merwin ve Ellis, 2004) ortaya koymuştur.

Öz-kavramını yordayan değişkenler, okul başarısı, kendine dönük saldırganlık, yansıtılmış saldırganlık ve saldırganlık bunalımı olmuştur. Buna göre, okul başarısı yüksek olan çocukların kendilik algıları daha olumludur, düşük kendilik algısı,

kendine zarar verme davranışı ve saldırganlığı kendisi dışındaki kişi ya da nesnelere yansıtma davranışları ile ilişkilidir. Cohen (1950), benlik saygısını bireyin başarı ve başarısızlık deneyimlerinin bir sonucu olarak ele almıştır. Ancak bu başarı ya da başarısızlık birey için önemli ve anlamlı olduğunda benlik saygısı etkilenmektedir (Akt. Yegül, 1999). King (1977), adolesanların okul başarılarının benlik saygısıyla doğru orantılı bir ilişki içinde olduğunu bildirmiştir; başarılı öğrencilerin benlik saygıları da yüksektir. Bachman (1977) ve Morrison (1973)'ın araştırmalarındaki sonuçlar da bunu destekleyici niteliktedir (Çuhadaroğlu, 1986). Yüksek benlik saygısına sahip olan bir kişi, kendine güvenir, kendini olumlu olarak değerlendirir ve güçlü yönleri hakkında kendini iyi hisseder. Kendine güvenen kişi zayıf olduğu yönlerde kendini geliştirmeye çalışır (Pope ve McHale, 1988). Kendine güvenen ve zayıf yönlerini geliştirmeye istekli olan kişilerin, birçok alanda olduğu gibi akademik alanda da başarılı olması da beklenir bir sonuçtur. Coleman ve Hendry (1990) yüksek benlik saygısına sahip olanların mutlu, sağlıklı, üretken ve başarılı olmak için eğilim gösterdiklerini, düşük benlik saygısına sahip olanların ise endişeli, karamsar, gelecek hakkında olumsuz düşünceleri olan ve başarısızlık eğilimleri olan bireyler olduklarını belirtmiştir. Tüm bunlara göre okul başarısı ile öz-kavramı arasındaki ilişkinin iki yönlü olduğu, yani, başarılı öğrencilerin kendilerini olumlu algıladıkları ya da kendini olumlu algılayan bireylerin daha başarılı oldukları söylenebilir.

4.4 Öz-kavramı Ölçeğinden Aldıkları Puan Açısından Uç Gruplarda Yer Alan Çocukların Saldırganlık Açısından Karşılaştırılmasına İlişkin Bulguların Değerlendirilmesi

Öz-kavramı ölçeğinden çok yüksek ve çok düşük puan alan gruplar saldırganlık alt ölçekleri açısından karşılaştırıldığında, öz kavramı ölçeğinden çok yüksek puan alan gruptaki çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puan, çok düşük puan alan gruptaki çocukların bu alt ölçekten aldıkları puandan daha yüksek; yansıtılmış saldırganlık, kendine dönük saldırganlık ve antisosyal saldırganlık alt ölçeklerinden aldıkları puanlar ise daha düşüktür. Buna göre kendini olumlu algılayan çocukların saldırganlıktan rahatsız olduğu, şiddet içeren durumlardan uzak

durduğu, saldırgan davranışlar göstermediği söylenebilir. Yapılan araştırmalar akran istismarı ile benlik saygısı arasında negatif ilişki olduğunu (Akduman, 2008), düşük benlik saygısının zorbalığı arttırdığını (O'Moore ve Kirkham 2001), benlik saygısı yüksek olan çocukların akranları ile daha az çatışma ve anlaşmazlık yaşadığını (Boulton ve Smith 1994), suça karışan çocukların benlik saygılarının daha düşük olduğunu (Öztürk, 2005; Suner, 2000; Küçükaksoy, 1993) ortaya koymuştur.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bilimsel araştırmalar şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan davranış açısından bir risk faktörü olduğunu açıkça göstermektedir. Toplum politikası tartışmalarının, bu risk faktörü ile en iyi şekilde nasıl başedileceği yönünde olması gerekmektedir. Toplumun –okul ve ailelerin- bu risk faktörü hakkında bilgilendirilmesi, toplumda şiddetin yaygınlaşmasını önleme açısından yararlı olacaktır.

Bu araştırmanın sonucunda bilgisayar oyunu oynama süresi arttıkça antisosyal saldırganlığın da arttığı bulunmuştur. Buna göre, öğrencilerin uzun süre bilgisayar başında kalıp, bilgisayar oyunlarından olumsuz yönde etkilenmemeleri için anne-baba ve öğretmenlerin duyarlı olması, öğrenciyle etkileşime geçmeleri, zaman yönetimi konusunda ona yardımcı olmaları ve gelişimini olumlu yönde etkileyecek sosyal etkinliklere de yönlendirmeleri önerilebilir. Ayrıca, "internet kafe"lerin, "internet kafe"lerde oynatılan oyunların ve piyasada satılan bilgisayar oyunlarının çocukların gelişim düzeylerine uygunluğu ve içerikleri mutlaka denetlenmelidir. Bilgisayar ve bilgisayar oyunlarının sadece olumsuz etkilerini vurgulamak onun olumlu etkilerini göz ardı etmemize neden olabilir. Yapılan araştırmalar bilgisayar ve bilgisayar oyunlarının çocuğun özellikle okul öncesi dönemde el-göz koordinasyonuna büyük katkı sağladığını, dikkatini yoğunlaştırmada zorluk çeken çocukların öğrenme süreçleri için faydalı olabileceğini, çocukların hızlı karar verme ve problem çözme becerilerini (Demiray, 2003; Oktay, 1999) ve görsel uzaysal algılarını geliştireceğini de ortaya koymuştur (Ferguson, 2007; Sun ve ark, 2008). Bu nedenle bilgisayar tamamen olumsuz etkileri olan bir araç olarak görülmemeli ancak

olabilecek tüm olumsuz etkilerine karşı gerekli önlemler ebeveynler tarafından alınmalıdır.

5.1 Sınırlılıklar

Bu çalışmanın en önemli sınırlılığı, örneklem büyüklüğüdür. Çocuklarla çalışmanın doğası gereği aşılması gereken pek çok engel, bu araştırmanın gerçekleştirilmesini güçleştirici rol oynamıştır. Etik kurul onayının ardından araştırma için izin alınan ilköğretim okulunda öğrenci olan uygun yaşlardaki çocuklardan yalnızca bir kısmının velisi çocuğunun katılımı için onam vermiş; bu velilerden de bazıları, veli formunu doldurmadığı için, çocuğun doldurduğu form da kullanılamamıştır. Elde edilen formlardan bazıları da çeşitli hatalar nedeniyle analizlere dahil edilmemiştir. Sonuç olarak geriye kalan 184 katılımcı içinden de yalnızca 50 çocuğun şiddet içerikli oyun oynuyor olması, bazı analizler açısından sorun yaratmıştır.

Bir başka sınırlılık da, öz-bildirime dayalı ölçeklerin kullanılmış olmasıdır. Öz bildirime dayalı ölçeklerin doğası gereği, katılımcıların yanıtlarında yanlılık olasılığı artmaktadır.

ÖZET

Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi

Teknolojik gelişmeler çoğunlukla insan yaşamını kolaylaştırmaya yönelik olmakla birlikte, kulanım biçimine bağlı olarak bazı olumsuz sonuçlarla da karşılaşılabilmektedir. Kullanım biçimine bağlı olarak olumlu ve olumsuz sonuçlar doğurabileceği öne sürülen teknoloji ürünleri arasında bilgisayar oyunları da bulunmaktadır. Özellikle son yıllarda çocukların bilgisayar oyunu oynama taleplerinde ve bilgisayar oyunu oynamak için ayırdıkları zamanda büyük artış görülmektedir.

Bu araştırma, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilerin saldırganlık düzeylerini incelemek amacıyla yürütülmüştür.Araştırmaya denek olarak 9-11 yaşları arasındaki 93 kız, 91 erkek olmak üzere toplam 184 ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencisi katılmıştır.

Araştırma kapsamında veri toplamak amacıyla; "Genel Bilgi Formu", "Sears Saldırganlık Ölçekleri" ve "Piers- Harris Çocuklar İçin Öz-Kavram Ölçeği" kullanılmıştır. Elde edilen verilerin istatistiksel analizleri bir istatistiksel program kullanılarak bilgisayarda yapılmıştır.

Araştırmanın sonucunda erkeklerin kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları ve erkeklerin kızlardan daha fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıkları; şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamayan çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puanın, bu tür oyunları oynayan çocukların puanından yüksek olduğu, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların antisosyal saldırganlık alt ölçeğinden aldığı puanın, oynamayanlara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Anahtar Sözcükler: Saldırganlık, Öz-kavramı, Bilgisayar oyunu

SUMMARY

The Effect of Violent Video Games On Children's Aggressive Behavior

Technological developments mostly make life easier. However, some of them, such as computers, may have negative consequences as well. Nowadays, electronic games are one of the most popular forms of entertainment for children, teenagers and even adults.

The present study examined the effect of violent video games on children's aggressive behavior. A total of 184 (93 girls and 91 boys) primary school children with an age of 9 to 11 participated in the study. "General Information Form", "Sears Agressiveness Scale" and "Piers-Harris Self-Concept Scale" were used to obtain data. Statistical analysis were conducted by means of a statistical program.

The results of the study revealed that males play more computer games and more violent computer games than girls do. It was also found that playing violent computer games is related to certain dimensions of agression.

Key Words: Aggression, Self-concept, computer game

KAYNAKLAR

AKTAŞ, V. (2001) Çocuklarda Saldırganlık ile Olumsuz Niyet yükleme Eğilimleri Arasındaki İlişki. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ANDERSON, C.A., BUSHMAN, B.J. (2001) Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, **12**:353-9.

ANDERSON, C.A., BUSHMAN, B.J. (2009) Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others. *Psychological Science*, **20-3:** 273-277.

ANDERSON, C. A., FORD, C. M. (1986). Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin, 12*, 390–402.

ANDERSON, C.A. (1997) Effects of Violent Movies and Trai Hostility on Hostile Feelings and Aggressive Thoughts. *Aggressive Behavior*., **23:** 161-178.

ANDERSON, C.A., DILL, K. (2000) Video Games and Aggresive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life . *Journal of Personality and Social Psychology*, **78-4**: 772-790.

ANDERSON, C.A., MURPHY, C.R. (2003) Violent Video Games and Aggressive Behavior. *Aggressive Behavior*, **29:** 423-429.

ANDERSON**,** C**.** A., CARNAGEY, N. *(2005)* The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition and Behavior. *Psychological Science,* **16:11:** 882-889.

ANDERSON, C. A., BUSHMAN, B. J. (2009) Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others. *Psychological Science*, **20:3:** 273-277.

ARAL, N ve KÖKSAL, A. (1995) Çocukların Benlik İmajı Üzerine Bir Araştırma**,** *10. Yapa Okul Öncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri*, Ankara.

ARICAK, O. T. (1995**)** Üniversite Öğrencilerinde Saldırganlık, Benlik Saygısı ve Denetim Odağı İlişkisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ARRIAGA, P., ESTEVES, F., CARNEIRO, P., MONTEIRO, M.B.,(2006) Violent Computer Games and Their Effects on State Hostility and Physiological Arousal. *Aggressive Behavior,* 32: 358-371.

BAL, E. (2006) İlköğretim Öğrencilerinin Benlik Algıları ile Atılganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

BANDURA, A., ROSS, D., ROSS, S.A. (1961). Transmission of Agression Through Imitation of Aggressive Models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, **63:** 575-582.

BARTHOLOW, B, BUSHMAN, B, SESTIR, M. (2006) Chronic Violent Video Game Exposure and Desensitization to Violence: Behavioral and Event Related Brain Potential. Journal of Experimental Social Psychology, 42:532–539.

BARTHOLOW, B. D., DAVİS, E. B., SESTİR, M. A. (2005) Correlates and Consequences of Exposure to Video Game Violence, Hostile Personality,Empathy, and Aggressive Behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, **31-11:** 1573- 1586

BAYMUR, F. (1984). Genel psikoloji. İnkılap Kitapevi Yayınları, İstanbul.

BAYMUR, F. (1996). Genel psikoloji. Aka Basımevi, İstanbul.

BİLGİ, A. (2005). Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

BİLGİN, N. (1998). Düsmanlık ve Saldırganlık. Sosyal Psikoloji. İzmir Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi .

BOWLBY, J. (1985). *Attachment and Loss: Vol. 3, Loss*. Great Britain: Pelican Books.

BOWLBY, J. (1989). *Attachment and Loss: Vol. 1, Attachment*. Great Britain: Pelican Books.

BREWER, M.B., CRANO, W.D., Social Psychology. New York: West Publishing Company.

BUSHMAN, B. J., HUESMANN, R. L. *(2006),* Short-term and Long-term Effects of Violent Media on Aggression in Children and Adults. *Archives of Pediatrics Adolescent Medicine.* **160:**348-352

CALVERT, S.L., TAN, S.L. (1994) Impact of Virtual Reality on Young Adults' Physiological Arousal and Aggressive Thoughts: Interaction Versus Observation. *Journal of Applied Developmental Psychology,* **15:** 125-139.

CAN, G. (1991) Lise öğrencilerinin Benlik Kavramlarını Etkileyen Ailesel Değişkenler. *Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*. Cilt: 4, Sayı: **1-2**. Eğitim Fakültesi Yayınları

CASSIDY, J. (1988) Child-mother Attachment and the Self in Six-year-olds. *Child Development,* **59:** 121-134.

COOPER, J., MACKIE, D. (1986). Video games and aggression in children. *Journal of Applied Social Psychology,* **16**, 726–744.

CÜCELOĞLU, D. (1993) Dıştan denetimli kişi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*. **30-4:**5.

CÜCELOĞLU, D. (1997) İ*nsan ve Davranış.* İstanbul: Remzi Kitapevi.

ÇANKAYA, H. (2004) Lise Öğrencilerinin Akademik Benlik Kavramları ile Matematik Dersine Yönelik Tutumlarının Başarılarına Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ÇETİNKAYA, H. (1991) Video Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

DEMİRAY, U. (2003). Genel İletişim. Ankara: PegemA Yayıncılık.

DENİZ, E., AKUYSAL, S., ÇELİK, C. (2005) Kırsal Alanlarda ve Kent Merkezinde Yaşayan İlköğretim Öğrencilerinin Benlik Saygısı Düzeylerinin İncelenmesi. XIV. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi.

DOĞAN, F. (2006) Video Games and Children: Violence in Video Games. *New Symposium Journal.,* **44-4:** 161-164.

DORMAN, S., (1997) Video and computer games: Effect on Children and Implications for Health Education. *Journal of School Health*., **67:** 133-138.

DÖKMEN, Ü. (1998) İletişim Çatışmaları ve Empati. İstanbul: Sistem Yayıncılık.

ERIKSON, E. H. (1963) Childhood and Society. (2. Baskı). New York: W.W. Norton & Comapany.

ERKAN, G. (1985) Boşanmanın Çocukların Benlik Tasarım Düzeylerine Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

ERKAN, S. (1993) Ana Babaları Demokratik, Otoriter ve İlgisiz Olarak Algılayan Bireylerin Benlik Kavramları ile İdeal Benlik Kavramlarının Bağdaşım Dereceleri Arasındaki Farklar. Eğitim Dergisi. **3:** 5-13.

ERSANLI, K. (1996) Lise Öğrencilerinin Benlik Tasarımı Düzeylerini Etkileyen Bazı Etmenler. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ERON, L. D. (1994). Aggressic Behovior Current Pespedives. NewYork: Plenum Pres.

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:** 309-316.

FESTINGER, L. (1954) A Theory of Social Comparison Processes. *Human Relations,* **7:** 114-140.

FIELD, L., (1993). Creating Self Esteem. London: Longmead Elements Book Limited.

FREEDMAN, J. (1984). Effects of television violence on aggressiveness. *Psychological Bulletin, 96*: 227–246.

FREEDMAN, J.L., SEARS, D.O., CARLSMITH M. J., (1989) Sosyal Psikoloji (çev. Ali Dönmez). İstanbul: Ara Yayıncılık.

FROMM, E. (1995). İnsandaki Yıkıcılığın Kökenleri. İstanbul: Payel Yayıncılık.

FUNK, J.B., BUCHMAN, D.D., JENKS, J., BECHTOLDT, H. (2003) Playing Violent Video Games, Desensitization, and Moral Evaluation in Children. *Journal of Applied Developmental Psychology*. **24**:413-36.

GARAIGORDOBIL, M., PEREZ, J.I., MOZAZ, M. (2008) Self-consept, Self-esteem and Psychopathological Symptoms. *Psicothem.* **20(1):** 114-123.

GENTILE, D.A., LYNCH, P.J., LINDER, J.R., WALSH, D.A. (2004) The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance. Journal of Adolescence. 27: 5-22.

GIBB, G. D., BAILEY, J. R., LAMBIRTH, T. T., WILSON, W. P. (1983). Personality Differences in High and Low Electronic Video Game Users. *Journal of Psychology, 114*, 159–165.

GÖKALAN, Z.B. (2000) İlköğretim Okulu Öğrencilerinin (12- 14 Yaş) Benlik Tasarımı, Atılganlık ve Kendini Açma Düzeyleri ile Akademik Başarıları Arasındaki İlişki. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

GÖKÇE, B. (1990) Çocuk Kişiliğinin Gelişiminde Aile, Okul ve Dış Çevrenin Rolü. Aile Yazıları III. Birey, Kişilik ve Toplum. T. C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Başkanlığı, Ankara.

GÖRMEZ, K., BAYAT, B., SEZAL, İ. ve Diğerleri. (1998) *Aile* İçinde ve Toplumsal Alanda Şiddet, Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Bilim Serisi 113, Ankara.

GRAYBILL, D., STRAWNIAK, M., HUNTER, T., & O'LEARY, M. (1987). Effects of playing versus observing violent versus non-violent video games on childrens' aggression. *Psychology: A Quarterly Journal of Human Behavior, 24*, 1–7.

GUIDANO, V. F., LIOTTI, G. (1986). *Cognitive Processes and Emotional Disorders* (3. baskı). New York: The Guilford Press.

GÜRPINAR AKAN, A. (2001) 7-12 Yaş Çocuklarında Görülen Uyum ve Davranış Bozuklukları ve Benlik Saygısı İlişkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

HAEMMERLIE, F. M. & MONTGOMERY, R. L. (1982) Self Perception Theory and Unobtrusively Biased Interactions: A Treament of Heterosocial Anxiety. *Journal of Counseling Psychology, **29-4:*** 362-370.

HATUNOĞLU, A. (1994) Ana-Baba Tutumları ile Saldırganlık Arasındaki İlişkiler. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

HICKS, D. (1968) Short-and Long-Term Retention of Affectively Varied Modeled Behavior. *Psychonomic Science*, **11:** 369-370.

HOPF, W.H., HUBER, G.L., WEISS, R.H., (2008) Media Violence and Youth Violence. Journal of Media Psychology, **20-3**: 79-96

KAĞITÇIBAŞI, Ç. (1999) Yeni İnsan ve İnsanlar, 10. Basım. İstanbul: Evrim Yayınevi ve Bil. San. Tic. Ltd. Şti.

KARAHAN, T.F., SARDOĞAN, M.E., ŞAR, A.H., ERSANLI, E., KAYA, N.S., KUMCAĞIZ, H. (2004) Üniversite Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyleri İle Benlik Saygısı Düzeyleri Arasındaki İlişkiler. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.,* **18.**

KAWASHIMA, R. (2003) Train Your Brain. Fujito R (Translator). Japan: Kumon Publishing Co., Ltd.

KELTIKANGAS, J. ve RAIKKONEN, K. (1989) Pathogenic and Protective Factors of Type A Behavior in Adolescents. *Journal of Psychosomatic Research.,* **33**(5).

KOÇ, V. (2008) Kişilerarası Tarz, Kendilik Algısı, Öfke ve Depresyon. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

KÖKNEL, Ö. (1996). *Bireysel ve Toplumsal* Şiddet. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

KÖKSAL, F. (1991) Denetim Odağı ve Saldırgan Davranışlar Arasındaki İlişkiler. Yayımlanmış Doktora Tezi,Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

KRAHE, B., MOLLER, I. (2004) Playing Violent Electronic Games, Hostile Attributional style, and Aggression-related Norms in German Adolescents. *Journal of Adolescence*, **27-1:** 53-69.

KURFALLI, H. (2005) Bilgisayar Oyunlarının Eğitim Aktivitelerine Etkisi. Gaziantep Üniversitesi Bilişim Kongresi.

KUZGUN, Y. (1972) Ana Baba Tutumlarının Bireyin Kendini Gerçekleştirme Düzeyine Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

KUZGUN, Y. (1983) Benlik ve İdeal Benlik Kavramlarının Tercih Edilen Meslek Kavramı ile İlişkisi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi***. 16-6:** 1-10

MASALCI, A. D. (2001) Aile İçi Etkileşimlerle Çocuğun Saldırganlık ve Uygu Davranışlarının Karşılaştırılması. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

MONKE, L. (2009) Video Games, A Critical Analysis. *ENCOUNTER: Education for Meaning and Social Justice.* **22(3):** 7-20.

OKTAY, A., (1999). Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem. İstanbul: Epsilon Yayınları.

ÖNER, N. (2005). Piers – Harris'in Çocuklarda Öz Kavramı Ölçeği El Kitabı. *Türk Psikologlar Derneği Yayını*. Ankara.

ÖZTÜRK, M.O. (1998). Psikanaliz ve psikoterapi (3. baskı). Ankara: Bilimsel Tıp Yayınevi.

PALABIYIKOĞLU, R. (2000) Kişilik Gelişiminde Temel Kavramlar. I. SAYIL (Ed.). Ruh Sağlığı ve Hastalıkları. (2. basım) Ankara: Öncü Basımevi.

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.

RIGBY, K., SLEE, P.T. (1993) Dimensions of Interpersonal Relation Among Australian Children and Implications for Psychological Well-being. *Journal of Social Psychology,* **133:**33-42.

ROBINSON, T.N., WILDE, M.L., NAVRACRUZ, L.C., HAYDEL, K.F., VARADY, A. (2001). Effects of Reducing Children's Television and Video Game Use on Aggressive Behavior: A Randomized Controlled Trial. *Archives of Pediatric Adolescent Medicine,* **155**, 17–23.

SAKALLI, N. (2001) *Sosyal* Etkiler Kim Kimi Nasıl Etkiler? Ankara: İmge Kitabevi.

SCHAFFER, D. W. (2006) How Computer Games Help Children Learn. Newyork: Palgrave MacMillan

SETZER, V.W., DUCKETT,G.E. (1994) The risks to children using electronic games, [http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html] Erişim tarihi: 15 Aralık 2009.

SHEESE, B.E., GRAZIANO, W.G. (2005) The Effects of Video-Game Violence on Cooperative Behavior. *Psychological Science,* **16-5:** 354-357.

SILVERN, S.B., WILLIAMSON, P. A. (1987). The Effects of Video Game Play on Young Children's Aggression, Fantasy, and Prosocial Behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology, 8*, 453–462.

SUN, D., NING MA, B.S., MIN BAO, B.S., CHEN, X.C., ZHANG, D. (2008). Computer Games: A Double-Edge Sword?. *CyberPsychology and Behavior,* **11(5):** 545-548.

SÜZEN, D. (1987) İlkokul 5. Sınıf Öğrencilerinde Yaratıcı Düşünme Yeteneği ile Benlik Kavramı Arasındaki İlişki. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

TOKSÖZ, M.R. (1999) Yeni bir medya türü olarak etkileşimli bilgisayar oyunları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.

TÜRKİYE İSTATİSTİK KURUMU (2009) 2009 Yılı Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları. [http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=4104] Erişim Tarihi: 30 Mayıs 2010.

UHLMANN, E., SWANSON, J. (2004) Exposure to Violent Video Games Increases Automatic Aggressiveness, Journal of Adolescence **27:** 41-52.

VESSEY, A. J., YIM-CHIPLIS, P. K., MACKENZIE, N. R. (1998) Effectes of television viewing on children's development. *Pediatric Nursing*, **23**-**5**: 483–486.

WORCHEL, S.,COOPER, J. (1983) Understanding Social Psychology. NewYork: Dorsey Press.

YAVUZ, Ş. (2007) Son Çocukluk Dönemi Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Benlik Saygısı ve Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

YAVUZER, H. (1999) Ana-baba ve Çocuk. Remzi Kitabevi, İstanbul.

YEUNG, K. T., MARTIN, J. L. (2003) The Looking Glass Self: An Empirical Test and Elaboration. *Social Forces,* **81**. 843-879

YILMAZ, E., ÇAĞILTAY, K. (2004) Elektronik Oyunlar ve Türkiye. [http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf] Erişim Tarihi: 15 Aralık 2009.

YOUNG, K. S. (1996) Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, **1:** 1-12.

YÖRÜKOĞLU, A. (1998) Gençlik çağı. Özgür Yayınları, İstanbul.

YÜKSELGÜN, Y. (2008) İlköğretim Dördüncü ve Beşinci Sınıf Öğrencilerinin İnternet Kullanım Durumlarına Göre Saldırganlık ve Sosyal Beceri Düzeylerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ZÜLAL, A. (2001) Şiddet. *Bilim ve Teknik Dergisi*, Sayı.399, Tübitak Yayınları.

EKLER

Ek 1 Genel Bilgi Formu

Genel Bilgi Formu

(Veli Formu)

Çocuğunuzun,

Doğum tarihi :

Cinsiyeti :

Okulu :

Sınıfı :

Çocuğunuz herhangi bir çocuk ruh sağlığı merkezine gitti mi?

……...

Gittiyse aldığı tanıyı ve tedavi şeklini (ilaç/terapi) belirtiniz

…….....

Aileniz kaç kişiden oluşuyor?

……

Aileniz kimlerden oluşuyor?

……..……...

Kaç çocuğunuz var?

…….....

Çalışmaya katılacak olan çocuğunuz kaçıncı çocuk?

…….....

Ailede öz-üveylik durumu varsa belirtiniz

……

Eşinizle durumunuzu uygun seçeneği işaretleyerek belirtiniz.

( ) Eşimle birlikteyiz
( ) Eşimle geçimsizlik nedeniyle bir süredir ayrı yaşıyoruz
( ) Eşimle iş nedeniyle ayrı yaşıyoruz
( ) Eşimle boşandık
( ) Eşim vefat etti

Eşinizle aranızda “şiddet” olarak tanımlanabilecek bir tartışma, kavga vb. hiç yaşandı mı ya da arada bir yaşanır mı? Lütfen belirtiniz.

……

Siz ya da eşiniz, çocuk yetiştirme yöntemi olarak zaman zaman dayak ya da benzer bir yöntem kullanır mısınız?

…….....

.....

Video Oyunu Bilgi Formu

1. Çocuğunuz boş zamanlarını ne gibi etkinliklerle değerlendirir?
   ( ) Televizyon izler
   ( ) Bilgisayar ya da video oyunu oynar
   ( ) Kitap okur
   ( ) Arkadaşları ile zaman geçirir
   ( ) Diğer……

2. Evinizde bilgisayar var mı?
   ( ) Evet ( ) Hayır

3. Evinizde internet bağlantısı var mı?
   ( ) Evet ( ) Hayır

4. Bilgisayar evin hangi odasında bulunuyor?
   ( ) Çocuk odasında ( ) Evin bir başka odasında

5. Çocuğunuz bilgisayar / video oyunu oynar mı?
   ( ) Evet ( ) Hayır

Hayırsa 15. sorudan devam ediniz.

6. Çocuğunuz bilgisayar / video oyununu nerede oynar?
   ( ) Evde ( ) Arkadaşının evinde ( ) Bu tür oyunların oynatıldığı oyun salonlarında

7. Ne sıklıkta oynar? Günde …… saat

8. Çocuğunuzun oynadığı bilgisayar / video oyunlarının türü genellikle nedir?

   ( ) Macera oyunları
   ( ) Spor ve yarış oyunları
   ( ) Savaş ve strateji oyunları
   ( ) Bulmaca ve zeka oyunları

Oynadığı oyunlardan adlarını bildikleriniz varsa lütfen yazınız.

……..

.....

.....

9. Çocuğunuzun oyun oynama davranışını denetleyebiliyor musunuz? (Oyun oynama zamanını, süresini ya da oynadığı oyunların türünü sınırlayabiliyor musunuz?)

   ( ) Evet, kolaylıkla denetliyorum
   ( ) Bazen denetlemekte zorluk yaşayabiliyorum
   ( ) Hayır, kesinlikle denetleyemiyorum

10. Ne tür yöntemlerle denetliyorsunuz ya da denetlemeye çalışıyorsunuz?

( ) Oyun oynama ile ilgili kurallar koyarak (belli saatlerde sınırlı sürelerle oynaması gibi)
( ) Bilgisayarı kapatarak ya da internet bağlantısını keserek
( ) Kızıp azarlayarak
( ) Gerekirse bir-iki şaplak atarak

11. Bilgisayar oyunu oynamasının, çocuğunuzun okul başarısını olumsuz olarak etkilediğini düşünüyor musunuz?
( ) Evet ( ) Hayır

12. Bilgisayar oyunu oynamasının, çocuğunuzun davranışlarını etkilediğini düşünüyor musunuz?
( ) Evet ( ) Hayır

13. Bilgisayar oyunu oynamasının, çocuğunuzun davranışlarını nasıl etkilediğini düşünüyorsunuz?
( ) Sakinleşmesi sağlıyor
( ) Oyunun kahramanını taklit ediyor
( ) Saldırganlaşıyor

14. Çocuğunuzun okul başarısını değerlendiriniz.
( ) Çok iyi ( ) İyi ( ) Orta ( ) Zayıf

15. Çocuğunuz çizgi film izler mi?
( ) Evet ( ) Hayır

16.İzlediği çizgi filmlerden adlarını bildikleriniz varsa lütfen yazınız.
……
…

Ek 2 Sears Saldırganlık Ölçekleri

Sevgili Öğrencimiz,

Bu anket, sizin yaşınızdaki çocukların bazı davranışları hakkında sizin görüşlerinizi de almak üzere düzenlenmiştir. Bu nedenle aşağıda sizleri ilgilendiren bazı cümleler göreceksiniz. Bu cümleler sizin gündelik hayatınızla çok yakından ilgilidir. Bunun için onları kolaylıkla anlayacaksınız. Sizin bu cümleler hakkında ne düşündüğünüzü öğrenmek istiyorum. Böylece sizin görüşlerinizden yararlanarak sizi ve sizin yaşınızdaki çocukları daha iyi anlayacağımızı ümit ediyorum.

Bu bir test ya da sınav değildir. Vereceğiniz cevaplarla sadece araştırma yapan kişi ilgilidir. Bunun dışında hiç kimse -ne öğretmeniniz ne okul müdürü- cevaplarınızı görmeyecektir. Bu nedenle rahat ve serbest bir şekilde cevaplarınızı veriniz. Cevaplarınız ne kadar dikkatli ve samimi olursa, bu çalışmaya o kadar çok yararınız dokunacaktır.

Cevap vermeden önce her cümleyi dikkatle okuyunuz. Fakat cümleler üzerinde çok vakit geçirmeyiniz. Hızlı ve dikkatli bir şekilde bütün cümleleri cevaplayınız.

Vereceğiniz dikkatli ve samimi cevaplar için size şimdiden çok teşekkür ederim.

ŞİMDİ BÖLÜM I'in AÇIKLAMA KISMINI DİKKATLE OKUYUNUZ

BÖLÜM I

AÇIKLAMA: Bu bölümde birçok cümle göreceksiniz. Örnek olmak üzere ilk cümleyi alalım:

	1 Aynen böyle düşünüyorum	2 Böyle düşünüyorum	3 Ne düşündüğümü pek bilemiyorum	4 Böyle düşünmüyorum	5 Hiç böyle düşünmüyorum
1. İki arkadaşımı kavga ederken görürsem canım sıkılır.	X				

Yukarıdaki örnekte olduğu gibi, her cümlenin önünde beş kutu göreceksiniz. Birinci kutunun üstünde "aynen böyle düşünüyorum"; ikincisinde "böyle düşünüyorum"; üçüncüsünde "ne düşündüğümü pek bilemiyorum"; dördüncüsünde "böyle düşünmüyorum"; beşincisinde ise "hiç böyle düşünmüyorum" yazılı.

İlk önce cümleyi dikkatle okuyacaksınız. Daha sonra okuduğunuz cümle hakkında düşünceniz belirtmek için sizin düşüncenize en uygun olan kutuya (X) işareti koyacaksınız.

Örneğin, yukarıdaki cümleyi okuduktan sonra, eğer siz de aynen böyle düşünüyorsanız; üzerinde "aynen böyle düşünüyorum" yazılı (1) numaralı kutunun altındaki kutuyu işaretleyeceksiniz. (Örnek olarak yukarda gösterildiği gibi). Eğer hiç böyle düşünmüyorsanız, üzerinde "hiç böyle düşünmüyorum" yazılı (5) numaralı kutunun altındaki

kutuyu işaretleyeceksiniz. Ne düşündüğünüz hakkında kesin bir fikriniz olmazsa, üzerinde "ne düşündüğümü pek bilemiyorum" yazılı (3) numaralı kutunun altındaki kutuyu işaretlemeniz gerekecek. Her cümle için sadece bir kutuyu işaretleyebilirsiniz.

Anlamadığınız bir şey varsa bana şimdi sorunuz. Çünkü daha sonra soru soramayacaksınız.

Şimdi cümleleri işaretlemeye başlayabilirsiniz…

	1 Aynen böyle düşünüyorum	2 Böyle düşünüyorum	3 Ne düşündüğümü pek bilemiyorum	4 Böyle düşünmüyorum	5 Hiç böyle düşünmüyorum
1. İki arkadaşımı kavga ederken görürsem canım sıkılır.					
2. Birisini otomobil kazasına uğramış görürsem, ne olduğunu anlamak için iyice bakmak isterim.					
3. Acıktığım zaman, pasta gibi tatlı bir şey yemeyi, sandviç yemeye tercih ederim.					
4. Boks ya da güreş yapanlar birbirlerine ne kadar kızar ve öfkeli dövüşürlerse o kadar zevkli olur.					
5. Her spor kulübü, üyeleri için belirli kurallar koymalıdır.					
6. Düşüncesizce sarf ettiğim bir sözün ya da yaptığım bir şakanın başkasını inciteceğinden çok çekinirim.					
7. Bir gün bir atom bombasından yapılan ışınlar bütün insanları öldürebilir.					
8. Kızların ve erkeklerin okumaktan hoşlandıkları kitaplar birbirinden çok farklıdır.					
9. Öfkelendikten sonra genellikle pişman olurum.					

10. Büyüklerin çoğu, çocuklara karşıdır ve her zaman onlara zorluk çıkarırlar.					
11. Kendini öldürmeye kalkmanın nasıl bir şey olduğunu hayal edemiyorum.					
12. İnsanın kendisinden küçük birisini dövmesi asla hoş görülmeyecek bir davranıştır.					
13. Artık benim yaşımdaki kız ve erkek çocukların hayatta ne yapacaklarını düşünmelerinin zamanı gelmiştir.					
14. Kendim dahil olmasam bile bir grup çocuğun tartıştığını görmek beni sinirlendirir.					
16. Dövüşmek ne olursa olsun önlenmelidir.					
17. Haftanın diğer günlerine göre hafta sonlarını daha çok severim.					
18. Bazen ne kadar arkadaşım varsa o kadar düşmanım olduğunu düşünürüm.					
19. Çok kızdığım zaman başım derde girebilir.					
20. Romantik bir film seyrettikten sonra hayale dalarım.					
21. Bazen dünyada birçok kötü insanın yaşadığını, hatta bu şehirde yaşamanın bile vahşi bir ormanda yaşamak kadar tehlikeli olduğunu düşünüyorum.					
22. Eğer bir öğrenci kurallara aykırı hareket etmişse, öğretmenin onu sınıfın önünde azarlamaya hakkı vardır.					

23. Eğer bir Türk filminde Şahan Gökbakar (Recep İvedik) ile birlikte rol alabilsem bu çok hoşuma gider.					
24. Gazetelerde çok fazla cinayet haberine rastlıyorum.					
25. Birisiyle karşılaştığımda bana kafasını çeviriyor veya dikdik bakıyorsa, herhalde içinden bana bozuluyordur.					
26. Bir çocuk kendinden küçük olana kötü bir şekilde davranırsa, küçük olan da ona aynen karşılık verebilir. Bu karşılık verme her şekilde hatta gizli veya sinsice olabilir.					
27. Bilgisayarda vakit geçirmek en hoşlandığım işlerden bir tanesidir.					
28. Futbol maçında ‘‘hakeme ölüm’’ diye bağıran insanları duymaktan nefret ederim.					
29. Konuştuğum insanları kızdırmamak için sözlerime dikkat etmeliyim.					
30. Erkek çocukların bazen dövüşmek istemeleri çok normaldir.					
31. İlerde milletvekili olmayı çok isterim.					
32. Bazen yaptığım yaramazlıklar için daha çok ceza çekmem gerektiğini düşünürüm.					
33. Birçok arkadaşımla birlikte değil de biriki arkadaşımla beraber olmak daha çok hoşuma gider.					
34. Kızdığım zaman belli etmem ama sonradan benim içimi sıkar.					
35. Bahçeyle uğraşmak güzel bir iştir çünkü insan böylece bitkilerin nasıl yetiştiğini gözleyebilir.					
36. Kimsenin bana zarar vermek istediğini sanmıyorum.					
37. Büyük bir kalabalık içinde kaldığım zaman çok sıkılırım.					
38. Birisi önemli bir kurala uymadığı zaman mutlaka cezalandırılmalıdır.					
39. Okulda herkes bir piyeste oynayabilmelidir.					
40. Öğretmenler sınıftaki tartışmaların kişiselliğe dönüşmemesi için çok dikkatli olmalıdır.					
41. Tam işlerim yolunda giderken her şeyi berbat edecek bir şey yaparım.					

42. Her erkek çocuk boks yapmasını öğrenmelidir.					
43. Sabahları kalktığım zaman içimde bir sevinç duyarım.					
44. Sinemada veya televizyonda esaslı bir boks maçı seyretmekten hoşlanırım.					
45. Bazen bir tartışmayı yatıştırmak için tek yol gerçek bir kavgadır.					
46. İnsan kendini yalnız ve mutsuz hissettiği zaman yapılacak en iyi şey bir şey yemektir.					
47. Rüyalarımda bazen başkalarının beni hırpaladığını görürüm.					
48. Kendimi öldürmeyi isteyecek kadar öfkelendiğim anlar olmuştur.					
49. Öğretmenler okulda itiş-kakışa izin vermemelidirler. Çünkü birinin canı yanabilir.					
50. Otomobil tamiri veya elektrikli aletleri kullanma gibi mekanik işleri çok iyi becerebilmeyi isterdim.					
51. Tartışma ne olursa olsun sonunda insana zarar verir.					
52. İnsanlar hak ettiğimden daha çok beni hatalı buluyorlar.					
53. Arkadaşlarıma göre ben daha çok kazaya uğruyorum					
54. Çocuklar kavga edebilir. Çocukların kavgasına büyükler karışmamalıdır.					
55. Kız ve erkek çocuklar boş zamanlarında spor yapabilmek için birer spor kulübüne kaydolmalıdır.					
56. Gece yalnızken arkamdan biri gelirmiş gibi olur.					
57. Televizyonda çok fazla kavga dövüş gösteriliyor.					
58. Ben arkadaşlarımı, beni kızdırdıklarından daha çok kızdırırım.					
59. Dışarıda oyun oynayıp yorulduktan sonra tek başıma dinlenmeyi isterim.					
60. Eğer bir arkadaşımız kavgaya başlarsa sebebi ne olursa olsun cezalandırılmalıdır.					
61. Para biriktirmek ve paranın gittikçe çoğaldığını görmek hoş					

olsa gerek.					
62. Sporcular kaba ve kırıcı oynamadıkları zaman futbol daha güzel bir oyun olur.					
63. Bütün sınıfın karşısında konuşmaktan sıkılırım.					
64. Ceza vermek dışında asla kimse kimseni canını yakmamalıdır.					
65. Birisi benimle aşırı samimi olmaya kalkarsa, bu beni sinirlendirir.					
66.Eğer bu dünyada yaşamak istiyorsan sonu kavga ya da varsa haklarını savunmalısın.					
67. Benim yaşımda olan kız ve erkeklerin halk oyunu oynamaları çok hoşuma gidiyor.					

Ek 3. Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi Etik Kurul Kararı

ANKARA ÜNİVERSİTESİ TIP FAKÜLTESİ ETİK KURULU
RESEARCH ETHICS COMMITTEE OF MEDICAL FACULTY, ANKARA UNIVERSITY
ANKARA-TÜRKİYE
ARAŞTIRMA BAŞVURUSU ONAYI

BAŞVURU BİLGİLERİ	PROTOKOL KODU	
	PROTOKOL ADI	Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi
	SORUMLU ARAŞTIRICI ÜNVANI / ADI	Yrd.Doç.Dr.Banu Yılmaz
	ARAŞTIRMA MERKEZİ	Ankara Üniversitesi Dil Tarih Coğrafya Fakültesi
	DESTEKLEYİCİ FİRMA	

DEĞERLENDİRİLEN İLGİLİ BİLGİLER	Belge Adı	Değişiklik No. / Tarihi	Dili
	PROTOKOL		
	ARAŞTIRICI BROŞÜRÜ		
	BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLURU		
	OLGU RAPOR FORMU		

ÇALIŞMA ESASI	İYİ KLİNİK UYGULAMALARI KLAVUZU

KARAR BİLGİLERİ	Karar No: 154-4900	Tarih: 29 Haziran 2009
	Araştırma protokolüne tamamen uyulmak, Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi Etik Kurul Yönergesinde belirtilen hususlar yerine getirilmek ve Yönergenin 11/h maddesi gereği sorumluluk araştırıcılara ait olmak üzere anket çalışmasının yürütülmesinde etik sakınca bulunmadığına toplantıya katılan öğretim üyelerinin oybirliği ile karar verildi.	

ETİK KURUL ÜYELERİ

Ünvanı / Adı / Soyadı	Uzmanlık Dalı	Kurumu	Cinsiyeti	İmza
Prof. Dr. İsmail Hakkı Ayhan Başkan	Farmakoloji	Ankara Tıp Fakültesi	E	
Prof. Dr. Efser Kerimoğlu Başkan Yardımcısı	Çocuk Psikiyatrisi	Ankara Tıp Fakültesi	K	
Prof. Dr. Özden Palaoğlu Sekreter	Farmakoloji	Ankara Tıp Fakültesi	K	

Hasan TUNA
A. Ü. Tıp Fakültesi
İdari Personel Bürosu Şefi

16 Temmuz 2009

ÖZGEÇMİŞ

Bireysel Bilgiler

Adı : Gözde Bahar
Soyadı : KARS
Dogum yeri ve tarihi : İzmir/ 11.05.1983
Uyrugu :T.C
Medeni durumu :Bekar

Egitimi (tarih sırasına göre yeniden eskiye dogru)

2001 -2005 Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü
1997- 2001 İzmir Torbalı Yabancı Dil Ağırlıklı Lisesi
1989- 1997 İzmir Torbalı Kazımpaşa İlköğretim Okulu

Yabancı dili : Orta düzey İngilizce

Mesleki Deneyimi

06. 2005 – 06.2006	Manavgat Özel Özlem Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi
02.2007 – 02.2008	Ankara Özel Saygı Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi
03.2008 – 03.2009	Alanya Özel Gamze Coşku Özel Eğitim Okulu
03.2009 –	Ankara Özel Fatih İlgi Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi