



ŞİDDET İÇEREN BİLGİSAYAR OYUNLARININ ÇOCUKLARIN SALDIRGANLIK DAVRANIŞI ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ*

THE EFFECTS OF VIOLENT COMPUTER GAMES ON AGRESSIVENESS BEHAVIOUR OF CHILDREN

Mehtap ŞELİMEN**

Harun CEYLAN***

Öz

Bu çalışma, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışları üzerindeki etkilerini tespit etmek üzere, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği ile saldırganlığın alt boyutları olarak sınıflandırılan fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık ölçekleri çerçevesinde çocukların sosyo-demografik özellikleri ve bilgisayar oyunu oynama ile ilgili verileri arasındaki ilişkiyi incelemektedir. Araştırmaya katılan çocuklar, Yalova ilinde bulunan 11 ilköğretim okulunda 7. ve 8. sınıf düzeyinde öğrenim görmekte olan ve farklı sosyo-ekonomik gruplara ait 13-14 yaş grubu toplam 100 çocuktan oluşmaktadır. Araştırmanın temel hipotezi doğrulanarak şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın çocukların saldırganlık davranışı gösterme eğilimi üzerinde anlamlı derecede etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Saldırganlık, Şiddet, Bilgisayar Oyunları.

Abstract

In order to examine the affects of violent computer games on children's aggressiveness behaviour, this study analyzes the relationship between data related with demography of children and computer gaming habits by using the sub factors presented in Buss-Perry Aggression Scale such as physical aggression, verbal aggression, anger and hostility. The participants of the research consists of 100 children attending 7th and 8th grade in 11 primary schools in Yalova city who comes from different socioeconomic social classes and aged between 13 and 14. The main hypothesis of the study has been verified as the results of the study exhibits that playing violent computer games significantly and negatively affect the aggressive behaviour of children.

Keywords: Children, Aggression, Violence, Computer Games.

1. GİRİŞ

Çocuklar, fiziksel açıdan olduğu gibi zihinsel ve ruhsal açılardan da yetişkinlerden farklıdır. Çocuklar dış dünya ile bağlarını güçlendirirken, kendilerini yetişkinlerden farklı kılan zihinsel, ruhsal ve fiziksel ihtiyaçlarının bir bölümünü kendi kendilerine karşılayabilmekteyken, bir bölümünde ise desteğe ihtiyaç duymaktadırlar. Bu bağlamda çocuğun dış dünya ile bağlantı kurmasını sağlayan en önemli araçlardan birisi oyundur. Öyle ki, uzmanlar çocuğun beslenmeden sonra gelen en temel gereksinimleri arasında oyun oynama ihtiyacını saymaktadırlar. Bundan dolayıdır ki çocuk, hemen her koşul ve durum altında, mutlaka oyun oynayabilecek bir zaman ve yer bulabilmektedir. Bu gereksinime bağlı olarak, dünyanın her yerinde, oyun çocuklarının hayatının değişmez ve önemli bir bölümünü oluşturmaktadır (Gökşen, 2014, 229-230).

Ancak son yıllarda çocuk oyunları denildiğinde daha çok bilgisayar oyunları aklı gelmektedir. Bilgisayar oyunlarındaki bu yaygınlıkla birlikte bu alanda yapılan çalışmalarda giderek artmaya başlamıştır. Bilgisayar oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkilerine odaklanan bu araştırmalarda bilgisayar oyunlarının kullanım amacına, süresine ve oyunun içeriğine bağlı olarak olumlu ve olumsuz birçok etkisinin olduğu saptanmıştır (Karaaslan, 2015, 807).

Yapılan araştırmalarda kontrollü ve uygun sürelerde oynanan bilgisayar oyunlarının çocukların gelişimine olumlu bir takım katkılarına olmasına rağmen hiperaktivite, içe kapanıklık, sorumlulukların ihmal edilmesi gibi bir takım sorunlara da neden olduğunu ortaya koymaktadır (Uluçay, 2013, 20). Uzun süreli bilgisayar kullanımının obezitenin yanı sıra görme ve iskelet sisteminde bozukluk gibi fizyolojik problemlere yol açtığı aynı zamanda özellikle şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının da, çocuklar ve gençlerde saldırgan davranışların ortaya çıkmasına neden olduğu, internet bağımlılığı, antisosyal kişilik bozuklukları gibi çeşitli sorunlara neden olarak çocukların sosyal gelişimini de olumsuz yönde etkilediği ifade

* Bu makale Mehtap Şelimen'in Dr. Öğr. Üyesi Harun Ceylan danışmanlığında hazırlanmış olduğu yüksek lisans tezinden üretilmiştir

** Öğretmen, İstanbul Mustafa Öncel İlkokulu

*** Dr. Öğr. Üyesi. Kırgızistan Türkiye Manas Üniversitesi / Yalova Üniversitesi, harun.ceylan@manas.edu.tr



edilmektedir. (Akçay ve Özcebe, 2012; Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Dolu, Büker ve Uludağ, 2010; Esgin ve ark., 2011; Gürcan ve ark., 2008; Kağıtçıbaşı, 2006; Karaaslan, 2015; Kıran, 2011; Uluçay, 2013).

Bu kapsamda özellikle bilgisayar oyunlarının çocukların davranışlarını nasıl etkilediğine yönelik araştırmalara ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Bilgisayar oyunlarının çocukların davranışları üzerindeki etkilerini belirlemeyi amaçlayan bu çalışmada “bilgisayar oyunları ile şiddet ve saldırganlık davranışı arasında nasıl bir ilişki vardır” sorusuna cevap aranmaktadır. Buna göre çalışmada Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği kullanılarak gerçekleştirilen alan araştırmasından elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

2. YÖNTEM

Bu çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışları ve eğilimleri üzerindeki rolünü ölçmek üzere Buss ve Perry (1992) tarafından geliştirilmiş olan ve Türkçe uyarlaması Can (2002) tarafından yapılan Saldırganlık Ölçeği'nin Demirtaş Madran (2012) tarafından yetişkin olmayanlar için uyarlanan ve 4 alt boyuttan oluşan Saldırganlık Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek 5'li Likert türü bir ölçektir. Fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke olmak üzere saldırganlığın dört farklı boyutunu ölçmeyi amaçlamaktadır. Fiziksel saldırganlık alt ölçeği, başkalarına fiziksel olarak zarar verme ile ilişkili 9 soru, sözel saldırganlık alt ölçeği, başkalarını sözel yolla incitmeyi içeren 5 soru, öfke alt ölçeği, saldırganlığın duygusal boyutunu ölçmeyi hedefleyen 7 soru, düşmanlık alt ölçeği ise saldırganlığın bilişsel boyutunu ölçmeyi hedefleyen 8 soru içermektedir. (Demirtaş Madran, 2012).

Bu doğrultuda ölçek Yalova il merkezi ve ilçelerinde bulunan on bir farklı ilköğretim okulunda 7. ve 8. Sınıf düzeyinde öğrenim görmekte olan 13-14 yaş grubu toplam 100 öğrenciye uygulanmıştır. Araştırma yapılmadan önce İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden ve araştırmanın yapıldığı okul yönetimlerinden izin alınmıştır. Çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık davranışları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Bu bağlamda çocukların saldırganlık davranışlarını ölçmek ve sınıflandırabilmek üzere kullanılan Saldırganlık Ölçeği'nin alt boyutlarını oluşturan “fiziksel saldırganlık”, “sözel saldırganlık”, “öfke” ve “düşmanlık” alt boyutları örneklemin sosyodemografik özelliklerine göre ayrıştırılarak analiz edilmiştir.

Veri Toplama Araçları ve Verilerin Analizi

Öğrencilerin demografik verileri ile şiddet içeren bilgisayar oyunları hakkındaki düşüncelerinin ve davranışsal özelliklerinin tespit edilmesi amacıyla kullanılan genel bilgi formu ve Buss ve Perry (1992) tarafından geliştirilen ve Can (2002) tarafından Türkçeye uyarlanan daha sonra da Demirtaş-Madran (2012) tarafından yetişkin olmayanlar için uyarlanan “Saldırganlık Ölçeği” kullanılmıştır.

Demirtaş-Madran (2012) tarafından çocuklar ve gençler için uyarlanan bu ölçek de yine 5'li Likert türü bir ölçektir. Fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, düşmanlık ve öfke olmak üzere saldırganlığın dört farklı boyutunu ölçmeyi amaçlamaktadır. Can (2002) tarafından Türkçeye çevrilen 5 alt boyut ve 34 sorudan oluşan ölçekten farklı olarak yeniden düzenlenerek soru sayısı 29'a indirilmiş ve “dolaylı saldırganlık” boyutu ölçekten çıkarılmıştır. Uyarlanan ölçeğin cronbach alfa değeri 0,85 olarak gerçekleşmiştir. Araştırmada Demirtaş-Madran (2012) tarafından uyarlanan 4 alt boyuttan oluşan bu ölçek kullanılmıştır. Elde edilen bulgular istatistiksel yöntemler aracılığıyla analiz edilerek bulgular elde edilmiştir.

3. BULGULAR VE YORUM

Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği verilerinin tanımlayıcı istatistiklerine göre verilerin standart sapması dengeli bir normal istatistiksel dağılımın sağlandığını işaret etmektedir. Demirtaş-Madran (2012) tarafından yapılan ölçek uyarlaması doğrultusunda hazırlanan anket çalışmamızda elde edilen veriler için cronbach's alfa güvenilirlik düzeyi 0,744 gibi uyarlama yapılan ana ölçeğin cronbach's alfa= 0,850 değerine oldukça yakın bir seviyede gerçekleşmiştir. Bu doğrultuda, uygulanan ölçek toplanan verilerle uyum sağlayarak güvenilirlik koşullarını karşılamaktadır.

Elde edilen verilerin dağılımının normal olup olmadığını test edebilmek için uygulanan Kolmogorov-Smirnov testi anlamlılık değeri, sig<0.05 koşullarında değerlendirildiğinde ölçeği meydana getiren unsurlardan her birinin parametrik testleri uygulamaya yeterli anlamlılık derecesini sağladıkları görülmektedir. Bu sonuçlar eşliğinde, test dağılımının normal olduğu ve verilerin analizinde parametrik testlerin kullanılabilmesi ortaya çıkmaktadır.

Çalışma, Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nde ele alınan dört saldırganlık boyutu olan “fiziksel saldırganlık”, “sözel saldırganlık”, “öfke” ve “düşmanlık” faktörlerinin çocukların şiddet eğiliminin ölçülmesi ve değerlendirilmesi aşamasında kullanılarak, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının oluşturduğu saldırganlık açısından tespitinde kullanılmaktadır. Yine bu dört saldırganlık boyutu, cinsiyet, yerleşim (merkez-köy), ailenin eğitim düzeyi, ailenin gelir düzeyi gibi dışsal faktörler ile etkileşimi açısından da incelenerek değerlendirilmektedir.



3.1. Demografik Verilere İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan öğrencilerin yüzde 54'ü 12 yaş grubu 7. Sınıf öğrencilerinden, yüzde 46'sı ise 13 yaş grubu 8. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmada yer alan çocukların yüzde 53'ünü erkekler, yüzde 47'si ise kız öğrencilerden oluşmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin 71'i il merkezinde, 29'u ise ilçe merkezinde bulunan okullarda eğitimini sürdürmektedir.

Erkek çocukların fiziksel saldırganlık eğilimini yansıtan ortalama puan 2.89 iken kız çocuklarının fiziksel saldırganlık davranışına yönelik eğilimi ortalama 2.55 puan olarak gerçekleşmiştir. Bu bulgular, erkek çocuklarının fiziksel saldırganlık davranışı gösterme eğiliminin kız çocuklarına göre daha fazla olduğunu göstermektedir.

Aynı şekilde erkek çocukların sözel saldırganlık davranışı gösterme eğilimini yansıtan ortalama puan 2.91 iken kız çocuklarının sözel saldırganlık davranışı gösterme eğilimi ortalama 2.85 puan olarak gerçekleşmiştir. Erkek çocukların öfke davranışı gösterme eğilimini yansıtan ortalama puan 2.83 iken kız çocuklarının öfke davranışı gösterme eğilimi ortalama 2.64 puan üzerinden değerlendirilmiştir. Bu bulgular, erkek çocuklarının öfke davranışı gösterme eğilimi kız çocuklarına kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir. Erkek çocukların düşmanlık davranışı gösterme eğilimini yansıtan ortalama puan ise 2.89 iken kız çocuklarının düşmanlık davranışı gösterme eğilimi ortalama puanı 2.47 olarak gerçekleşmiştir.

Araştırmaya katılan öğrenciler arasından fiziksel saldırganlık gösterme eğilimi ilçe merkezinde oturan öğrencilerde 2.90 ortalama puana sahipken, il merkezinde oturan öğrencilerde 2,66 ortalama puan ile daha düşüktür. Bu gruptaki öğrenciler, sözel saldırganlık gösterme eğilimi açısından 3,17 ortalama puana sahipken, il merkezinde oturan öğrencilerin sözel saldırganlık gösterme eğilimi 2,76 puandır. İlçede eğitim gören öğrenciler öfke davranışı sergileme eğilimi açısından 3,10 ortalama puana sahipken, bu puan il merkezinde oturan öğrencilerde 2,59'dur. Düşmanlık davranışı sergileme eğilimi açısından da ilçede eğitim gören öğrenciler 2,90 puan, il merkezinde eğitim gören öğrencilerse 2,61 ortalama puana sahiptir.

Araştırma bulgularına göre çocukların anne babalarından yüzde 12'si ilkököl, yüzde 24'ü ortaokul, yüzde 41'i lise, yüzde 19'u üniversite ve yüzde 4'ü yüksek lisans/doktora eğitim düzeyine sahiptir.

Aile eğitim düzeyi ile çocukların fiziksel saldırganlık gösterme eğilimi arasındaki ilişki incelendiğinde, ebeveynleri ilkököl mezunu olan çocuklar 3,25 ortalama ile en fazla fiziksel saldırganlık eğilimi gösterirken onları sırasıyla ebeveynleri lise, üniversite, ortaokul ve yüksek lisans mezunu çocuklar takip etmektedir. Bu bağlamda ailenin eğitim seviyesi düştükçe fiziksel şiddet eğilimi artmaktadır.

Aile eğitim düzeyi ile çocukların sözel saldırganlık gösterme eğilimi arasındaki ilişki incelendiğinde, ebeveynleri ilkököl mezunu olan çocuklar 3,08 ortalama puan ile yine en yüksek sözel saldırganlık eğilimini sergilerken, onları sırasıyla ebeveynleri ortaokul, üniversite, lise ve yüksek lisans mezunu olan çocuklar takip etmektedir.

Aile eğitim düzeyi ile çocukların öfke davranışı sergileme eğilimi arasındaki ilişki incelendiğinde, ilk iki saldırganlık unsurunda olduğu gibi ebeveynleri ilkököl mezunu olan çocuklar 2,92 ortalama puan ile yine en yüksek öfke davranışı eğilimi göstermektedir. Fakat burada en düşük öfke davranışı profili ebeveynleri ortaokul mezunu olan çocuklar tarafından gösterilmiştir.

Diğer üç unsurun tersine, düşmanlık davranışı gösterme eğiliminin en yüksek olduğu öğrenci grubu, ebeveynleri en yüksek eğitim derecesine sahip olan lisans üstü grubunda yer almaktadır. Ebeveynleri ilkököl mezunu olan çocuklar ise düşmanlık davranışı sergileme eğiliminden en uzak olan grup olmuştur.

Tablo 1: Aile Eğitim Seviyesinin Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi

		Karelerin Toplamı	Df	Ortalamaların Karesi	F	Sig.
Fiziksel Saldırganlık	Gruplar Arası	6,372	4	1,593	1,312	,0
	Grup İçi	115,338	95	1,214		
	Toplam	121,710	99			
Sözel Saldırganlık	Gruplar Arası	,729	4	,182	,149	,0
	Grup İçi	115,831	95	1,219		
	Toplam	116,560	99			
Öfke	Gruplar Arası	2,346	4	,587	,552	,038
	Grup İçi	100,894	95	1,062		
	Toplam	103,240	99			
Düşmanlık	Gruplar Arası	2,624	4	,656	,702	,062
	Grup İçi	88,766	95	,934		
	Toplam	91,390	99			



Bu testin sonuçlarına göre fiziksel saldırganlık ve sözel saldırganlık unsurları Sig. < 0,01 koşullarını sağlarken, öfke ve düşmanlık unsurları Sig. < 0,01 koşulunu sağlayamadığı için istatistiksel olarak anlamlı kabul edilememektedir. Araştırmaya katılan çocukların aile gelir seviyesine bakıldığında, yüzde 35'inin 2.000 TL'nin altında; yüzde 22'sinin 2.001 ile 3.000 TL arasında; yüzde 18'inin 3.001 ile 4.000 TL arasında; yüzde 14'ünün 4.001 ile 5.000 TL arasında ve yüzde 11'inin ise 5.000 TL'den yüksek bir gelire sahip olduğu görülmektedir.

Fiziksel saldırganlık davranışı açısından en yüksek eğilimi 3,14 ortalama ile ikinci kategori düşük gelir seviyesindeki (2.001 ile 3.000 TL arasında) ailelerin çocukları göstermiştir. En düşük ve en yüksek gelir grubundaki ailelere mensup çocuklar ise fiziksel saldırganlık eğiliminin en düşük olduğu gelir gruplarını oluşturmuştur. Burada gelir durumu ile fiziksel saldırganlık arasında bir ilişki bulunamamıştır.

Sözel saldırganlık davranışı açısından en yüksek eğilimi yine 3,14 ortalama ile ikinci kategori düşük gelir seviyesindeki (2.001 ile 3.000 TL arasında) ailelerin çocukları göstermiştir. En düşük ve en yüksek gelir grubundaki ailelere mensup çocuklar ise yine sözel saldırganlık eğiliminin en düşük olduğu gelir gruplarını oluşturmuştur. Burada da gelir durumu ile sözel saldırganlık arasında bir ilişki bulunmamaktadır.

Öfke davranışı ve aile gelir seviyesi arasındaki ilişki değerlendirildiğinde, en fazla öfke davranışı sergileyen grup 3,23 ortalama ile ikinci kategori düşük gelir seviyesindeki (2.001 ile 3.000 TL arasında) ailelerin çocukları göstermiştir. En düşük gelir grubundaki ailelere mensup çocuklar ile üçüncü kategori düşük gelir grubundaki aileleri temsil etmekte olan (3.001 - 4.000 TL arasında) çocuklar ise öfke davranışı gösterme eğiliminin en düşük olduğu gelir gruplarını oluşturmuştur. Gelir durumu ile öfke davranışı arasında bir ilişki bulunamamıştır.

Düşmanlık davranışı ve aile gelir seviyesi arasındaki ilişki değerlendirildiğinde, en fazla düşmanlık davranışı sergileyen grup 2,91 ortalama ile ikinci kategori düşük gelir seviyesindeki (2.001 ile 3.000 TL arasında) ailelerin çocukları olmuştur. En yüksek gelir grubuna mensup çocuklar ile üçüncü kategori düşük gelir grubundaki aileleri temsil etmekte olan (3.001 - 4.000 TL arasında) çocuklar ise düşmanlık davranışı gösterme eğiliminin en düşük olduğu gelir gruplarını oluşturmuştur. Gelir durumu ile düşmanlık davranışı arasında bir ilişki bulunamamıştır.

Tablo 2: Aile Gelir Seviyesinin Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi: OneWayAnova

		Karelerin Toplamı	df	Ortalamaların Karesi	F	Sig.
Fiziksel Saldırganlık	Gruplar Arası	8,086	4	2,021	1,690	,025
	Grup İçi	113,624	95	1,196		
	Toplam	121,710	99			
Sözel Saldırganlık	Gruplar Arası	3,197	4	,799	,670	,015
	Grup İçi	113,363	95	1,193		
	Toplam	116,560	99			
Öfke	Gruplar Arası	9,406	4	2,352	2,381	,057
	Grup İçi	93,834	95	,988		
	Toplam	103,240	99			
Düşmanlık	Gruplar Arası	2,182	4	,545	,581	,068
	Grup İçi	89,208	95	,939		
	Toplam	91,390	99			

Tablo 2'de görüldüğü gibi saldırganlık ölçeğine ait hiçbir unsurun Sig. < 0,01 istatistiksel anlamlılık koşulunu sağlayamadığı görülmektedir.

3.2. Bilgisayar Oyunu Oynama ile İlgili Bulgular

Çocukların bilgisayar oyunlarını hangi sıklıkta oynadıklarına ilişkin dağılıma göre, çocukların yüzde 12'si hiç bilgisayar oyunu oynamamakta, yüzde 30'u günde 1 ile 3 saat arası, yüzde 28'i günde 3 ile 5 saat arası, yüzde 21'i günde 5 ile 7 saat arası, yüzde 9'u ise günde 7 saatten fazla bilgisayar oyunu oynamaktadır.

Uygulanan Tukey HSD Testinde bilgisayarda oyun oynama süresi ile fiziksel saldırganlık arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük fiziksel saldırganlık hiç bilgisayar oyunu oynamayan grupta iken günde 7 saatten fazla oynayan grup en yüksek ikinci fiziksel saldırganlık davranışını göstermiştir. Bilgisayarda oyun oynama süresi ile sözel saldırganlık arasında da Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük sözel saldırganlık hiç bilgisayar oyunu oynamayan grupta iken günde 7 saatten fazla oynayan grup en yüksek ikinci fiziksel saldırganlık davranışını göstermiştir. Bilgisayarda oyun oynama süresi ile öfke davranışı arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük öfke davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan grupta görülürken günde 7 saatten fazla oynayan grup en yüksek öfke davranışını göstermiştir. Bilgisayarda oyun oynama süresi ile düşmanlık davranışı arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük düşmanlık



davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan grupta görülürken günde 7 saatten fazla oynayan grup en yüksek düşmanlık davranışı eğilimini göstermiştir.

Tablo 3: Oyun Süresinin Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi

		Karelerin Toplamı	Df	Ortalamaların Karesi	F	Sig.
Fiziksel Saldırganlık	Gruplar Arası	14,926	4	3,731	3,320	,014
	Grup İçi	106,784	95	1,124		
	Toplam	121,710	99			
Sözel Saldırganlık	Gruplar Arası	13,670	4	3,417	3,155	,018
	Grup İçi	102,890	95	1,083		
	Toplam	116,560	99			
Öfke	Gruplar Arası	11,851	4	2,963	3,080	,0
	Grup İçi	91,389	95	,962		
	Toplam	103,240	99			
Düşmanlık	Gruplar Arası	10,868	4	2,717	3,205	,0
	Grup İçi	80,522	95	,848		
	Toplam	91,390	99			

Tablo 3'te sunulmakta olan OneWayAnova tablosunda, saldırganlık ölçeğine ait fiziksel ve sözel saldırganlık unsurlarının Sig. < 0,01 istatistiksel anlamlılık koşulunu sağlayamadığı, öfke ve düşmanlık unsurları ile bilgisayar oyunu oynama sıklığı arasındaki ilişkinin ise istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir.

3.3. Çocukların Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türüne Göre Dağılımı

Çocukların yüzde 12'si hiçbir oyun oynamazken, yüzde 8'i bulmaca ve zekâ oyunları, yüzde 11'i macera oyunları, yüzde 21'i spor ve yarış oyunları, yüzde 19'u strateji oyunları ve yüzde 29'u savaş ve dövüş oyunları oynamayı tercih etmektedir. Uygulanan Tukey HSD Testinde oyun türü ile fiziksel saldırganlık arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük fiziksel saldırganlık davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan ve bulmaca ve zekâ oyunları oynayan grupta görülürken savaş ve dövüş oyunları oynayan grup en yüksek fiziksel saldırganlık davranışı eğilimini göstermektedir. Oyun türü ile sözel saldırganlık arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük sözel saldırganlık davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan ve bulmaca ve zekâ oyunları oynayan grupta görülürken savaş ve dövüş oyunları oynayan grup en yüksek sözel saldırganlık davranışı eğilimini göstermektedir.

Yapılan Tukey HSD Testinde oyun türü ile öfke davranışı arasında Sig.>0,05 düzeyinde ilişki anlamlı bulunmuştur. En düşük öfke davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan ve bulmaca ve zekâ oyunları oynayan grupta görülürken savaş ve dövüş oyunları oynayan grup en yüksek öfke davranışı eğilimini göstermektedir. Tukey HSD Testinde oyun türü ile düşmanlık davranışı arasında Sig.>0,05 seviyesinde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ve en düşük düşmanlık davranışı hiç bilgisayar oyunu oynamayan ve bulmaca ve zekâ oyunları oynayan grupta görülürken savaş ve dövüş oyunları oynayan grup en yüksek düşmanlık davranışı eğilimini göstermektedir.

Tablo 4: Oyun Türünün Saldırganlık Ölçeği Faktörlerine Etkisi

		Karelerin Toplamı	Df	Ortalamaların Karesi	F	Sig.
Fiziksel Saldırganlık	Gruplar Arası	46,584	5	9,317	11,657	,0
	Grup İçi	75,126	94	,799		
	Toplam	121,710	99			
Sözel Saldırganlık	Gruplar Arası	27,262	5	5,452	5,740	,0
	Grup İçi	89,298	94	,950		
	Toplam	116,560	99			
Öfke	Gruplar Arası	27,223	5	5,445	6,733	,0
	Grup İçi	76,017	94	,809		
	Toplam	103,240	99			
Düşmanlık	Gruplar Arası	22,291	5	4,458	6,065	,0
	Grup İçi	69,099	94	,735		
	Toplam	91,390	99			



Yukarıda sunulan Tukey HSD testlerinin istatistiksel olarak tutarlılığını ölçmek üzere Tablo 4'te sunulan OneWayAnova tablosunda, saldırganlık ölçeğine ait tüm unsurların Sig. < 0,01 istatistiksel anlamlılık koşulunu sağladığı ve bu bağlamda her bir ölçek unsuruna ilişkin Tukey HSD test sonuçlarının istatistiksel olarak anlamlı ve tutarlı olduğu anlaşılmaktadır.

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Demografik özelliklerden ilkinin oluşturan cinsiyet faktörünün saldırganlık davranışı üzerindeki etkisini incelemek üzere yapılan analizde erkek çocukların (2,89 puan), kız çocuklardan (2,55 puan) daha fazla fiziksel saldırganlık gösterdiği bulunmuştur. Öfke davranışı açısından yine erkek çocuklar (2,83 puan) kız çocuklardan (2,64 puan) daha fazla saldırganlık sergilemişler, düşmanlık tutumu bakımından yine erkek çocuklar (2,89 puan), kız çocuklardan (2,47 puan) daha yüksek saldırganlık göstermişler, sözel saldırganlık açısından ise cinsiyetler arasında herhangi bir farklılık bulunmadığı görülmüştür. Bu bulgular, saldırganlık ile cinsiyet arasındaki ilişkiyi inceleyen ve gerek yurt içinde gerekse yurt dışında yayınlanmış olan birçok çalışma ile benzerlik göstermektedir (Bacioğlu ve Özdemir, 2012; Buss ve Perry, 1992; Çetinkaya-Yıldız ve Hatipoğlu Sümer, 2010; Kesen ve ark., 2007;).

Erkek çocukların yetiştirilmesinde saldırgan davranış biçimlerinin daha fazla kabul görerek pekiştirilmesi, duyarsız erkek davranışı tutum ve modellerinin toplumda kabul görmesi, erkek çocukların sosyal çevrelerde yeterince bulunamaması ve ergenlik döneminden kaynaklı gelişimsel zorluklar, saldırgan davranışlarının sebepleri olarak gösterilmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Erdoğan, 2010).

Demografik faktörlerden ikincisi olan yerleşim biriminin il-ilçe olmasına göre yapılan değerlendirmede, ilçe merkezindeki okullara devam eden öğrenciler, fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık boyutlarında şehir merkezinde bulunan çocuklara kıyasla daha fazla saldırgan davranış sergilemişlerdir. Bu sonuç şehirde yaşayan çocukların kısıtlı fiziksel ve sosyal aktiviteler sonucu daha saldırgan davranışlar sergileme eğilimi taşıdıklarıyla açıklanabilir ancak bu bulgular şehir ve kırsal bölgelerdeki çocukların şiddet davranışı eğilimlerini kıyaslayan kapsamlı çalışmalara ihtiyaç duyulduğu göstermektedir.

Zira şehir merkezlerinde yaşayan çocuklarda görülen saldırganlık davranışının taşra ya da daha kırsal kesimlerde yaşayan çocuklarda görülen saldırganlık davranışını karşılaştıran çalışmalar oldukça sınırlıdır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2014; Gökşen, 2014; Kaplan ve Aksel, 2013; Tepe ve Sayıl, 2012).

Araştırma sonucunda elde edilen bir diğer önemli sonuç ise ailenin eğitim seviyesi düştükçe çocukların fiziksel ve sözel saldırganlığı artarken, ailenin eğitim seviyesi yükseldikçe çocukların öfke ve düşmanlık davranışları artmaktadır. Başka bir deyişle yüksek eğitilmiş ailelerin çocukları fiziksel ve sözlü şiddet eğiliminden uzak dururken düşmanlık ve öfke davranışı eğilimi göstermektedirler. Yapılan araştırmalarda bu bulguları desteklemektedir (Kartal ve Bilgin, 2009; Uluçay, 2013).

Burak ve Ahmetoğlu, (2015: 371), bu durumun eğitilmiş ailelerin çocuklarına koydukları kuralların ve kısıtlamaların daha etkin yollar izlenerek uygulanması ve sosyo-kültürel yapı ile aile içi şiddet arasındaki ilişkiyle alakalı bir biçimde açıklanabileceğini ifade etmektedir.

Benzer şekilde ailenin gelir durumu bakımından her dört saldırganlık boyutunu simgeleyen fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık davranışı boyutlarında gelir düzeyi en düşük ailelerin çocukları, en yüksek gelire sahip ailelerin çocuklarıyla birlikte en az saldırganlık davranışını sergilemiştir. Bu üç boyutta orta gelir grubuna mensup ailelerin çocukları en fazla saldırganlık eğilimine sahip çocuklar olarak dikkat çekmektedir.

Bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı ile saldırganlık davranışı arasındaki ilişki incelendiğinde hiç oynamayan çocuklardan, oyuna en fazla vakit ayıran çocuklara doğru şiddet eğiliminde artış olduğu görülmektedir. Fiziksel saldırganlık faktörü hiç oynamayan çocuk grubunda 1,75 puan iken oyuna en fazla vakit ayıran çocuk grubunda 2,89 puan şeklinde bulunmuştur. Sözel saldırganlık faktörü hiç oyun oynamayan çocuklar için 2,08 puan iken en fazla oyun saati harcayan çocuklarda 3,00 puan olarak gerçekleşmiştir. Öfke davranışı hiç oyun oynamayan çocuklar için 1,83 puan iken oyuna en fazla vakit harcayan çocuklarda 3,11 puan olarak gerçekleşmiştir. Aynı şekilde düşmanlık davranışı da yine hiç oyun oynamayan çocuklarda 1,92 puan iken en uzun süre oynayan çocuklarda 3,11 puan olarak bulunmuştur.

Bilgisayar oyunu oynamaya ayrılan sürenin artması ile çocuklarda ortaya çıkan saldırganlık davranışı arasındaki ilişki çok farklı bağlamlarda pek çok araştırmacı tarafından incelenmiştir. Bu araştırmalardan elde edilen bulgular çocukların bilgisayar başında geçirdikleri sürenin artmasıyla birlikte çocuğun bilgisayarla ilişkisinin bir bağımlılık halini aldığını, çocukların sorumluluklarını unuttuğunu, sosyal ilişkilerinin zayıfladığını, duyarsızlaştığını, şiddetin normalleştiğini ve bir iletişim biçimi olarak



görüldüğünü ortaya koymaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012; Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Çakır, 2013; Dolu ve ark., 2010; Esgin ve ark.,2011; USK, 2013).

Çocuklar tarafından oynanan bilgisayar oyunları içinde en çok tercih edilen oyunların % 29'luk oranla "savaş ve dövüş oyunları" olduğu görülmüştür. Test sonuçlarına göre fiziksel saldırganlık boyutunda savaş ve dövüş oyunları oynayan çocuklar 3,54 puan, sözel saldırganlık boyutunda 3,52 puan, öfke boyutunda 3,34 puan ve son olarak da düşmanlık boyutunda 3,34 puan ile en yüksek saldırganlık eğilimi gösteren çocuklardır. Başka bir deyişle saldırganlık boyutlarının her birisi için şiddet içeren oyunları tercih eden öğrencilerin en fazla saldırganlık davranışı göstermeye eğilimli olan grup olduğu görülmektedir.

Bu sonuçlar yapılan diğer çalışmaların bulgularıyla da benzerlik göstermektedir (Burak ve Ahmetoğlu, 2015; İşçibaşı, 2011; Karaaslan, 2015; Uluçay, 2013). Sonuç olarak şiddet içeren bilgisayar oyunları ile çocukların saldırgan davranış gösterme eğilimleri arasında bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Çocukların saldırgan davranış gösterme eğilimlerinin sosyodemografik özelliklerine, bilgisayar oyunu oynayıp oynamamasına, oyun için günlük olarak ayrılan süreye ve şiddet içeren bilgisayar oyunlarının tercih edilip edilmemesine göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı bulunmuştur.

KAYNAKÇA

- Akçay, Duygu ve Hilal Özcebe (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Bacıoğlu Donat, Sedat ve Yalçın ÖZDEMİR (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Saldırgan Davranışları ile Yaş, Cinsiyet, Başarı Durumu ve Öfke Arasındaki İlişkiler. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, Cilt:3, Sayı: 2, 169-187.
- Burak, Yakup ve Emine AHMETOĞLU (2015). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Journal of Turkish Studies*, Sayı: 10/11, 363-382.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Can, Sibel (2002). Aggression Questionnaire adlı ölçeğin Türk popülasyonunda geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Yayımlanmamış Uzmanlık Tezi*, GATA Haydarpaşa Eğitim Hastanesi, İstanbul.
- Çakır, Hüseyin (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: 9, Sayı: 2, 138-150.
- Çetinkaya-Yıldız, Evrim ve Zeynep Hatipoğlu Sümer (2010). Saldırgan davranışlarını yordamada çevresel risk, çevresel güvenlik ve okul iklimi algısı. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4 (34), 161-173.
- Dolu, Osman, Hasan Büker ve Şener Uludağ (2010). Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, Cilt: 9, Sayı: 4, 54-75.
- Esgin, Esad, Harun Aksaya, Oğuzhan. Kırçalı, Ahmet Direk ve Mahmut Kılıç (2011). Elektronik Oyunlara Olan İlginin Etkenlerinin Tespiti ve Piyasadaki Eğitsel Oyunların Özellikleri ile Karşılaştırılması. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(4), 1291-1310.
- Erdoğan, Yüksel (2010). Öğrencilerin Saldırganlık Eğilimlerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmeleri. *International Conference on New Trends in Education and Their Implications*, 11-13 Kasım 2010, Antalya-Türkiye.
- Gökşen, Cengiz (2014). Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları. A.Ü. *Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [TAED]*, Sayı: 52, 229-259.
- Gürçan, Ayşen, Serdar Özhan ve Rahmet Uslu (2008). Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri. *T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, Ankara.
- İşçibaşı, Yaprak (2011). Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar. *Selçuk İletişim*, 7(1), 122-130.
- Kağıtçıbaşı, Çiğdem (2006), *Yeni İnsan ve İnsanlar*. (10. Basım), İstanbul: Evrim Kitabevi.
- Kaplan, Bilge ve Eda Şeyda AKSEL (2013). Ergenlerde Bağlanma ve Saldırganlık Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, *Nesne Psikoloji Dergisi (NPD)*, Cilt 1, Sayı 1, 21-49.
- Karaaslan, Aydoğdu İlknur (2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt: 8, Sayı: 36, 806-818.
- Kartal, Hülya ve Asude BİLGİN (2009). Anne-Babaların Kız ve Erkek Çocuklarına Uyguladıkları Psikolojik Saldırganlık Davranışları, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research*, Sayı:8 Cilt:2 , 230-241.
- Kesen, N. Feyzal, M. Engin Deniz ve Neslihan Durmuşoğlu (2007). Ergenlerde saldırganlık ve öfke düzeyleri arasındaki ilişki: Yetiştirme yurtları üzerinde bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17, 353-364.
- Kıran, Özgür (2011). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri: Samsun İli Örneği. *Ondokuzmayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Samsun.
- Demirtaş-Madran, Andaç, H. (2012). Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği'nin Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*, Sayı: 23, 1-6.
- MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI (2014), *Uyumsuz Çocuklar*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- TEPE, Yeliz Kındap ve Melike SAYIL (2012). Ebeveyn Kontrolü ve Ergenin Sosyal İşlevselliği Arasındaki Bağlantıda İlişkisel Saldırganlığın Aracı Rolü. *Türk Psikoloji Dergisi*, 27(70), 119-132.
- Uluçay, Çağla (2013). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri, *Eğitimde Yansımalar*, Sayı: 34, 19-21.
- USK, UNTERHALTUNGSSOFTWARE SELBST KONTROLLE (2013). *Çocukları ve gençleri korumak: Almanya'daki bilgisayar ve video oyunları için yaş göstergeleri*. Almanya Federal Aile, Yaşlılar, Kadın ve Gençlik Bakanlığı Projesi, http://www.usk.de/fileadmin/documents/USK_Broschuere_TR.pdf adresinden edinilmiştir.